



Cisco Unity Connection Administrator インターフェイス リファレンスガイド for Cisco Unity Connection

Release 7.x
August 25, 2008

Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration

Release 7.x
August 25, 2008

**【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/)をご確認ください。**

**本書は、米国シスコシステムズ発行ドキュメントの参考和訳です。
米国サイト掲載ドキュメントとの差異が生じる場合があるため、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。シスコシステムズ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、シスコシステムズ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システムズまたはその供給者に知らされていても、それらに対する責任を一切負わないものとします。

CCDE, CCENT, Cisco Eos, Cisco Lumin, Cisco Nexus, Cisco StadiumVision, Cisco TelePresence, the Cisco logo, DCE, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn and Cisco Store are service marks; and Access Registrar, Aironet, AsyncOS, Bringing the Meeting To You, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, CCVP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, IronPort, the IronPort logo, LightStream, Linksys, MediaTone, MeetingPlace, MeetingPlace Chime Sound, MGX, Networkers, Networking Academy, Network Registrar, PCNow, PIX, PowerPanels, ProConnect, ScriptShare, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, TransPath, WebEx, and the WebEx logo are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or Website 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. (0807R)

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 Administrator インターフェイス リファレンスガイド for Cisco Unity Connection

Copyright © 2008 Cisco Systems, Inc.

All rights reserved.

Copyright © 2009, シスコシステムズ合同会社 .

All rights reserved.



CONTENTS

はじめに	ix
対象読者	ix
表記法	ix
Cisco Unity Connection のマニュアル	xi
マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン	xi
シスコのテクニカル サポート	xii
Service Request ツールの使用	xii
その他の情報の入手方法	xiii

CHAPTER 1

ユーザ	1-1
ユーザの検索	1-2
ユーザの新規追加	1-3
ユーザの基本設定の編集	1-5
パスワードの設定の編集	1-10
パスワードの変更	1-12
役割の編集	1-13
メッセージ受信インジケータ	1-14
メッセージ受信インジケータの編集	1-15
メッセージ受信インジケータの新規作成	1-16
転送ルール	1-16
転送ルールの編集	1-17
メッセージ設定の編集	1-21
発信者入力	1-23
発信者入力の編集	1-24
メールボックスの編集	1-27
電話メニュー	1-29
メッセージ再生の設定	1-34
メッセージ送信の設定	1-38
メッセージ アクションの編集	1-40
グリーティングの検索	1-42
グリーティングの編集	1-43
通知デバイス	1-47

通知デバイスの新規作成	1-48
通知デバイスの編集	1-52
代行内線番号	1-57
代行内線番号の新規作成	1-58
代行内線番号の編集	1-59
代行ユーザ名の編集	1-64
プライベート同報リスト	1-64
外部サービスのアカウント	1-65
外部サービスのアカウントの新規作成	1-66
外部サービスのアカウントの編集	1-68
SMTP プロキシ アドレスの検索	1-69

CHAPTER 2

サービス クラス	2-1
サービス クラスの検索	2-1
サービス クラスの新規作成	2-2
サービス クラスの編集	2-9
サービス クラスのメンバシップ	2-15

CHAPTER 3

テンプレート	3-1
ユーザ テンプレートの検索	3-2
ユーザ テンプレートの新規作成	3-2
ユーザ テンプレートの基本設定の編集	3-3
ユーザ テンプレートのパスワードの設定	3-6
ユーザ テンプレートのパスワードの変更	3-8
ユーザ テンプレートの役割の編集	3-9
ユーザ テンプレートの転送ルール	3-10
ユーザ テンプレートの転送ルールの編集	3-11
ユーザ テンプレートのメッセージ設定	3-15
ユーザ テンプレートのメッセージ アクション テンプレートの編集	3-17
ユーザ テンプレートの発信者入力	3-19
ユーザ テンプレートの発信者入力の編集	3-20
ユーザ テンプレートのメールボックスの編集	3-23
ユーザ テンプレートの電話メニュー	3-24
ユーザ テンプレートのメッセージ再生の設定	3-29
ユーザ テンプレートのメッセージ送信の設定	3-33
ユーザ テンプレートのグリーティング	3-35
ユーザ テンプレートのグリーティングの編集	3-36
ユーザ テンプレートの通知デバイス	3-40
ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成	3-41

ユーザ テンプレートの通知デバイスの編集	3-45
コールハンドラ テンプレートの検索	3-50
コールハンドラ テンプレートの新規作成	3-51
コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集	3-53
コールハンドラ テンプレートの転送オプション	3-54
コールハンドラ テンプレートの転送オプションの編集	3-55
コールハンドラ テンプレートの発信者入力	3-58
コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集	3-59
コールハンドラ テンプレートのグリーティング	3-61
コールハンドラ テンプレートのグリーティングの編集	3-62
コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定	3-66
連絡先テンプレートの検索	3-68
連絡先テンプレートの新規作成	3-68
連絡先テンプレートの基本設定の編集	3-69

CHAPTER 4

連絡先 4-1

連絡先の検索	4-2
連絡先の新規作成	4-3
連絡先の基本情報の編集	4-4
代行ユーザ名の編集	4-5
SMTP プロキシ アドレス	4-6

CHAPTER 5

同報リスト 5-1

同報リストの検索	5-2
同報リストの新規作成	5-3
同報リストの基本設定の編集	5-4
同報リストのメンバー	5-5
代行ユーザ名の編集	5-5

CHAPTER 6

通話管理 6-1

コールハンドラの検索	6-2
コールハンドラの新規作成	6-2
コールハンドラの基本設定の編集	6-3
コールハンドラの転送ルール	6-5
コールハンドラの転送ルールの編集	6-6
コールハンドラの発信者入力	6-9
コールハンドラの発信者入力の編集	6-10
コールハンドラ グリーティング	6-12
コールハンドラのグリーティングの編集	6-13

コールハンドラのメッセージ設定	6-17
コールハンドラの所有者	6-19
ディレクトリハンドラの検索	6-19
ディレクトリハンドラの新規作成	6-20
ディレクトリハンドラの基本設定の編集	6-21
ディレクトリハンドラの発信者入力	6-25
インタビューハンドラの検索	6-30
インタビューハンドラの新規作成	6-31
インタビューハンドラの基本設定の編集	6-33
インタビューの質問	6-35
インタビューの質問の編集	6-35
直接ルーティングルール	6-36
直接ルーティングルールの新規作成	6-36
直接ルーティングルールの編集	6-37
直接ルーティングルールの条件の新規作成	6-39
直接ルーティングルールの条件の編集	6-40
直接ルーティングルールの順序の編集	6-41
転送ルーティングルール	6-42
転送ルーティングルールの新規作成	6-42
転送ルーティングルールの編集	6-43
転送ルーティングルールの条件の新規作成	6-45
転送ルーティングルールの条件の編集	6-46
転送ルーティングルールの順序の編集	6-47

CHAPTER 7

メールボックスストア	7-1
メールボックスストアの検索	7-2
メールボックスストアの新規作成	7-3
メールボックスストアの編集	7-4
メールボックスストアメンバシップの検索	7-5
メッセージエイジングポリシー	7-6
システム全体のメールボックス使用割当量の編集	7-7

CHAPTER 8

ネットワーク	8-1
Connection ロケーションの検索	8-2
Connection ネットワークへの参加	8-4
Connection ロケーションの編集	8-6
VPIM ロケーションの検索	8-8
VPIM ロケーションの新規作成	8-9
VPIM ロケーションの編集	8-10

代行ユーザ名 8-12

連絡先の作成 8-13

CHAPTER 9

ダイヤルプラン 9-1

パーティションの検索 9-1

パーティションの新規作成 9-2

パーティションの編集 9-2

サーチスペースの検索 9-2

サーチスペースの新規作成 9-3

サーチスペースの編集 9-3

CHAPTER 10

システム設定 10-1

全般的な設定の編集 10-3

サーバの検索と一覧表示 10-5

サーバの設定 10-5

外部サービスの検索 10-6

外部サービスの新規作成 10-7

外部サービスの編集 10-9

認証規則の検索 10-11

認証規則の新規作成 10-12

認証規則の編集 10-14

役割 10-16

役割の編集 10-16

規制テーブルの検索 10-16

規制テーブルの新規作成 10-17

規制テーブルの基本設定の編集 10-18

規制パターンの順序の変更 10-19

ライセンス 10-19

ライセンスの新規追加 10-20

ライセンスの表示 10-20

スケジュールの検索 10-20

スケジュールの新規作成 10-21

スケジュールの基本設定の編集 10-21

スケジュールの詳細の新規作成 10-22

スケジュールの詳細の編集 10-23

祝日スケジュールの検索 10-24

祝日スケジュールの新規作成 10-24

祝日スケジュールの基本設定の編集 10-25

祝日の新規作成 10-26

祝日の編集	10-27
グローバル ニックネームの検索	10-28
グローバル ニックネームの新規作成	10-28
グローバル ニックネームの編集	10-28
件名行の形式	10-29
メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索	10-31
メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成	10-32
メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集	10-32
エンタープライズ パラメータ	10-33
サービス パラメータ	10-33
プラグインの検索	10-34
ファックス サーバの設定の編集	10-34
LDAP のセットアップ	10-35
LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示	10-36
LDAP ディレクトリの設定	10-37
LDAP 認証	10-40
LDAP の詳細設定	10-41
SMTP サーバの設定	10-42
IP アドレス アクセス リストの検索	10-43
アクセス IP アドレスの新規作成	10-44
アクセス IP アドレスの編集	10-44
スマート ホスト	10-44

CHAPTER 11

詳細設定	11-1
SMPP プロバイダーの検索	11-1
SMPP プロバイダーの新規作成	11-2
SMPP プロバイダーの編集	11-3
カンパセーションの設定	11-9
テレフォニーの設定	11-17
レポートの設定	11-19
接続管理の設定	11-21
TRAP の設定	11-23
ディスク容量の設定の編集	11-23
PCA の設定	11-24
RSS の設定	11-25
クラスタの設定	11-25
ファックスの設定	11-26
外部サービスの設定	11-27

CHAPTER 12

テレフォニー統合	12-1
電話システムの検索	12-2
電話システムの新規作成	12-2
電話システムの基本設定	12-3
AXL サーバの編集	12-5
電話システムの関連付け	12-6
ポート グループの検索	12-6
ポート グループの新規作成	12-7
ポート グループの基本設定	12-9
サーバの編集	12-12
詳細設定の編集	12-14
コーデックのアドバタイズの編集	12-15
ポートの検索	12-16
ポートの新規作成	12-17
ポートの基本設定	12-19
ポート証明書の表示	12-21
電話システムのトランクの検索	12-22
電話システム トランクの新規作成	12-22
ルート証明書の表示	12-23
SIP 証明書の検索	12-24
SIP 証明書の新規作成	12-24
SIP 証明書の編集	12-25
SIP セキュリティ プロファイルの検索	12-25
SIP セキュリティ プロファイルの新規作成	12-26
SIP セキュリティ プロファイルの編集	12-27

CHAPTER 13

ツール	13-1
Unified Communications Manager ユーザのインポート	13-2
Unified Communications Manager ユーザの同期化	13-3
タスクの定義	13-3
タスク定義の基本設定	13-4
タスク スケジュール	13-5
一括管理ツール	13-6
カスタム キーパッド マッピングの検索	13-6
カスタム キーパッド マッピングの編集	13-7
ユーザの移行	13-8
メッセージの移行	13-8
文法の統計	13-9



はじめに

対象読者

『Cisco Unity Connection Administrator インターフェイス リファレンスガイド for Cisco Unity Connection』は、Cisco Unity Connection の設定と管理を行うシステム管理者およびその他の担当者を対象としています。

表記法

表 1 『Cisco Unity Connection Administrator インターフェイス リファレンスガイド for Cisco Unity Connection』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">キーおよびボタン名 (例: [OK] をクリックします)。ユーザが入力する情報 (例: [ユーザ名] ボックスに Administrator を入力します)。
<> (山カッコ)	ユーザが入力するパラメータを囲むために使用します (例: ブラウザで、 <a href="https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス >/cuadmin">https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス >/cuadmin 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)] に移動します)。

『Cisco Unity Connection Administrator インターフェイス リファレンスガイド for Cisco Unity Connection』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。



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 上の Cisco Unity Connection に関する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。このドキュメントは Connection に同梱されていますが、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/roadmap/7xcucdg.html から入手することもできます。



(注) このマニュアルには、日本語化されたマニュアル名と英語版 URL が併記された箇所があります。日本語版マニュアルを参照する場合は、次の URL にアクセスしてください。
http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/index_uc_cuc.shtml

マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン

マニュアルの入手方法、Service Request ツールの使用方法、および追加情報の収集方法については、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。『*What's New in Cisco Product Documentation*』には、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>

Really Simple Syndication (RSS) フィードとして『*What's New in Cisco Product Documentation*』に登録し、リーダ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します。RSS フィードは無料サービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。

シスコのテクニカル サポート

次の URL にアクセスして、シスコのテクニカル サポートを最大限に活用してください。

<http://www.cisco.com/en/US/support/index.html>

以下を含むさまざまな作業にこの Web サイトが役立ちます。

- テクニカル サポートを受ける
- ソフトウェアをダウンロードする
- セキュリティの脆弱性を報告する、またはシスコ製品のセキュリティ問題に対する支援を受ける
- ツールおよびリソースへアクセスする
 - Product Alert の受信登録
 - Field Notice の受信登録
 - Bug Toolkit を使用した既知の問題の検索
- Networking Professionals (NetPro) コミュニティで、技術関連のディスカッションに参加する
- トレーニング リソースへアクセスする
- TAC Case Collection ツールを使用して、ハードウェアや設定、パフォーマンスに関する一般的な問題をインタラクティブに特定および解決する

Japan テクニカル サポート Web サイトでは、Technical Support Web サイト (<http://www.cisco.com/techsupport>) の、利用頻度の高いドキュメントを日本語で提供しています。Japan テクニカル サポート Web サイトには、次の URL からアクセスしてください。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac>

Service Request ツールの使用

Service Request ツールには、次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/techsupport/servicerequest>

日本語版の Service Request ツールは次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac/sr/>

シスコの世界各国の連絡先一覧は、次の URL で参照できます。

<http://www.cisco.com/warp/public/687/Directory/DirTAC.shtml>

その他の情報の入手方法

シスコの製品、サービス、テクノロジー、ネットワークング ソリューションに関する情報について、さまざまな資料をオンラインで入手できます。

- シスコの E メール ニュースレターなどの配信申し込みについては、Cisco Subscription Center にアクセスしてください。
<http://www.cisco.com/offer/subscribe>
- 日本語の月刊 Email ニュースレター「Cisco Customer Bridge」については、下記にアクセスください。
http://www.cisco.com/web/JP/news/cisco_news_letter/ccb/
- シスコ製品に関する変更やアップデートの情報を受信するには、Product Alert Tool にアクセスし、プロファイルを作成して情報の配信を希望する製品を選択してください。Product Alert Tool には、次の URL からアクセスできます。
<http://tools.cisco.com/Support/PAT/do/ViewMyProfiles.do?local=en>
- 『Cisco Product Quick Reference Guide』はリファレンス ツールで、パートナーを通じて販売されている多くのシスコ製品に関する製品概要、主な機能、製品番号、および簡単な技術仕様が記載されています。『Cisco Product Quick Reference Guide』を発注するには、次の URL にアクセスしてください。
<http://www.cisco.com/go/guide>
- ネットワークの運用面の信頼性を向上させることのできる最新の専門的サービス、高度なサービス、リモート サービスに関する情報については、Cisco Services Web サイトを参照してください。Cisco Services Web サイトには、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/services>
- Cisco Marketplace では、さまざまなシスコの書籍、参考資料、マニュアル、ロゴ入り商品を提供しています。Cisco Marketplace には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/marketplace/>
- DVD に収録されたシスコの技術マニュアル (Cisco Product Documentation DVD) は、Product Documentation Store で発注できます。Product Documentation Store には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/marketplace/docstore>
- 日本語マニュアルの DVD は、マニュアルセンターから発注できます。マニュアルセンターには下記よりアクセスください。
http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/manual_center/index.shtml
- Cisco Press では、ネットワーク、トレーニング、認定関連の出版物を発行しています。Cisco Press には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.ciscopress.com>
- 日本語のシスコプレスの情報は以下にアクセスください。
<http://www.seshop.com/se/ciscopress/default.asp>
- 『Internet Protocol Journal』は、インターネットおよびイントラネットの設計、開発、運用を担当するエンジニア向けに、シスコが発行する季刊誌です。『Internet Protocol Journal』には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/ipj>
- 『What's New in Cisco Product Documentation』は、シスコ製品の最新マニュアル リリースに関する情報を提供するオンライン資料です。毎月更新されるこの資料は、製品カテゴリ別にまとめられているため、目的の製品マニュアルを見つけることができます。
<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>
- シスコの Web サイトの各国語版へは、次の URL からアクセスしてください。
http://www.cisco.com/public/countries_languages.shtml



ユーザ

次の各項を参照してください。

- [ユーザの検索 \(P.1-2\)](#)
- [ユーザの新規追加 \(P.1-3\)](#)
- [ユーザの基本設定の編集 \(P.1-5\)](#)
- [パスワードの設定の編集 \(P.1-10\)](#)
- [パスワードの変更 \(P.1-12\)](#)
- [役割の編集 \(P.1-13\)](#)
- [メッセージ受信インジケータ \(P.1-14\)](#)
- [メッセージ受信インジケータの編集 \(P.1-15\)](#)
- [メッセージ受信インジケータの新規作成 \(P.1-16\)](#)
- [転送ルール \(P.1-16\)](#)
- [転送ルールの編集 \(P.1-17\)](#)
- [メッセージ設定の編集 \(P.1-21\)](#)
- [発信者入力 \(P.1-23\)](#)
- [発信者入力の編集 \(P.1-24\)](#)
- [メールボックスの編集 \(P.1-27\)](#)
- [電話メニュー \(P.1-29\)](#)
- [メッセージ再生の設定 \(P.1-34\)](#)
- [メッセージ送信の設定 \(P.1-38\)](#)
- [メッセージアクションの編集 \(P.1-40\)](#)
- [グリーティングの検索 \(P.1-42\)](#)
- [グリーティングの編集 \(P.1-43\)](#)
- [通知デバイス \(P.1-47\)](#)
- [通知デバイスの新規作成 \(P.1-48\)](#)
- [通知デバイスの編集 \(P.1-52\)](#)
- [代行内線番号 \(P.1-57\)](#)
- [代行内線番号の新規作成 \(P.1-58\)](#)
- [代行内線番号の編集 \(P.1-59\)](#)
- [代行ユーザ名の編集 \(P.1-64\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.1-64\)](#)
- [外部サービスのアカウント \(P.1-65\)](#)
- [外部サービスのアカウントの新規作成 \(P.1-66\)](#)
- [外部サービスのアカウントの編集 \(P.1-68\)](#)
- [SMTP プロキシ アドレスの検索 \(P.1-69\)](#)

ユーザの検索

表 1-1 [ユーザの検索 (Search Users)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。 <p>パーティションでの検索に制限する場合は、パーティション内のプライマリ内線番号だけを表示するか、またはパーティションに現れるプライマリ内線番号と代行内線番号の両方を表示することも選択します。プライマリ内線番号と代行内線番号の両方を表示する場合は、検索結果で、単一のユーザについて複数のレコードが表示されることがあります。</p>
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[新規追加 (Add New)]	<p>オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。</p>
[エイリアス (Alias)]	<p>(表示のみ) ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。</p>
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	<p>(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。</p>
[名 (First Name)]	<p>(表示のみ) ユーザまたは連絡先の名。</p>
[姓 (Last Name)]	<p>(表示のみ) ユーザまたは連絡先の姓。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</p>


ユーザの新規追加

表 1-2 [ユーザの新規作成 (New User)] ページ

フィールド	説明
[ユーザタイプ (User Type)]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: ボイスメールを受信する必要があるユーザ、またはパーソナル コール ルーティングおよび Cisco Unity Connection のその他の機能を使用する必要があるユーザの場合。 [メールボックスがないユーザ (User Without Mailbox)]: ボイスメールを受信する必要はないが、システム管理のためのアクセスを必要とするユーザの場合。ボイスメールボックスのないユーザは、電話内線番号を持たず、ライセンスのあるユーザとしてカウントされません。
[ベースにするテンプレート (Based on Template)]	新しいテンプレートまたは新しいユーザ アカウントの基礎となるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響を及ぼします。 Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合、このリストには、ボイスメールを使用するユーザ用のテンプレートだけが表示されます。
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。 ユーザは、エイリアスを入力して Cisco Personal Communications Assistant にログインします。管理者は、エイリアスを入力して Cisco Unity Connection の管理にログインします。
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。 ユーザ、連絡先、および同報リストの表示名を入力するときは、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンパセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに名前の録音が存在しない場合、Cisco Unity Connection は、表示名 (または姓と名の組み合わせ) を再生しようとします。
[SMTP アドレス (SMTP Address)]	(省略可能) ユーザの SMTP アドレスを入力します。これは、Outlook Express などの SMTP 対応クライアントでユーザを識別するためのアドレスです。この値を指定しない場合、Cisco Unity Connection はエイリアスを使用してアドレスを生成します。 SMTP アドレスでは、ASCII 文字以外の文字を使用できないことに注意してください。このため、エイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、許容される SMTP アドレスを入力する必要があります。
[メールボックスストア (Mailbox Store)]	このユーザのメールボックスを作成するメールボックスストア。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。

■ ユーザの新規追加

表 1-2 [ユーザの新規作成 (New User)] ページ (続き)

フィールド	説明
[クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)]	別の Cisco Unity Connection サーバの発信者がユーザへの転送を試みたが、クロスサーバ転送試行が失敗した場合に、転送コールをリリースする先の内線番号を入力します。ここで入力する内線番号は、発信元サーバ上でユーザのホーム Cisco Unity Connection サーバにクロスサーバ転送が設定されていないときに、転送コールをリリースする場合にも使用されます。  (注) クロスサーバ転送が成功した場合、このフィールドは使用されません。ユーザに対して設定されているアクティブな着信転送ルールに基づいて、ユーザのホームサーバが通話を処理します。
[発信ファックス番号 (Outgoing Fax Number)]	ユーザが印刷のためにファックスを送信するときの送信先となるファックス機の電話番号を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[ユーザアカウントを追加する前に](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[Cisco Unity Connection のアカウントの個別追加](#)」の章

ユーザの基本設定の編集

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ


フィールド	説明
[エイリアス(Alias)]	<p>ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。</p> <p>ユーザは、エイリアスを入力して Cisco Personal Communications Assistant にログインします。管理者は、エイリアスを入力して Cisco Unity Connection の管理にログインします。</p>
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[表示名 (Display Name)]	<p>オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザ、連絡先、および同報リストの表示名を入力するときは、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンパセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに名前の録音が存在しない場合、Cisco Unity Connection は、表示名 (または姓と名の組み合わせ) を再生しようとします。
[SMTP アドレス (SMTP Address)]	<p>(省略可能) ユーザの SMTP アドレスを入力します。これは、Outlook Express などの SMTP 対応クライアントでユーザを識別するためのアドレスです。この値を指定しない場合、Cisco Unity Connection はエイリアスを使用してアドレスを生成します。</p> <p>SMTP アドレスでは、ASCII 文字以外の文字を使用できないことに注意してください。このため、エイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、許容される SMTP アドレスを入力する必要があります。</p>
[イニシャル (Initials)]	(省略可能) ユーザのイニシャルを入力します。
[役職 (Title)]	(省略可能) ユーザの役職を入力します。
[従業員ID (Employee ID)]	(省略可能) ユーザの ID を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)]	<p>別の Cisco Unity Connection サーバの発信者がユーザへの転送を試みたが、クロスサーバ転送試行が失敗した場合に、転送コールをリリースする先の内線番号を入力します。ここで入力する内線番号は、発信元サーバ上でユーザのホーム Cisco Unity Connection サーバにクロスサーバ転送が設定されていないときに、転送コールをリリースする場合にも使用されます。</p> <p> (注) クロスサーバ転送が成功した場合、このフィールドは使用されません。ユーザに対して設定されているアクティブな着信転送ルールに基づいて、ユーザのホームサーバが通話を処理します。</p>
[発信ファックス番号 (Outgoing Fax Number)]	ユーザが印刷のためにファックスを送信するときの送信先となるファックス機の電話番号を入力します。
[発信ファックスサーバ (Outgoing Fax Server)]	ユーザの該当するファックスサーバをクリックします。

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)


フィールド	説明
[パーティション (Partition)]	オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できません。
[検索範囲 (Search Scope)]	ユーザアカウントに適用する検索スペースを選択します。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザが到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。
[電話システム (Phone System)]	ユーザ内線番号を作成した電話システムをクリックします。
[サービスクラス (Class of Service)]	ユーザが割り当てられているサービスクラスを選択します。このサービスクラスによって、多くのユーザ設定が制御されます。
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[次回ログイン時の自己登録を設定する (Set for Self-Enrollment at Next Login)]	ユーザの次回ログイン時に、ユーザに対して、名前と標準グリーティングを録音すること、パスワードを設定すること、および宛先検索サービスに登録するかどうかを選択することを求める場合は、このチェックボックスをオンにします。 ユーザが登録済みの場合、このチェックボックスは自動的にオフになります。通常、この設定が使用されるのは新規ユーザです。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[ディレクトリに登録 (List in Directory)]	外部の発信者がユーザにアクセスするときに使用できる宛先検索サービスにユーザを登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。 サービスクラスによって許可されている場合は、ユーザは電話で、または Cisco Unity Assistant を使用してこの設定を変更できます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[メッセージの配信失敗時に不達確認を送信する (Send Non-Delivery Receipts on Failed Message Delivery)]	メッセージの配信が失敗した場合に、Cisco Unity Connection が不達確認 (NDR) メッセージを発信者にルーティングできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[既知の内線から発信するときのパスワードをスキップする (Skip Password When Calling From a Known Extension)]	この内線番号から発信するときに、このユーザに対してパスワードの入力を求めない場合は、このチェックボックスをオンにします。  (注) この設定を使用する場合は、セキュリティ上のリスクが発生します。ハッカーは、電話通話の発信者 ID をスプーフィングする可能性があります。スプーフィングした発信者 ID がプライマリ内線番号または代行内線番号と一致して、ハッカーが Cisco Unity Connection システムに到達できた場合、それらの番号でこの設定が有効になっていると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセスできます。

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)]	<p>(予定表の連動のみ) ユーザの Outlook 予定表データが、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [外部サービス (External Services)] ページの [短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドで設定された頻度に基づいて更新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>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザの Outlook 予定表データは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [外部サービス (External Services)] ページの [通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドで設定された頻度に基づいて更新されます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>
[アドレス (Address)]	(省略可能) ユーザのアドレスを入力します。
[ビル名 (Building)]	(省略可能) ユーザが業務に従事している建物の名前を入力します。
[市区町村 (City)]	(省略可能) 市区町村を入力します。
[都道府県 (State)]	(省略可能) 都道府県を入力します。
[郵便番号 (Postal Code)]	(省略可能) 郵便番号を入力します。
[国 (Country)]	(省略可能) 国または地域を入力します。
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	<p>アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオフにする場合は、リストからタイムゾーンを選択します。</p>
[タイムゾーン (Time Zone)]	<p>ユーザに適用される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。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メッセージの受信時刻 : ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 • メッセージ到着通知スケジュール : ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)


フィールド	説明
[言語 (Language)]	<p>Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザへの指示を再生するときの言語を選択します。リストから言語を選択します。または、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] チェックボックスをオンにします。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。</p> <p>ユーザの言語設定は、テキスト / スピーチ (TTS) に使用する言語にも適用されます (TTS を使用するには、TTS ライセンスを購入していただいた後、該当する TTS 言語をインストールする必要があります。TTS は、サービス クラスによって制御されます)。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、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。</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>
[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]	<p>発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、Cisco Unity Connection がシステムのデフォルト言語を使用するように設定する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオフにする場合は、[言語 (Language)] リストから言語を選択します。</p> <p>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>
[部署名 (Department)]	(省略可能) ユーザの所属部署を入力します。
[マネージャ (Manager)]	(省略可能) マネージャの名前を入力します。
[課金 ID (Billing ID)]	(省略可能) アカウンティング情報、部門名、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。
[社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)]	<p>(表示のみ) このフィールドには、次のいずれかの方法で情報が入力されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 一括管理ツールを使用して CSV ファイルをインポートすることでユーザを作成した場合に、CSV ファイルに社内電子メールアドレスの値が含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 ユーザ インポート ツールを使用してユーザ データを LDAP ディレクトリからインポートすることでユーザを作成した場合に、LDAP ディレクトリに電子メールアドレスが含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 <p>LDAP ディレクトリ内のデータからユーザを作成した場合 (一括管理ツールまたはユーザ インポート ツールのいずれかを使用して) [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドにインポートされる LDAP ディレクトリ内のフィールドは、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページの [同期対象のユーザフィールド (User Fields To Be Synchronized)] テーブルにある [メール ID (Mail ID)] フィールドで選択したオプションによって決まります。</p>

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[社内電話番号 (Corporate Phone Number)]	<p>(表示のみ) このフィールドには、次のいずれかの方法で情報が入力されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 一括管理ツールを使用して CSV ファイルをインポートすることでユーザを作成した場合に、CSV ファイルに社内電話番号の値が含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 ユーザ インポート ツールを使用してユーザ データを LDAP ディレクトリからインポートすることでユーザを作成した場合に、LDAP ディレクトリに電話番号が含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 <p>LDAP ディレクトリ内のデータからユーザを作成した場合 (一括管理ツールまたはユーザ インポート ツールのいずれかを使用して) [社内電話番号 (Corporate Phone Number)] フィールドにインポートされる LDAP ディレクトリ内のフィールドは、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページの [同期対象のユーザフィールド (User Fields To Be Synchronized)] テーブルにある [電話番号 (Phone Number)] フィールドで選択したオプションによって決まります。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「個別のユーザ アカウントの修正または削除」の章の「[個別のユーザ アカウントの修正](#)」の項

パスワードの設定の編集

表 1-4 [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ

フィールド	説明
[パスワードの選択 (Choose Password)]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voice Mail)]: ユーザのボイスメールパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 [Web アプリケーション (Web Application)]: ユーザの Web アプリケーションパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリの Web アプリケーションパスワードを変更する必要があります。Connection でパスワードを変更することはできません。
[管理者がロックする (Locked by Administrator)]	ユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにします。 ユーザがボイスメールにアクセスできないようにするには、ボイスメールパスワードのこのチェックボックスをオンにします。ユーザが Cisco Personal Communications Assistant (PCA) または Cisco Unity Connection の管理にアクセスできないようにするには、Web アプリケーションパスワードのこのチェックボックスをオンにします。
[ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)]	ユーザがパスワードを変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、通常、複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。このチェックボックスをオンにする場合、[期限切れなし (Does Not Expire)] チェックボックスもオンにします。
[次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)]	一時的なパスワードを設定しておき、ユーザが Cisco Unity Connection に次回ログインしたときに新しいパスワードを設定させ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。アカウントを不正アクセスおよび不正使用から保護するには、ユーザに対して、単純でない長いパスワード (8 文字以上) を指定するように指示します。または、[認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページにある設定を使用して、このようなパスワードにすることを強制します。
[期限切れなし (Does Not Expire)]	Cisco Unity Connection がユーザにパスワードの変更を求めないようにするには、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は、通常、高いセキュリティを必要としないユーザの場合、または複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。 このチェックボックスがオンになっていても、ユーザはパスワードをいつでも変更できます。 このチェックボックスがオフになっている場合、パスワードの有効期限は、選択した認証規則で設定されている [クレデンシャルの有効期限 (Credential Expires After)] フィールドによって制御されます。
[認証規則 (Authentication Rule)]	選択したユーザパスワードの設定に適用する認証ポリシーを選択します。
[最終変更時刻 (Time Last Changed)]	(表示のみ) ユーザパスワードが最後に変更された日時を示します。
[失敗したログイン試行回数 (Failed Logon Attempts)]	(表示のみ) このパスワードでログイン試行に失敗した回数を示します。この回数は、ログインが成功するか、管理者が [パスワードのロック解除 (Unlock Password)] をクリックすると、0 にリセットされます。
[最後に失敗したログイン試行時刻 (Time of Last Failed Logon Attempt)]	(表示のみ) このパスワードで最後にログイン試行に失敗した日時を示します。

表 1-4 [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[管理者によってロックされた時刻 (Time Locked by Administrator)]	(表示のみ) ユーザパスワードが管理者によってロックされた日時を示します。
[ログイン試行に失敗したためにロックされた時刻 (Time Locked Due to Failed Logon Attempts)]	(表示のみ) ログイン試行失敗の最大許容回数に達したため、ユーザパスワードがロックされた日時を示します。
[パスワードのロック解除 (Unlock Password)]	ユーザパスワードをロック解除するには、[パスワードのロック解除 (Unlock Password)] をクリックします。また、[パスワードのロック解除 (Unlock Password)] をクリックすると、[失敗したログイン試行回数 (Failed Logon Attempts)] が 0 にリセットされ、ロックされた時刻の値が削除されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「パスワード」の項

パスワードの変更

表 1-5 [パスワードの変更 (Change Password)] ページ

フィールド	説明
[パスワードの選択 (Choose Password)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voice Mail)]: ユーザのボイスメール パスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 [Web アプリケーション (Web Application)]: ユーザの Web アプリケーション パスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 <p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリの Web アプリケーション パスワードを変更する必要があります。Connection でパスワードを変更することはできません。</p>
[パスワード (Password)]	<p>パスワードを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 電話パスワード: 0 ~ 9 の数字を使用します。 Web アプリケーション パスワード: 英数字と特殊文字 (~!@#% ^ & * () - _ + = { } [: ' " ; < > ? / \ , .) を任意に組み合わせて使用します。 <p>Cisco Unity Connection を不正アクセスおよび不正使用から保護するには、単純でない長いパスワード (8 文字以上) を入力します。</p> <p>パスワードの複雑さに関して要件を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [認証規則 (Authentication Rule)] ページを使用します。</p>
[パスワードの確認 (Confirm Password)]	<p>入力の確認のため、新しいパスワードを再度入力します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「パスワード」の項

役割の編集

表 1-6 [役割の編集 (Edit Roles)] ページ

フィールド	説明
[割当済みの役割 (Assigned Roles)]	<p>[使用可能な役割 (Available Roles)] の設定と併せて使用し、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上向き矢印および下向き矢印をクリックして、必要な役割を [使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割当済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに移動します。</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"> • Audio Text Administrator • Greeting Administrator • Help Desk Administrator • Remote Administrator • System Administrator • Technician • User Administrator
[使用可能な役割 (Available Roles)]	<p>[割当済みの役割 (Assigned Roles)] の設定と併せて使用し、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上向き矢印および下向き矢印をクリックして、必要な役割を [使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割当済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに移動します。</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"> • Audio Text Administrator • Greeting Administrator • Help Desk Administrator • Remote Administrator • System Administrator • Technician • User Administrator

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントを追加する前に」の章の「[役割](#)」の項

メッセージ受信インジケータ

表 1-7 [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[すべてリセット (Reset All)]	ユーザの MWI をすべてリセットするには (MWI を再同期化する必要がある場合など)、[すべてリセット (Reset All)] ボタンをクリックします。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[有効 (Enabled)]	(表示のみ) メッセージ受信インジケータ (MWI) が有効であるかどうかを示します。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[現在のステータス (Current Status)]	(表示のみ) ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンとオフのどちらであることを示します。
[電話システム (Phone System)]	(表示のみ) メッセージ受信インジケータ (MWI) をオン / オフする電話システムの表示名。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージ受信インジケータ](#)」の項

メッセージ受信インジケータの編集

表 1-8 [メッセージ受信インジケータの編集 (Edit Message Waiting Indicator)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) 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。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)]	メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号としてユーザのプライマリ内線番号を使用するには、このチェックボックスをオンにします。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号。
[電話システム (Phone System)]	(表示のみ) メッセージ受信インジケータ (MWI) をオン / オフする電話システムの表示名。
[現在のステータス (Current Status)]	(表示のみ) ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンとオフのどちらであることを示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージ受信インジケータ](#)」の項

メッセージ受信インジケータの新規作成

表 1-9 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) 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。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)]	メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号としてユーザのプライマリ内線番号を使用するには、このチェックボックスをオンにします。
[内線番号 (Extension)]	<p>メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号。このフィールドに文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 ~ 9 の数字を入力します。 数字の間に空白文字、ハイフン (-)、カッコ類は使用しないでください。 1 秒間の一時停止を挿入するには、カンマ (,) を入力します。 # および * は、電話機の # キーと * キーに対応しています。 <p>入力する内線番号について、プライマリ内線番号に関連付けられた電話機とは別の MWI オン コードを必要とする電話機で MWI をアクティブにする予定である場合は、その電話システムが複数の MWI オンおよびオフ コードをサポートするようにプログラムされていることを確認してください。</p>
[電話システム (Phone System)]	メッセージ受信インジケータ (MWI) をオン / オフする電話システムをクリックします。
[現在のステータス (Current Status)]	(表示のみ) ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンとオフのどちらであることを示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージ受信インジケータ](#)」の項

転送ルール

表 1-10 [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	1 つ以上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)] をクリックします。仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているルールが、無効となる日時を示します。

転送ルールの編集

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ


フィールド	説明
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)]	<p>適切なオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)]: Cisco Unity Connection は、この基本転送ルールがアクティブになっている場合、このページの設定を適用します。 [パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)]: Connection は、この基本転送ルールがアクティブになっている場合、このページの設定を無視し、パーソナル着信転送ルールを適用します。 <p>[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] オプションを使用する場合は、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールで一連のパーソナル着信転送ルールを設定したことを最初に確認してください。一連のルールが設定されていない場合、通話はすべてプライマリ内線番号に転送されます。</p>
[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"> [無効 (Disabled)]: 転送オプションは無効な状態です。 [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、管理者が無効にするまで有効になります。 [次の日時まで有効にする (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、選択された転送オプションを指定の日時まで実行します。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] をクリックし、月、日、西暦年、および時刻を選択します。この日時に達すると、Connection は転送オプションを自動的に無効にします。 <p> (注) 仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。</p>
[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"> [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"> 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)。 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。 [内線番号 (Extension)]: 通話の転送先となる内線番号を入力します。

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)


フィールド	説明
[転送タイプ (Transfer Type)]	<p>Cisco Unity Connection での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"> [スイッチヘリリースする (Release to Switch)]: Connection は発信者を保留にし、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。回線が通話中または無応答の場合、(Connection ではなく) 電話システムがユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。この転送タイプを使用すると、Connection で着信通話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)] は、電話システムで通話の転送が有効になっている場合に限り使用してください。 [転送を管理する (Supervise Transfer)]: Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中の場合または通話への応答がない場合、(電話システムではなく) Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。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。 <p>[転送タイプ (Transfer Type)] オプションは、[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使用できません。</p> <p>転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[待機する呼出回数 (Rings to Wait For)]	<p>Cisco Unity Connection が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、この値を 3 以上に設定します。5 以上の値に設定することは避けてください (特に、通話が別の内線番号に転送される可能性がある場合)。発信者は、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>このオプションは、[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、または [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</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、発信者に Cisco Unity Connection で「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」の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>このオプションは、[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になっています。</p>

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] 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>電話が通話中の場合、Cisco Unity Connection が通話を処理する方法を示します。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"> • [発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voice Mail)]: Connection は通話中グリーティングを再生し、発信者がボイスメッセージを残せるようにします。 • [問い合わせせずに発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]: Connection は、発信者を保留にします。 • [保留してよ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 が発信者に問い合わせます。 <p>これらのオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [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には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[コールが接続されたら通知する (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 で「おつなぎしております (transferring call)」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>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[コールの宛先を通知する (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 で「<ユーザまたはコールハンドラの名前の録音>の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号>の方にお電話がはいています (call for <dialed extension number>)」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。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザが複数のダイヤル内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[電話に出るかどう かを選択する (Ask Me If I Want to Take the Call)]	<p>Cisco Unity Connection が通話を転送する前に、通話を受信するかどうかをユーザに問い合わせるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[発信者の名前を問 い合わせる (Ask for Caller's Name)]	<p>発信者に対して、名前を言うように Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが通話に回答すると、Connection は通話を転送する前に「... 様からの お電話です (Call from...)」プロンプトを再生します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「着信転送、スクリーニング、および通話保留」の項

メッセージ設定の編集

表 1-12 [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページ



フィールド	説明
[最大メッセージ長 (Maximum Message Length)]	<p>身元不明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、身元不明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な場合があります。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)] > [詳細設定 (Advanced)] > [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になっています。</p>
[発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)]	<p>発信者にシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。この言語設定は、「発信音の後にメッセージをお話してください。(You may record your message at the tone.)」などのシステム プロンプトに適用されます。次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] <p>または、特定の言語をリストから選択します。</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>
[識別できない発信者のメッセージの緊急性 (Unidentified Callers Message Urgency)]	<p>身元不明発信者がメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)]: 身元不明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。 [緊急にする (Mark Urgent)]: 身元不明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 サポートの通話で役立つ場合があります。 [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 が身元不明発信者に確認します。
[識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)]: [暗号化する (Mark Secure)]	<p>身元不明発信者がこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection で安全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。</p>

表 1-12 [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。 - [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)]: Connection は、適切なコール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「外部の発信者のオプション」の項

発信者入力

表 1-13 [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、該当するキーをクリックします。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 (Action)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話操作が設定されている場合は、その操作が表示されます。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、カンパセーション、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、[発信者をターゲットに送信する (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)]	(表示のみ) 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、カンパセーション、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)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が追加入力を許可するか ([ロック解除 (Unlocked)])、無視するか ([ロック (Locked)]) を示します。
[追加ダイヤル番号を待つ ___ 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 が追加の入力を待つ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 は 1 つのキーに割り当てられている操作を実行します。</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 (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。このような数字が定義されている場合は、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を聞いている間に発信者がダイヤルした内線番号の先頭に、その数字が追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection が最初に通話をルーティングしようとする宛先は、先頭に数字が追加されている内線番号です。先頭に数字が追加されている内線番号が有効なものでない場合、Connection は、ダイヤルされた内線番号に通話をルーティングしようとします。</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が再生されている間に、発信者が 1000 をダイヤルした場合、Connection は通話を内線番号 1231000 にルーティングしようとします。先頭に数字を追加した後の内線番号が有効なものでない場合、Connection は内線番号 1000 に通話をルーティングしようとします。</p>
[先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)]	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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「グリーティング」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「短縮内線番号のシミュレート」の項

発信者入力編集

表 1-14 [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[キー (Key)]	(表示のみ) このページの設定の適用対象となる電話キーパッドのキーを示します。
[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 で無視するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーに割り当てられている操作を実行します。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になっています。</p>

表 1-14 [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 が実行する操作を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話を終了します。 - [キーを無視する (Ignore Key)]: Connection は、キー入力を無視してグリーティングを引き続き再生します。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)]: Connection は、グリーティングを最初から再生します。 - [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)]: Connection は、コール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 - [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)]: Connection は、グリーティングをスキップしてグリーティング再生後の操作を実行します。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 - [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)]: Connection は、[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) に通話を転送します。Connection は、通話を電話システムにリリースすることで通話を転送します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: 通話をブロードキャスト メッセージ カンパセーションに送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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 (規制テーブルで許可されている場合のみ) - [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能): Connection は、発信者が通話先のメールボックスにログインしようとしていると判断し、サインイン用のパスワードだけを入力するよう要求します。この手順では、ユーザは各自のグリーティングから簡単にログインできます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを変更するためのカンパセーションに通話を送信します。

表 1-14 [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
	<ul style="list-style-type: none"> - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン セッションに送信し、ID とパスワードを入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザ システム転送 (User System Transfer)]: 通話をセッションに送信して、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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[グリーティング](#)」の項

メールボックスの編集

表 1-15 [メールボックスの編集 (Edit Mailbox)] ページ

フィールド	説明
[マウント済み (Mounted)]	<p>(表示のみ)メールボックスが使用可能な場合はチェックボックスがオンに、メールボックスが使用可能でない場合はオフになっています。メールボックスが使用可能でない場合、ユーザは既存のメッセージにアクセスできません。新しいメッセージはキューに入れられ、メールボックスが再び使用可能になった時点で配信されます。</p> <p>Cisco Unity Connection は、次の場合に、自動的にメールボックスを使用不能にします。</p> <ul style="list-style-type: none"> メールボックスが別のメールボックス ストアに移動された場合 メールボックスを保持するメールボックス ストアが無効な場合
[メッセージ エージング ポリシーを有効にする (Enable Message Aging Policy)]	<p>[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページでメッセージ エージング規則が選択されている場合、および [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページで [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、このチェックボックスをオンにすると規則がこのユーザに適用されます。チェックボックスをオフにするとこのユーザに対して規則は無視されます。</p> <p>このチェックボックスは、[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページでメッセージ エージング規則が選択されていない場合、および [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページの [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオフになっている場合は適用されません。</p>
[受信確認要求へ応答する (Respond to Requests for Read Receipts)]	<p>ある Cisco Unity Connection ユーザが別のユーザにボイス メッセージを送信した場合、メッセージを送信したユーザは、受信者がいつボイス メッセージを再生したかについて受信確認で通知を受けることを要求できます。このユーザに関する受信確認要求に Connection が応答しないようにするには、このチェックボックスをオフにします。</p>
[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)]	<p>メールボックス使用割当量は、メッセージ エージング ポリシーとともに、ボイス メッセージ用の使用可能なハード ディスク領域が満杯にならないように確保するために役立ちます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [カスタム (Custom)]: このユーザに対して、このページで指定する [警告クォータ (Warning Quota)] [送信クォータ (Send Quota)] および [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] を使用します。このオプションを選択する場合は、[カスタム (Custom)] または [システム最大値 (2 ギガバイト) (System Maximum (2 Gigabytes))] も選択します。[カスタム (Custom)] を選択する場合は、次の項目ごとに、このユーザが使用できるボイス メッセージの最大バイト数を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [警告クォータ (Warning Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザは、メールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。 [送信クォータ (Send Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。 [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。 <p>カスタム クォータを入力する場合、[警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。</p> [システム設定の使用 (Use System Settings)]: このユーザに対して、[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] ページで指定した使用割当量を使用します。
[メッセージ数 (Number of Messages)]	<p>(表示のみ)このユーザに関する、新しいメッセージ、開封済みメッセージ、削除のマークが付いている ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動された) が完全には削除されていないメッセージの合計数。</p>
[サイズ (Size)]	<p>(表示のみ)現在のユーザのすべてのボイス メッセージの合計サイズ (バイト単位)。</p>

表 1-15 [メールボックスの編集 (Edit Mailbox)] ページ (続き)

フィールド	説明
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビュースタンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[メールボックスストア (Mailbox Store)]	(表示のみ) このメールボックスを保持するメールボックスストアの表示名。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メールボックスサイズの割り当て](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メールボックスのサイズの制御](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メールボックスストアの管理](#)」の章

電話メニュー

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ


フィールド	説明
[タッチトーンカンパセーションメニュースタイル (Touchtone Conversation Menu Style)]	<p>ユーザがタッチトーンカンパセーションを使用する場合は、次のオプションのいずれかを選択します。音声認識カンパセーションの場合、標準メニュースタイルと簡易メニュースタイルは提供されないことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [標準ガイダンス (Full)]: 詳しい操作説明をユーザに再生します。新規ユーザの場合に選択します。 [簡易ガイダンス (Brief)]: 標準メニューの簡易版をユーザに再生します。システムに慣れているユーザの場合に選択します。 <p>デフォルト設定: [標準ガイダンス (Full)]</p>
[カンパセーション音量 (Conversation Volume)]	<p>Cisco Unity Connection カンパセーションがユーザに再生されるときにの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [低音量 (Low)] [中音量 (Medium)] [高音量 (High)] <p>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</p> <p>デフォルト設定: [中音量 (Medium)]</p>
[カンパセーション速度 (Conversation Speed)]	<p>Cisco Unity Connection がユーザにプロンプトを再生するときの速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [遅い (Slow)] [標準 (Normal)] [速い (Fast)] [最速 (Fastest)] <p>デフォルト設定: [標準 (Normal)]</p>
[時間フォーマット (Time Format)]	<p>ユーザが電話でメッセージを再生するときに Cisco Unity Connection によってタイムスタンプの再生に使用される時間形式を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [12時間制 (12 hour clock)]: デフォルト。ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを12時間制で再生します。たとえば、午後1時00分に残されたメッセージをユーザが聞くと、タイムスタンプは午後1時00分と再生されます。 [24時間制 (24 hour clock)]: ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを24時間制で再生します。たとえば、午後1時00分に残されたメッセージをユーザが聞くと、タイムスタンプは13時00分と再生されます。 <p> (注) ユーザは、Cisco Unity Assistant で、固有の時間形式の優先使用を設定できます。</p>

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)


フィールド	説明
[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)]	ユーザが、Cisco Unity Connection と電話で対話するための一次手段として音声認識の使用を希望する場合は、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ンになっている場合、[タッチトーン カンパセーション (Touchtone Conversation)] の設定は、音声認識サービスが使用不能な場合のバックアップとしてだけ使用されます。
[タッチトーン カンパセーション (Touchtone Conversation)]	<p>ユーザがメッセージを電話で再生および管理するときに再生されるタッチトーン カンパセーション スタイルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [代行キーパッド マッピング (N) (Alternate Keypad Mapping (N))] • [代行キーパッド マッピング (S) (Alternate Keypad Mapping (S))] • [代行キーパッド マッピング (X) (Alternate Keypad Mapping (X))] • [クラシック カンパセーション (Classic Conversation)] • [カスタム キーパッド マッピング 1 (Custom Keypad Mapping 1)] • [カスタム キーパッド マッピング 2 (Custom Keypad Mapping 1)] • [カスタム キーパッド マッピング 3 (Custom Keypad Mapping 1)] • [オプション カンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] • [標準カンパセーション (Standard Conversation)] <p>各カンパセーション スタイルで、標準メニュー スタイルまたは簡易メニュー スタイルを使用できます。</p>
[メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)]: [有効にする (Enable)]	<p>ユーザに対し、電話でメッセージをチェックするときに他のユーザおよび身元不明発信者からのボイス メッセージを検索することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは、Cisco Unity Connection カンパセーションのメイン メニューからメッセージを検索するように要求されます。ユーザは、メッセージ ロケータ機能を使用して、各自の新規メッセージおよび開封済みメッセージの中で、特定のユーザ、内線番号、または電話番号 (ANI または発信者 ID の情報) からのメッセージを検索できます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[メッセージ ロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)]	<p>次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ラストイン ファーストアウト (Last In, First Out)] • [ファーストイン ファーストアウト (First In, First Out)] <p>[メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)]: [有効にする (Enable)] チェックボックスと併せて使用して、ユーザが個々のメッセージを電話で検索できるようにします。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p>
[ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)]	<p>ユーザがメニューに応答しないときに、Cisco Unity Connection がそのメニューを繰り返す回数を指定します。有効値の範囲は 0 ~ 10 です。</p> <p> (注) この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p> <p>デフォルト設定: 1 回。</p>

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
[最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ ____ ミリ秒 (Wait for First Touchtone or Voice Command ____ Milliseconds)]	<p>メニューを再生後、ユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを音声で入力するまで Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。この設定は、「先頭桁のタイムアウト」とも呼ばれます。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定：5,000 ミリ秒。</p>
[名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords ____ Milliseconds)]	<p>メッセージの宛先指定、パスワードの更新、通話転送またはメッセージ到着通知の番号の変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。</p> <p>有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定：3,000 ミリ秒。</p>
[複数桁のメニューオプションを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options ____ Milliseconds)]	<p>特定の電話メニューで使用可能な複数のキーの組み合わせにおいて、ユーザが最初の数字を表すキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。</p> <p>たとえば、クラシック カンパセーションの [メッセージ後 (After Message)] メニューでユーザは、1つのメッセージに回答するには 4 を、すべてのメッセージに回答するには 42 を、発信者に電話するには 44 を押すことができます。</p> <p>この設定は、## を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合も適用されます。</p> <p>有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定：1,500 ミリ秒。</p>
[ボイスコマンドの単語間で待機する (Wait Between Words in Voice Commands)] (フレーズ未完了タイムアウト ____ ミリ秒)	<p>Cisco Unity Connection がユーザの次の発声を待つ時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発声された内容に応じて処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発声し、間をおいてから「from Harriet Smith」と発声したとします。この場合、ここで入力した値によって、ユーザの発声終了まで Connection がどのくらい待つかが決まります。この時間が経過すると、新しいメッセージが再生されます。有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定：750 ミリ秒。</p>
[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	<p>この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識ユーザに目的の操作の確認を求める可能性を調整します。たとえば、ユーザが「cancel」または「hang up」と言うのをシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を増やすと、意図しない操作が誤って確定されるのを防止できることがあります。または、あまりにも頻繁にシステムから確認を求められるという苦情が寄せられた場合は、この設定を小さめの値に調整してみます。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection は確認を求めません。この値が 100 に設定されている場合、Connection は常に確認を求めます。</p> <p>この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。多くのシステムでは、デフォルト値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムが必要なときに確認を得ることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。</p>

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
[音声認識の音声感度 (0 ~ 100) (Voice Recognition Speech Sensitivity (0 to 100))]	<p>この設定を使用して、通話の潜在的なバックグラウンド ノイズを補償できます。</p> <p>値 0 は、音声エンジンの感度が低いことを示します。音声を認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。</p> <p>値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。単に雑音が発生しただけでも、音声イベントとして認識されます。</p> <p>デフォルト設定：50。</p>
[ログイン後に再生 (After Logging On, Play)]	<p>次のチェックボックスをオンにして、ユーザのログイン後に Cisco Unity Connection が何を再生するかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの録音名 (User's Recorded Name)]: Connection は、ユーザの録音名を再生します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。 [オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)]: Connection は、ユーザのオプション グリーティングが有効な場合に、その旨をユーザに通知します。Connection は、ユーザが電話でログインするとすぐに通知を再生し、その後メニューを再生します。ユーザは、このメニューで、オプション グリーティングを有効なままにするか、無効にするか、または再生するかを選択できます。 このチェックボックスは、ユーザが電話で Connection にアクセスしたときに、オプション グリーティングが有効であることをユーザに通知するかどうかのみを制御します。Cisco Personal Communications Assistant (PCA) でオプション グリーティングが有効な場合は、このチェックボックスがオフであっても、常にユーザに通知されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。 [ユーザの新規メッセージを自動的に再生する (User's New Messages Automatically)]: Connection は、ユーザのログイン後にすぐ新しいメッセージを再生します。ユーザに、メッセージ数やメイン メニューは再生されません。ただし、所定の条件に該当している場合 (メールボックスがいっぱいになっていることの警告、ブロードキャストメッセージ、パスワード期限切れ通知のいずれかが発生) および初回登録時は、そのことがユーザに通知された後で新しいメッセージが再生されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
[カンパセーション終了後(When Exiting the Conversation)]	<p>次のいずれかの操作を選択して、カンパセーションの終了時に、Cisco Unity Connection がユーザを送信する先を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: Connection は通話をすぐに終了します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] - [サイン イン (Sign-In)] - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定した Connection ユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[カンパセーションと電話メニューのオプション](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[Cisco Unity Connection カンパセーション](#)」の章

メッセージ再生の設定

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ

フィールド	説明
[メッセージ音量 (Message Volume)]	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [低音量 (Low)] • [中音量 (Medium)] • [高音量 (High)] <p>ユーザは、Cisco Unity Assistant で音量レベルを調整することも、電話機で一時的に音量を調整することもできます (コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して音量を調整できます)。</p> <p>デフォルト設定 : [中音量 (Medium)]</p>
[メッセージ再生速度 (Message Speed)]	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [遅い (Slow)] • [標準 (Normal)] • [速い (Fast)] • [最速 (Fastest)] <p>ユーザは、Cisco Unity Assistant で速度を調整できます。</p> <p>コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して再生速度を調整できます。</p> <p>デフォルト設定 : [標準 (Normal)]</p>
[新規メッセージの再生 (For New Messages, Play)]	<p>Cisco Unity Connection が新規のマークが付いたメッセージの合計数を通知するには、必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージ総数 (Message Count Totals)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は新規のマークが付いたメッセージ (ボイスメッセージ、電子メールメッセージ、ファックスメッセージを含む) の合計数を通知します。 • [ボイスメッセージ数 (Voice Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いたボイスメッセージの合計数を通知します。 • [電子メールメッセージ数 (Email Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いた電子メールメッセージの合計数を通知します。 • [ファックスメッセージ数 (Fax Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いたファックスメッセージの合計数を通知します。 • [受信メッセージ数 (Receipt Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いた受信メッセージの合計数を通知します。
[開封済みメッセージの再生 (For Saved Messages, Play)]	<p>[開封済みメッセージ数 (Saved Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は開封済みのメッセージの合計数を通知します。</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)


フィールド	説明
[メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Messages, Play)]	<p>ユーザが電話で Cisco Unity Connection にログインしたときに、次のメニューを Connection が再生できるように、[メッセージ タイプ メニュー (Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「ボイスメールの再生は、1 を押してください。(Press 1 to hear voice messages)」 「電子メールの再生は、2 を押してください。(Press 2 to hear emails)」 「ファックスは、3 を押してください。(Press 3 to hear faxes)」 「受信確認の再生は、4 を押してください。(Press 4 to hear receipts)」 <p>メッセージ タイプ メニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。</p>
[新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)]	<p>Cisco Unity Connection が新しいメッセージをユーザに再生する順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)]: メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。Connection は、ここで指定された順序に従ってメッセージを再生します。 メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。 [時間の順序 (Then By)]: [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択し、Connection が新しいメッセージまたは開封済みメッセージを再生する順序を指定します。 <p>緊急メッセージは、受信確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されることに注意してください (受信確認は送信時刻でソートされます)。</p>
[開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)]	<p>Cisco Unity Connection が開封済みメッセージをユーザに再生する順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)]: メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。Connection は、ここで指定された順序に従ってメッセージを再生します。 メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。 [時間の順序 (Then By)]: [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択します。
[削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)]	<p>[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックし、削除したメッセージの再生順序を指定します。</p> <p> (注) 緊急メッセージは、受信確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されます (受信確認は送信時刻でソートされます)。</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)]	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者情報 (Sender's Information)]: メッセージを再生する前に、メッセージ送信者の発信者情報を Cisco Unity Connection で再生する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報は、Connection の設定内容によって異なります。 デフォルトでは、[送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスがオンの場合、Connection は次の情報を再生します。 <ul style="list-style-type: none"> 識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection はユーザの名前の録音を再生します。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。 身元不明発信者が残したメッセージの場合、Connection は、メッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供しません。 [内線番号を含める (Include Extension)]: [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、名前の録音に加え、メッセージを残したユーザの内線番号を含めます。 [メッセージ番号 (Message Number)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、メッセージのシーケンス番号(「メッセージ 1 ...」)を通知します。 [メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージが発信者によって録音された時刻を通知します。 [送信者の ANI (Sender's ANI)]: 身元不明発信者が残したメッセージについて、このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供します。
[各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)]	<p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]: ユーザがメッセージの本文にアクセスし、メッセージの管理方法を指定する前に、ユーザが通話を終了したか電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection が、メッセージを新規のマークを付けたまま残すか、開封済み (読み取り済み) としてマークするかを指定します (また、Connection は、メッセージへの応答、メッセージの転送、ユーザへの電話、オペレータまたは別の内線電話への転送などの実行後にユーザが特に指定しない限り、メッセージをそのままの状態に残します)。 デフォルト設定: [メッセージに新規マークを付ける (Mark Message New)] [メッセージの早送り ____ ミリ秒 (Fast Forward Message by ____ Milliseconds)]: ユーザがメッセージを再生中に早送りする場合に、Connection が前方にスキップする時間の長さを指定します。 Connection は、メッセージを前方にスキップするとき、速度調整された増分をベースにしないので、注意してください。前方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定: 5 秒。 [メッセージの巻き戻し ____ ミリ秒 (Rewind Message by ____ Milliseconds)]: ユーザがメッセージを再生中に巻き戻しする場合に、Connection が後方にスキップする時間の長さを指定します。 Connection は、メッセージを後方にスキップするとき、速度調整された増分をベースにしないので、注意してください。後方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のいずれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定: 5 秒。

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)]	[メッセージ送信時間(Time the Message Was Sent)]チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、メッセージが発信者によって録音された時刻を通知します。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[メッセージを削除するとき (When Deleting a Message)]	[新規および保存済みメッセージの削除を確認する(Confirm Deletions of New and Saved Messages)]チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、ユーザが電話で新規メッセージおよび開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに要求します。ユーザが削除済みメッセージにアクセスできない場合は、このチェックボックスをオンにすることを検討してください。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージ再生順序のオプション](#)」の項

メッセージ送信の設定

表 1-18 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ




フィールド	説明
[ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)]	<p>このチェックボックスをオンにした場合、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)]	<p>このチェックボックスをオンにすると、ユーザはブロードキャストメッセージを編集できます。</p> <p>このチェックボックスをオンにした場合、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信することもできます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)]	<p>メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンパセーションがユーザに要求する入力方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name)] • [内線番号順 (Entering the Extension)] • [名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)] <p> (注) 宛先を名前で指定する場合は、ユーザの電話機のキーパッドに英字が刻印されている必要があります。</p> <p>この設定は、音声認識カンパセーションを使用している場合には適用されません。</p> <p>ここで選択されたオプションにかかわらず、ユーザは、電話でメッセージの宛先を指定しているときに # キーを 2 回押すと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定とを切り替えることができます。ただし、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページの [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)] チェックボックスがオンになっている場合、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する方法は、ユーザ内線番号の入力だけになります。</p>
[受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)]	<p>ユーザを宛先として指定したときに、選択した名前の確認のプロンプトを再生する場合は、このオプションを有効にします。デフォルトでは、ユーザをリストから選択したとき、Cisco Unity Connection が確認のために名前を繰り返すことはありません。</p> <p>ユーザが名前ではなく ID で宛先を指定する場合は、このオプションを有効にすることをお勧めします。</p> <p> (注) 音声認識カンパセーションを使用している場合は、ユーザに対して常に確認のプロンプトが再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 1-18 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)]	<p>複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前の追加を続けるよう Cisco Unity Connection がユーザに求める場合は、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを宛先指定する場合、Connection は、単一の受信者の追加を受け付けた後、次に行う操作をキー入力によって示すよう要求します (たとえば、「別の宛先の追加は 1、メッセージ オプションは 3、メッセージの録音はシャープを押してください。(To add another recipient, press 1. For message options, press 3. To record, press #.)」)。複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザは、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続けるのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。このオプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。</p> <p> (注) 音声認識カンパセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前を引き続き追加するように求めるプロンプトが常に再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[アドレス指定優先順位リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)]	<p>このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、メッセージの受信者を、ユーザによってメッセージの宛先として初めて指定されたときに名前の重み付けリストに自動的に追加します。その後は、以降の使用状況に基づいて名前の重みを調整します。</p> <p>ユーザが名前の一部を使用してメッセージの宛先を指定した結果、一致する名前が複数検出される場合、Connection は、重みでソートされたアドレス指定優先順位リストに最初に現れた一致を表示します。ユーザがボイス コマンドを使用してメッセージの宛先を指定した場合、Connection はアドレス指定優先順位リスト内の名前の重みを使用します。したがって、ユーザが発声した名前と音声学的に類似する名前が音声認識エンジンによって一致として選択される可能性が高くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]	<p>ユーザがメッセージの送信、応答、または転送の処理中に電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection がメッセージを送信するか破棄するかを指定します。</p> <p>電話は、意図的に切断されることもあれば、不意に切断されることもあります。たとえば、ユーザが電話を切る場合や、携帯電話のバッテリー切れ、または圏外になる場合が挙げられます。デフォルトでは、次の場合に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザがメッセージに返信、またはメッセージを送信しようとしている場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在し、録音の長さが 1 秒 (1,000 ミリ秒) を超えている。つまり、ユーザが録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。 ユーザがメッセージを転送中：メッセージの受信者が 1 名以上存在する。つまり、ユーザが音声コメントの録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。 <p>[メッセージの削除 (Discard Message)] が選択されている場合、Connection は、ユーザが # キーを押してメッセージの送信準備ができていないことを確認しない限り、メッセージを送信しません。ユーザがメッセージを送信する前に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信せずに削除します。</p> <p>デフォルト設定：[メッセージ送信 (Send Message)]</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージの宛先と送信先のオプション](#)」の項

メッセージアクションの編集

表 1-19 [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ




フィールド	説明
[ボイスメール (Voicemail)]	<p>ユーザがボイス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtpt Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
[電子メール (Email)]	<p>ユーザが電子メール メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtpt Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
[ファックス (Fax)]	<p>ユーザがファックス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtpt Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 1-19 [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ (続き)

フィールド	説明
[送信確認 (Delivery Receipt)]	<p>ユーザが送信確認を受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定: [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
[リレーアドレス (Relay Address)]	<p>Cisco Unity Connection がボイスメール、電子メール、または送信確認をリレーするように設定されている場合、Connection がそのタイプのメッセージをリレーする先のアドレスを選択します。このフィールドは、1 つ以上のメッセージ タイプでメッセージ アクションとして [メッセージをリレー (Relay the Message)] を選択していない場合、編集できません。</p> <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージ アクション](#)」の項

グリーティングの検索

表 1-20 [グリーティング (Greetings)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (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)] をクリックします。 グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、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を再生します。
[グリーティング (Greeting)]	(表示のみ) グリーティングの名前。このグリーティング固有のページに移動するには、グリーティングの名前をクリックします。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) 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"> • [なし (Blank)]: 発信者に何も再生されません。 • [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。 • [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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[グリーティング](#)」の項

グリーティングの編集

表 1-21 [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)]	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)]: 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしで有効になっているグリーティング (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。 [有効期限 (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、指定された日時に達するまで該当するグリーティングを再生します。[有効期限 (Enabled Until)] をクリックし、Connection がグリーティングを自動的に無効にする月、日、西暦年、および時刻を選択します。
[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"> [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。 [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 は、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名前の録音を再生します (「申し訳ありませんが < ユーザ名 > は、ただ今電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザの内線番号を再生します。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、Connection は、あらかじめ録音されているシステム グリーティングを再生します。 <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"> [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 はすぐにグリーティング再生後の操作を実行します。
[「発信音の後にメッセージを録音してください」のブロンプトを再生 (Play the “Record Your Message at the Tone” Prompt)]	<p>発信者に対して、トーンが鳴るまで待ってからメッセージを録音するように Cisco Unity Connection で要求するには、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になっています。</p>


表 1-21 [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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)]: グリーティング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 は、グリーティング再生中に発信者が入力したキーに応じて処理を実行します。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 • [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)]: 発信者に対して、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許可するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、発信者の入力した番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、リリース転送を実行しようとします。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)]: 再入力を求めるプロンプトを Connection が発信者に再生す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、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合: 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定: 0。 • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)]: Connection が発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまでの秒数を示します。 デフォルト設定: 2 秒。

表 1-21 [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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。このオプションは十分に留意して使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [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)]: Connection は、適切なコール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を続けます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

表 1-21 [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信者オプション (Caller Options)]	<p>(オプション グリーティングの場合のみ) Cisco Unity Connection がユーザへの通話を処理する方法を指定します。必要に応じて、次のチェックボックスのいずれかまたはすべてをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)] <p> (注) この設定が適用されるのは、自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線番号に通話が転送された場合だけです。身元不明発信者または別のユーザが、ユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers from Skipping the User's Greeting)] [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers from Leaving Messages)] <p>他の Connection ユーザが Connection カンバセーション(「メッセージを送るには2を押してください (Press 2 to send a message)」)を使用するか、別の Connection クライアントアプリケーションを使用してメッセージを送信する場合、発信者オプションは適用されない点に注意してください。</p>
[録音 (Recording)]	<p>グリーティングの録音。</p> <p>ここでグリーティングを録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「グリーティング」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「システム転送の設定」の章の「システム転送の概要」の項

通知デバイス

表 1-22 [通知デバイス (Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで通知デバイスの [有効 (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、このカラムの値は [有効 (Enabled)] です。チェックボックスがオフになっている場合、値は [無効 (Disabled)] です。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[タイプ (Type)]	(表示のみ) このカラムには、通知デバイスの作成時に選択された [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストの値が表示されます。このタイプは変更できません。
[通知先 (Destination)]	(表示のみ) 電話機およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話番号 (Phone Number)] フィールドの値が表示されます。SMTP デバイスおよび SMS デバイスの場合、このカラムには [宛先 (To)] フィールドの値が表示されます。
[電話システム (Phone System)]	(表示のみ) 電話機およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話システム (Phone System)] フィールドの値が表示されます。SMTP デバイスおよび SMS デバイスの場合、このカラムは空白です。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「通知デバイス」の項

通知デバイスの新規作成

表 1-23 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ

フィールド	説明
[通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)]	通知デバイスのタイプをリストから選択します。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> カンマ (,)。1 秒間の一時停止を挿入します。 # および *。電話機の # キーと * キーを表します。 <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>
[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection が電話番号の後にダイヤルする追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
[追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に指定の秒数だけ待機できます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。
[呼び出し回数 (Rings to Wait)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection は接続試行を終了します。この設定値は 3 回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。</p> <p>デフォルト設定: 4 回。</p>
[ビジーリトライ限度 (Busy Retry Limit)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 4 回。</p>
[ビジーリトライ間隔 (Busy Retry Interval)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 5 分。</p>
[RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に回答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの回数にします。</p> <p>デフォルト設定: 4 回。</p>

表 1-23 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)


フィールド	説明
[RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定: 15 分。
[電話システム (Phone System)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスが使用する電話システムをクリックします。
[通知でユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)]	(電話機通知デバイスの場合のみ) ユーザに対して、Cisco Unity Connection がユーザ ID の入力を求めるかどうかを示します。ユーザは、パスワードについては常に入力を求められます。ログインにかかる時間を短縮するため、ユーザはユーザ ID を入力しない方式を好む傾向があります。  (注) この設定は、ユーザ以外の人物が電話に応答しない場合に限り、十分に注意して使用してください。
[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)]	(SMS 通知デバイスの場合のみ) 適切な SMPP プロバイダを選択します。
[宛先 (To)]	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベル、あるいは SMS (SMPP) デバイスのどちらかにメッセージ到着通知を設定するかに応じて、次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> SMTP テキスト メッセージ到着通知の場合は、ユーザの文字対応デバイス、テキスト互換携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メール アドレスを入力します。 SMS (SMPP) テキスト メッセージ到着通知の場合は、SMS 互換デバイスの電話番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダによって異なります。プロバイダによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 このフィールドには、最大で 128 文字まで入力できます。

表 1-23 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)



フィールド	説明
[送信元 (From)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける電話番号、または英数字テキスト (使用可能な場合) をこのフィールドに入力します。[送信元 (From)] の電話番号は、SMTP 通知の最後の行に表示されます。多くの場合、ユーザがテキスト互換携帯電話の折り返し電話ボタンを押すと、この電話番号をダイヤルできます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する内容は SMPP プロバイダーによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダーでメッセージ送信サーバの「ソース アドレス」が必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダーで「ソース アドレス」が必要ない場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤル プレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 <p> (注) [送信元 (From)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダーによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p> <p>このフィールドには、最大で 40 文字まで入力できます。</p>
[メッセージ テキスト (Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト通知でユーザが受信するテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門で通話に対応するユーザを対象として、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ到着通知の設定で選択した基準と一致するメッセージが到着するたびに、ここで入力したテキストが送信されます。</p> <p> (注) コールバック番号を通知するには、メッセージ テキストの中に、メッセージ確認時にユーザがかける番号を入力するようにします (たとえば、番号を tel:2065551212 などの形式で入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大で 160 文字まで入力できます (SMS デバイスの場合、Connection で使用するよう設定した文字セットによっては、160 文字未満のメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
[メッセージ テキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者の名前や発信者 ID (取得可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファックス)、およびメッセージの受信時刻を含めることができます。メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付けられている場合は、このステータスも通知できます。</p>
[メッセージ数をメッセージ テキストに含める (Include Message Count in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知にメールボックス内の新しいメッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>

表 1-23 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージ テキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)]	(SMTP 通知デバイスの場合のみ) SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「通知デバイス」の項

通知デバイスの編集

表 1-24 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ


フィールド	説明
[有効 (Enabled)]	このチェックボックスをオンにすると、通知デバイスが有効になります。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[最初の通知の試行前の遅延 (Delay Before First Notification Attempt)]	<p>メッセージが [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで選択した基準と一致する場合は、メッセージが受信された時点から通知のトリガーまでの遅延 (分単位) を指定します。一定の間隔 (15 分など) で異なるデバイスに通知を送信して、カスケードメッセージ到着通知と同じ効果を得ることができます。</p> <p>この遅延時間によって、デバイス スケジュールがアクティブでなくなったときに通知が到達した場合、その通知は、スケジュールが再度アクティブになるまで実行されません (メッセージがまだ新規である場合のみ)。</p> <p>0 ~ 99 分の値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 0 分。</p>
[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)]	<p>ユーザが 1 つ以上の新しいメッセージを持っている限り、Cisco Unity Connection がそのユーザに通知を繰り返すようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオンにする場合は、[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] フィールドに通知間隔も入力します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)]	<p>この設定は、[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] チェックボックスと併せて使用します。通知が初めて送信された後、Cisco Unity Connection が通知を繰り返す間隔を分単位で指定します。指定した間隔に従って、継続的に通知が送信されます。たとえば、午前 11 時 47 分に通知反復間隔を 5 分間に設定すると、Connection は、午前 11 時 50 分、午前 11 時 55 分、午後 12 時 00 分、午後 12 時 05 分、午後 12 時 10 分というように、新しいメッセージについてユーザに通知します。この通知スケジュールは、ユーザ宛ての新規メッセージが 1 つ以上存在している限り有効になります。</p> <p>[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] の範囲は 0 ~ 60 分です。</p> <p> (注) [通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] を 0 分にすると、通知の反復は無効になります。</p> <p>デフォルト設定 : 0 分。</p>

表 1-24 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
[通知の失敗時 (On Notification Failure)]	<p>メッセージ通知は、最初に選択したデバイスへの通知の送信試行が失敗した場合に、一連の通知デバイスを「チェーン」するように設定できます。最初の(または直前の)デバイスへの通知が失敗した場合に、通知を別のデバイスに送信するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通知の失敗時 (On Notification Failure)] で、[次の宛先に送信する (Send to)] をクリックし、現在のデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知するデバイスをクリックします。この項目は、チェーンに含まれる最初の通知デバイスと他のすべてのデバイス(最後のデバイスを除く)で設定します。 • チェーンに含まれる2番目以降のすべてのデバイスで、[通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをすべてオフにします。通知イベントを有効にした場合、直前のデバイスで通知が失敗するのを待たずに、このデバイスのメッセージ到着通知がすぐに開始されます。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 • SMTP デバイスは、チェーン内の最後のデバイスとするのでない限り、メッセージ通知のチェーンに設定しないでください。Connection は、SMTP デバイスへの通知の失敗を検出しません。
[通知規則のイベント (Notification Rule Events)]	<p>新しいメッセージが受信されたときに Cisco Unity Connection がこのデバイスに通知を送信するには、必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべてのメッセージ (All Messages)]: Connection は、任意の新しいメッセージ(ディスパッチメッセージ、その他のボイスメッセージ、およびファックスメッセージを含む)が受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] 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 (Dispatch Messages)]: Connection は、ディスパッチメッセージのマークが付いた新しいメッセージが受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいディスパッチメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [すべてのボイスメッセージ (All Voice Messages)]: Connection は、新しいボイスメッセージ(ディスパッチメッセージを含む)が受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいボイスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [ファックス (Fax Messages)]: Connection は、新しいファックスメッセージが受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいファックスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [予定表の予定 (Calendar Appointments)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ): Connection は、今後の Outlook の予定について、このデバイスに通知を送信します。 • [予定表の会議 (Calendar Meetings)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ): Connection は、今後の Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express 会議について、このデバイスに通知を送信します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • カンマ (,)、1 秒間の一時停止を挿入します。 • # および *。電話機の # キーと * キーを表します。 <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>

表 1-24 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)


フィールド	説明
[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection が電話番号の後にダイヤルする追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
[追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に指定の秒数だけ待機できます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。
[呼び出し回数 (Rings to Wait)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection は接続試行を終了します。この設定値は3回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。 デフォルト設定: 4回。
[ビジーリトライ限度 (Busy Retry Limit)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定: 4回。
[ビジーリトライ間隔 (Busy Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定: 5分。
[RNAリトライ限度 (RNA Retry Limit)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの回数にします。 デフォルト設定: 4回。
[RNAリトライ間隔 (RNA Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定: 15分。
[電話システム (Phone System)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスが使用する電話システムをクリックします。
[通知でユーザIDの入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)]	(電話機通知デバイスの場合のみ) ユーザに対して、Cisco Unity Connection がユーザIDの入力を求めるかどうかを示します。ユーザは、パスワードについては常に入力を求められます。ログインにかかる時間を短縮するため、ユーザはユーザIDを入力しない方式を好む傾向があります。  (注) この設定は、ユーザ以外の人物が電話に回答しない場合に限り、十分に注意して使用してください。
[SMPPプロバイダ (SMPP Provider)]	(SMS通知デバイスの場合のみ) 適切なSMPPプロバイダを選択します。

表 1-24 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)



フィールド	説明
[宛先 (To)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)テキスト互換の携帯電話またはポケットベル、あるいはSMS (SMPP) デバイスのどちらにメッセージ到着通知を設定するかに応じて、次のいずれかを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP テキスト メッセージ到着通知の場合は、ユーザの文字対応デバイス、テキスト互換携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メールアドレスを入力します。 SMS (SMPP) テキスト メッセージ到着通知の場合は、SMS 互換デバイスの電話番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤル プレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 <p>このフィールドには、最大で 128 文字まで入力できます。</p>
[送信元 (From)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)テキスト互換の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける電話番号、または英数字テキスト (使用可能な場合) をこのフィールドに入力します。[送信元 (From)] の電話番号は、SMTP 通知の最後の行に表示されます。多くの場合、ユーザがテキスト互換携帯電話の折り返し電話ボタンを押すと、この電話番号をダイヤルできます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する内容は SMPP プロバイダーによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダーでメッセージ送信サーバの「ソース アドレス」が必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダーで「ソース アドレス」が必要ない場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤル プレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 <p> (注) [送信元 (From)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダーによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p> <p>このフィールドには、最大で 40 文字まで入力できます。</p>

表 1-24 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージ テキスト (Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト通知でユーザが受信するテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門で通話に対応するユーザを対象として、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ到着通知の設定で選択した基準と一致するメッセージが到着するたびに、ここで入力したテキストが送信されます。</p>  <p>(注) コールバック番号を通知するには、メッセージ テキストの中に、メッセージ確認時にユーザがかける番号を入力するようにします (たとえば、番号を tel:2065551212 などの形式で入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大で 160 文字まで入力できます (SMS デバイスの場合、Connection で使用するよう設定した文字セットによっては、160 文字未満のメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
[メッセージ テキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者の名前や発信者 ID (取得可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファックス)、およびメッセージの受信時刻を含めることができます。メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付けられている場合は、このステータスも通知できます。</p>
[メッセージ数をメッセージ テキストに含める (Include Message Count in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知にメールボックス内の新しいメッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>
[メッセージ テキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスの場合のみ) SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「通知デバイス」の項

代行内線番号

表 1-25 [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[電話番号 (Phone Number)]	(表示のみ) 代行内線番号の電話番号。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[電話番号 (Phone Number)] をクリックします。
[電話のタイプ (Phone Type)]	(表示のみ) 電話番号のタイプ。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[代行内線番号](#)」の項

代行内線番号の新規作成

表 1-26 [代行内線番号の新規作成 (New Alternate Extension)] ページ

フィールド	説明
[電話のタイプ (Phone Type)]	電話番号のタイプをリストから選択します。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>代行内線番号として一意の電話番号を入力します。さまざまな理由で、代行内線番号を使用する場合があります (たとえば、ユーザの電話機で複数のライン アピアランスを扱う場合)。代行内線番号を使用すると、代替デバイス (携帯電話、自宅の電話、別の作業場所にある電話など) から Cisco Unity Connection への発信がさらに便利になります。代行内線番号の電話番号を指定した場合、その番号からのすべての通話は、プライマリ内線番号からの通話を処理する場合と同じ方法で処理されます (ただし、電話システムから Connection に ANI または発信者 ID が渡されることが前提です)。つまり、Connection は代替の電話番号をユーザ アカウントに関連付けます。この番号から通話が到達したとき、Connection は、パスワードを入力してサイン インするようユーザに要求します。</p> <p>[電話番号 (Phone Number)] フィールドに文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 最大で 40 文字の内線番号を入力できます (SIP 連動の場合は、最大で 40 文字の英数字を使用できます)。 各内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。 SIP 連動の場合は、SIP URL の有効なエイリアスも入力できます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com である場合は aabade と入力します。空白文字は使用しないでください。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「代行内線番号」および「代行内線番号の追加」の項

代行内線番号の編集

表 1-27 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページ


フィールド	説明
[電話のタイプ (Phone Type)]	電話番号のタイプをリストから選択します。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>代行内線番号として一意の電話番号を入力します。さまざまな理由で、代行内線番号を使用する場合があります (たとえば、ユーザの電話機で複数のライン アピランスを扱う場合)。代行内線番号を使用すると、代替デバイス (携帯電話、自宅の電話、別の作業場所にある電話など) から Cisco Unity Connection への発信がさらに便利になります。代行内線番号の電話番号を指定した場合、その番号からのすべての通話は、プライマリ内線番号からの通話を処理する場合と同じ方法で処理されます (ただし、電話システムから Connection に ANI または発信者 ID が渡されることが前提です)。つまり、Connection は代替の電話番号をユーザ アカウントに関連付けます。この番号から通話が到達したとき、Connection は、パスワードを入力してサイン インするようユーザに要求します。</p> <p>[電話番号 (Phone Number)] フィールドに文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 最大で 40 文字の内線番号を入力できます (SIP 連動の場合は、最大で 40 文字の英数字を使用できます)。 各内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。 SIP 連動の場合は、SIP URL の有効なエイリアスも入力できます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com である場合は aabade と入力します。空白文字は使用しないでください。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることでサーチ スペースになります。サーチ スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[詳細設定を表示する (Show Advanced Settings)] または [詳細設定を表示しない (Hide Advanced Settings)]	<p>代行内線番号の詳細設定を表示または非表示にするには、このボタンをクリックします。</p> <p>代行内線番号についてカスタマイズできるいくつかのカンパセーション設定があります。デフォルトでは、各代行内線番号は、ユーザのプライマリ内線番号に設定されているものと同じ設定を使用します。代行内線番号のカスタム設定を使用して、ユーザの発信元電話番号に基づいてカンパセーション設定をカスタマイズできます。</p>
[既知の内線から発信するときのパスワードをスキップする (Skip Password When Calling From Known Extension)]	<p>この内線番号から発信するとき、このユーザに対してパスワードの入力を求めない場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p> (注) この設定を使用する場合は、セキュリティ上のリスクが発生します。ハッカーは、電話通話の発信者 ID をスプーフィングする可能性があります。スプーフィングした発信者 ID がプライマリ内線番号または代行内線番号と一致して、ハッカーが Cisco Unity Connection システムに到達できた場合、それらの番号でこの設定が有効になっていると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセスできます。</p>

表 1-27 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページ (続き)






フィールド	説明
[カンパセーション音量 (Conversation Volume)]	<p>Cisco Unity Connection カンパセーションがユーザに再生されるとき音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [低音量 (Low)] • [中音量 (Medium)] • [高音量 (High)] <p>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</p>  <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[カンパセーション速度 (Conversation Speed)]	<p>Cisco Unity Connection がユーザにプロンプトを再生するときの速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [遅い (Slow)] • [標準 (Normal)] • [速い (Fast)] • [最速 (Fastest)] <p>この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[ログイン後、ユーザの新規メッセージを自動的に再生する (After Logon, Play User's New Messages Automatically)]	<p>このチェックボックスをオンにすると、ユーザのログイン後すぐに新しいメッセージが再生されます。このチェックボックスがオンになっている場合、メッセージ数またはメインメニューはユーザに再生されません。</p>  <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)]	<p>この代行内線番号から発信するときに、ユーザが音声認識を使用して Cisco Unity Connection と対話する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>  <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)]	<p>この代行内線番号から発信したときにユーザが応答しなかった場合に、Cisco Unity Connection がメニューを繰り返す回数を指定します。有効値の範囲は 0 ~ 10 回です。</p>  <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ (Wait for First Touchtone or Voice Command)]	<p>この代行内線番号から発信したときに、メニューを再生後、ユーザが最初のキーを押すか、ボイスコマンドを音声で入力するまで Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。</p>  <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>

表 1-27 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページ (続き)


フィールド	説明
[名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords)]	<p>メッセージの宛先指定、パスワードの更新、通話転送またはメッセージ到着通知の番号の変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。</p> <p>有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[複数桁のメニューオプションを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options)]	<p>特定の電話メニューで使用可能な複数のキーの組み合わせにおいて、ユーザが最初の数字を表すキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。</p> <p>有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[ボイスコマンドの単語間で待機する (Wait Between Words in Voice Commands)] (フレーズ未完了タイムアウト)	<p>この代行内線番号から発信したときに、Cisco Unity Connection がユーザの次の発声を待つ時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発生された内容に応じて処理が実行されます。</p> <p>有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	<p>この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識ユーザに目的の操作の確認を求める可能性を調節します。たとえば、ユーザが「cancel」または「hang up」と言うのをシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を増やすと、意図しない操作が誤って確定されるのを防止できることがあります。または、あまりにも頻繁にシステムから確認を求められるという苦情が寄せられた場合は、この設定を小さめの値に調整してみます。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection は確認を求めません。この値が 100 に設定されている場合、Connection は常に確認を求めます。</p> <p>この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。多くのシステムでは、デフォルト値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムが必要なときに確証を得ることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
[音声認識の音声感度 (0 ~ 100) (Voice Recognition Speech Sensitivity (0 to 100))]	<p>この設定を使用して、この代行内線番号からの通話の潜在的なバックグラウンド ノイズを補償できます。値 0 は、音声エンジンの感度が低いことを示します。音声を認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。単に雑音が発生しただけでも、音声イベントとして認識されます。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>

表 1-27 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページ (続き)







フィールド	説明
[メッセージ音量 (Message Volume)]	<p>この代行内線番号から発信したときに、ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生する場合に、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [低音量 (Low)] • [中音量 (Medium)] • [高音量 (High)] <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
[メッセージ再生速度 (Message Speed)]	<p>この代行内線番号から発信したときに、ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生する場合に、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [遅い (Slow)] • [標準 (Normal)] • [速い (Fast)] • [最速 (Fastest)] <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
[メッセージの早送り (Fast Forward Message By)]	<p>ユーザがこの代行内線番号からのメッセージを再生中に早送りする場合に、Cisco Unity Connection が前方にスキップする時間の長さを指定します。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
[メッセージの巻き戻し (Rewind Message By)]	<p>ユーザがこの代行内線番号からのメッセージを再生中に巻き戻しする場合に、Cisco Unity Connection が後方にスキップする時間の長さを指定します。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
[電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]	<p>ユーザがメッセージの本文にアクセスし、メッセージの管理方法を指定する前に、ユーザが通話を終了したか電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection がそのメッセージを新規と見なすか、開封済み (読み取り済み) としてマークするかを選択します。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
[新規および保存済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletions of New and Saved Messages)]	<p>このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、ユーザが電話で新規メッセージまたは開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに要求します。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>

表 1-27 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページ (続き)

フィールド	説明
[受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)]	<p>メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンパセーションがユーザに要求する入力方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name)] • [内線番号順 (Entering the Extension)] • [名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)] <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>
[受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)]	<p>デフォルトでは、ユーザを宛先として指定するときに、Cisco Unity Connection が確認のためにリストから選択したユーザの名前を繰り返すことはありません。選択した名前の確認のプロンプトをユーザに再生する場合は、[受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)] を有効にします。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>
[各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)]	<p>複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前の追加を続けるよう Cisco Unity Connection がユーザに求める場合は、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを宛先指定する場合、Connection は、単一の受信者の追加を受け付けた後、次に行う操作をキー入力によって示すよう要求します (たとえば、「別の宛先の追加は 1、メッセージ オプションは 3、メッセージの録音はシャープを押してください。(To add another recipient, press 1. For message options, press 3. To record, press #.)」)。複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザは、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続行するのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。このオプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。</p> <p> (注) 音声認識カンパセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前を引き続き追加するように求めるプロンプトが常に再生されます。</p> <p>この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>
[電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]	<p>ユーザがメッセージの送信、応答、または転送の処理中に電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection がメッセージを送信するか破棄するかを選択します。</p> <p> (注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「代行内線番号」および「代行内線番号のカスタム設定」の項

代行ユーザ名の編集

表 1-28 [代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の代替の名を入力します。代行ユーザ名については、姓と名を両方とも指定する必要があります。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の代替の姓を入力します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[代行ユーザ名](#)」の項

プライベート同報リスト

ユーザ所有のプライベート同報リストの設定を入力するためのリンクをクリックすると、Cisco Personal Communications Assistant が開きます。プライベート同報リストの設定は、Cisco Unity Connection の管理では管理されていません。

プライベート同報リストの設定に関する情報は、Cisco PCA のヘルプに含まれています。

外部サービスのアカウント

表 1-29 [外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[サービス タイプ (Service Type)]	(表示のみ) 外部サービスの接続先となるサーバのタイプ。
[予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]	(表示のみ) オンになっている場合、外部サービスによって、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。
[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)]	(表示のみ) オンになっている場合、ユーザは外部サービスを使用して、Exchange メッセージにアクセスできます。
[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]	(表示のみ) オンになっている場合、ユーザは外部サービスを使用して、Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。
[プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)]	(表示のみ) オンになっている場合、外部サービスは独自の会議のスケジュールを設定します。オフになっている場合、外部サービスは Exchange サーバを使用して会議のスケジュールを設定します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#)」の章

外部サービスのアカウントの新規作成

表 1-30 [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Accounts)] ページ


フィールド	説明
[外部サービス (External Service)]	このユーザで有効にする適切な外部サービスの名前をクリックします。
[サービスタイプ (Service Type)]	(表示のみ) 外部サービスの接続先となるサーバのタイプ。
[電子メール (Email Address)]	(Exchange のみ) ユーザの電子メール アドレスを入力します。
[ログインタイプ (Login Type)]	<p>Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express の場合、次の適切なオプションをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の Connection ユーザ ID 設定が Cisco Unity Connection ユーザエイリアスと同一である場合に便利です。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。 • [サーバのゲストアカウントを使用 (Use Server Guest Account)]: Connection は、Connection ユーザエイリアスおよびユーザ ID 設定を使用せずに、ユーザをゲストとしてログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議に関する情報のみをユーザに提供します。 • [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)]: Cisco Unified MeetingPlace Express のユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection ユーザエイリアスと異なる場合に便利です)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。 <p>Exchange の場合、次の適切なオプションをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Exchange のユーザ ID 設定が Connection ユーザエイリアスと同一である場合に便利です。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用してユーザをログインさせます。 • [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)]: Exchange のユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection ユーザエイリアスと異なる場合に便利です)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザをログインさせます。
[ユーザ ID (User ID)]	外部サービスが使用するユーザ ID 設定を入力します。
[パスワード (Password)]	(Exchange 2007 のみ。[ログインタイプ (Login Type)] で [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] オプションが選択されている場合) ユーザ ID のパスワードを入力します。
[ユーザプロフィール番号 (User Profile Number)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) ユーザをログインさせるときに Connection が使用する外部サーバのユーザ ID 設定を入力します。
[予定表へのユーザアクセス (User Access to Calendar)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されません。</p> <p> (注) [予定表へのユーザアクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスをオンにすることができる外部サービスは 1 つだけです。</p>

表 1-30 [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Accounts)] ページ (続き)

フィールド	説明
[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。
[プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)]	このチェックボックスがオンになっている場合、外部サービスは独自の会議のスケジュールを設定します。 このチェックボックスがオフになっている場合、外部サービスは Exchange サーバを使用して会議のスケジュールを設定します。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「 [予定表連動の作成](#) 」の章
- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「 [外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#) 」の章

外部サービスのアカウントの編集

表 1-31 [外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)] ページ


フィールド	説明
[外部サービス (External Service)]	このユーザで有効にする適切な外部サービスの名前をクリックします。
[サービス タイプ (Service Type)]	(表示のみ) 外部サービスの接続先となるサーバのタイプ。
[電子メール (Email Address)]	(Exchange のみ) ユーザの電子メール アドレスを入力します。
[ログイン タイプ (Login Type)]	<p>Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express の場合、次の適切なオプションをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の Connection ユーザ ID 設定が Connection ユーザ エイリアスと同一である場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。 • [サーバのゲスト アカウントを使用 (Use Server Guest Account)]: Connection は、Connection ユーザ エイリアスおよびユーザ ID 設定を使用せずに、ユーザをゲストとしてログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議に関する情報のみをユーザに提供します。 • [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)]: Cisco Unified MeetingPlace Express のユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。 <p>Exchange の場合、次の適切なオプションをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Exchange のユーザ ID 設定が Connection ユーザ エイリアスと同一である場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用してユーザをログインさせます。 • [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)]: Exchange のユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザをログインさせます。
[ユーザ ID (User ID)]	外部サービスが使用するユーザ ID 設定を入力します。
[パスワード (Password)]	(Exchange 2007 のみ。[ログイン タイプ (Login Type)] で [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] オプションが選択されている場合) ユーザ ID のパスワードを入力します。
[ユーザ プロファイル番号 (User Profile Number)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) ユーザをログインさせるときに Connection が使用する外部サーバのユーザ ID 設定を入力します。
[予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されません。</p> <p> (注) [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスをオンにすることができる外部サービスは 1 つだけです。</p>

表 1-31 [外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。
[プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)]	このチェックボックスがオンになっている場合、外部サービスは独自の会議のスケジュールを設定します。 このチェックボックスがオフになっている場合、外部サービスは Exchange サーバを使用して会議のスケジュールを設定します。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「 [予定表連動の作成](#) 」の章
- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「 [外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#) 」の章

SMTP プロキシ アドレスの検索

表 1-32 [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	新しい SMTP プロキシ アドレスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] テーブルに新しい行が表示されます。新しい行に SMTP プロキシ アドレスを入力して、[保存 (Save)] をクリックします。
[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)]	ユーザまたは連絡先の SMTP プロキシ アドレスを入力します。Cisco Unity Connection は、着信する SMTP メッセージの送信者と受信者を、プロキシ アドレスを使用してユーザまたは連絡先にマッピングします。

関連情報

- ユーザについては、『 Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド 』の「 [ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定](#) 」の章の「 [SMTP プロキシアドレス](#) 」の項を参照してください。連絡先については、同じマニュアルの「 [連絡先の管理](#) 」の章の「 [SMTP プロキシアドレス](#) 」の項を参照してください。



サービス クラス

次の各項を参照してください。

- [サービス クラスの検索 \(P.2-1\)](#)
- [サービス クラスの新規作成 \(P.2-2\)](#)
- [サービス クラスの編集 \(P.2-9\)](#)
- [サービス クラスのメンバシップ \(P.2-15\)](#)

サービス クラスの検索

表 2-1 [サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	(スタンドアロン構成の場合のみ) 検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none">• [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。• [ロケーション (Location)]: 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

サービスクラスの新規作成

表 2-2 [サービスクラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[録音名 (Recorded Name)] : [音声名の録音を許可する (Allow Recording of Voice Name)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection の電話通話または Cisco Unity Assistant を使用して音声名を録音することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、初回登録時に各自の名前を録音するよう求められます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合でも、デフォルトでは、ユーザは名前を録音しないまま Connection の登録プロセスを完了できます。初回登録時に名前の録音を必須にするかどうかについては、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページにある [ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)] 設定を有効にすることで変更できます。</p> <p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが自分の名前を録音できないようにし (たとえば、組織のすべての名前とグリーティングを1人の声で録音する場合) このユーザが初回登録時に名前の録音を要求されないようにする場合は、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ンになっています。</p>
[録音名 (Recorded Name)] : [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザの名前の録音を Cisco Unity Connection が何秒後に停止するかを入力します。範囲は 1 ~ 100 秒です。</p> <p>デフォルト設定 : 30 秒。</p>
[ディレクトリにリストされるかどうかの選択をユーザに許可する (Allow Users to Choose to Be Listed in the Directory)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに対し、ディレクトリにリストされるかどうかを選択することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>宛先検索サービスは、ユーザや身元不明発信者がユーザに連絡したりメッセージを残したりするために使用する、音声による登録リストです。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[グリーティング (Greetings)] : [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに許可するグリーティングの録音時間を入力します。範囲は 1 ~ 1,200 秒です。</p> <p>デフォルト設定 : 90 秒。</p>

表 2-2 [サービスクラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)




フィールド	説明
[IMAP クライアントを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに、IMAP クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスするためのライセンスを付与するには、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ンにする場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]: ユーザはボイスメール全体にアクセスできます。 • [プライベートメッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]: ユーザは、メッセージにプライベートのマークが付けられていない限り、ボイスメール全体にアクセスできます。プライベートメッセージの場合は、メッセージのヘッダーにだけアクセスできます。 • [メッセージヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]: ユーザは、メッセージのヘッダーにだけアクセスできます。 <p>ここで選択した内容にかかわらず、ユーザは Cisco Unity Connection の電話通話および Cisco Unity Inbox (使用できる場合) を使用することで、メッセージの全体にアクセスできます。</p> <p> (注) 暗号化されているメッセージの本文に、IMAP クライアントからアクセスすることはできません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[Cisco Unity Inbox の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Inbox)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Inbox にアクセスすること、およびボイスメッセージの RSS フィードにアクセスすることを許可するには、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フになっています。</p>
[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)]	<p>[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)] オプションおよび [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] オプションを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)]	<p> (注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをあらかじめオンにしておく必要があります。</p> <p>このオプションでは、Exchange サーバ上のメッセージストアにアクセスするよう外部サービスを設定することが要件になります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)]	<p> (注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをあらかじめオンにしておく必要があります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>

表 2-2 [サービスクラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)


フィールド	説明
[パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザがパーソナル コール ルーティングにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p>  <p>(注) ライセンスの設定によっては、パーソナル着信転送ルールを使用できない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[Cisco Unity Assistant の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Assistant)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Assistant にアクセスすることを許可するには、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フになっています。</p>
[音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが音声認識インターフェイスにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。音声認識インターフェイスを使用すると、ユーザは、電話機のキーボードを使用するのではなく、コマンドを音声で入力することで、Cisco Unity Connection の電話通話と対話できます。</p>
[Unified Personal Communicator を使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Use Unified Client to Access Voice Mail)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unified Personal Communicator インターフェイスにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unified Personal Communicator は、音声、ビデオ、ドキュメント共有、ボイスメールの再生、およびディレクトリを単一のインターフェイスに統合した Web ベースのクライアント アプリケーションです。</p> <p>Cisco Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、このチェックボックスをオンにし、さらに Cisco Unified Personal Communicator も設定する必要があります。詳細については、『<i>Installation Guide for Cisco Unified Personal Communicator</i>』を参照してください。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。</p>
[管理者が定義した 代行内線番号の表示をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、管理者によって指定された代行内線番号を表示することを許可するには、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フになっています。</p>
[自分が定義した 代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Assistant で自身の代行内線番号のセットを指定することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。このオプションを選択すると、ユーザは、すでに定義済みの代行内線番号に加え、最大 5 個の代行内線番号を定義できます。</p> <p>ユーザは、複数の携帯電話、自宅の電話、およびその他の電話機について、代行内線番号を指定するよう Cisco Unity Connection 管理者に要請することがあります。管理者は、ユーザが各自の代行内線番号を指定できるように許可することで、扱う要請の数を削減できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)


フィールド	説明
[メッセージ長 (Message Length)]: [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに許可するメッセージの録音時間。1 ~ 3,600 秒の値を入力します。</p> <p>このオプションを有効にすると、ユーザに対して、最大長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p> (注) 身元不明発信者がユーザに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、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] 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)] > [詳細設定 (Advanced)] > [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 (5 分)</p>
[システム同報リストへのメッセージ送信をユーザに許可する (Allow Users to Send Messages to System Distribution Lists)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザがシステム同報リストにメッセージを送信することを許可するには、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になっています。</p>
[削除済みアイテムフォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザがメッセージを削除したときに、Cisco Unity Connection がそれらのメッセージを完全に削除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。代わりに、削除されたメッセージを Connection で削除済みアイテム フォルダに移動し、ユーザが後で取得できるようにするには、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になっています。</p>
[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに回答できる (Allow Users to Use Live Reply to Other Users)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して他の Cisco Unity Connection ユーザにコールを返すことを許可するには、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ンになっている場合、ユーザは、別のユーザからのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すと、メッセージを残したユーザに Connection で電話をかけることができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます)。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは、発信者のタイプにかかわらず Live Reply を使用して折り返し電話をかけることができません。ユーザの電話通話では、Live Reply は無効になります。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>

表 2-2 [サービスクラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)


フィールド	説明
[ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに返信できる (Allow Users to Use Live Reply to Unidentified Callers)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して身元不明発信者 (外部発信者または Cisco Unity Connection に転送されたが発信元内線番号によって識別できないユーザ) にコールを返すことを許可するには、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ンになっている場合、ユーザは、Connection ユーザとして識別されていない発信者からのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すことができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます)。</p> <p> (注) このオプションを有効にするには、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに返信できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] チェックボックスをあらかじめオンにしておく必要があります。</p> <p>身元不明発信者への Live Reply を開始する場合、Connection は発信者の ID をユーザの転送規制テーブルと照合します。番号が許可されている場合、Connection は電話システムへのリリース転送を実行して、折り返しの電話をかけます。デフォルトでは、Connection は発信者 ID の形式を整形しないことに注意してください。[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、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定および [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定を設定すると、すべての番号の先頭に十分な長さのトランク アクセス コードを付加したり、電話システムで番号の処理に必要となる可能性のある追加の情報を提供したりできます。適切なダイヤル文字列を生成するために必要となるその他の整形は、すべて電話システムで実行する必要があります。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Live Reply を使用して身元不明発信者に折り返しの電話をかけることができません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[セキュア メッセージングを必須にする (Require Secure Messaging)]	<p>このサービス クラスのメンバーから送信されたメッセージを Cisco Unity Connection が処理する方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [常に (Always)]: メッセージに対して、常に安全のマークを付けます。 • [設定しない (Never)]: メッセージに安全のマークを付けません。 • [選択する (Ask)]: ユーザが特殊発信オプションの電話メニューで適切なキーを押して、メッセージに安全のマークを付けた場合に限り、メッセージに安全のマークを付けます。 • [プライベート (Private)]: ユーザがメッセージにプライベートのマークを付けた場合に限り、メッセージに安全のマークを付けます。 <p>[選択する (Ask)] オプションを除いて、特殊発信オプションの電話メニューのプロンプトでは、安全なメッセージのオプションについて説明されないことに注意してください。[選択する (Ask)] オプションを有効にした場合は、ユーザに「このメッセージを緊急に設定するには 1、受信確認に設定するには 2、プライベートに設定するには 3、暗号化を設定するには 5 を押してください。(To mark this urgent, press 1. For return receipt, press 2. To mark this private, press 3. To mark it secure, press 5.)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>ここで選択されたオプションにかかわらず、どのユーザも、メッセージの送信時にメッセージにプライベートのマークを付けることができます。</p> <p>デフォルト設定 : [プライベート (Private)]</p>

表 2-2 [サービスクラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[ユーザあたりの最大リスト数 (1-99) (Maximum Lists Per User (1-99))]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数を指定するため、1 ~ 99 の数値を入力します。ユーザは、各自のプライベート同報リストを電話および Cisco Unity Assistant で管理できます。</p> <p>Cisco Unity Connection カンパセーションおよび Cisco Unity Assistant では、この設定値を使用して、ユーザのリスト数が上限に達したことを特定します。ただし、ユーザが所有するリストの数については、各アプリケーションが独自に計算することを考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザが電話を使用してメンバーを追加し、新しいリストを作成しようとする場合、メンバーのいるプライベート同報リストの数を Connection カンパセーションがカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリスト数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーのいないリスト (空のリスト) は、ユーザが所有するリストの合計数に含まれません。これは、これらのリストが名前の録音またはテキスト名を持っている場合でも同様です。 ユーザが Cisco Unity Assistant を使用して新しいリストを作成しようとする場合、名前の録音、テキスト名、またはメンバーを持っているリストの数を Cisco Unity Assistant がカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリストの数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーのいないリストであっても、名前の録音またはテキスト名を持っている場合は合計数に含まれます。 <p>つまり、15 個のリストを所有できるサービスクラスにユーザが所属していて、メンバーのいるプライベート同報リストが 12 個、名前の録音はあるがメンバーのいないリストが 2 つある場合、ユーザは、Cisco Unity Assistant を使用するよりも電話を使用するほうが、上限に達するまでに作成できるリストの数が多くなります。</p> <ul style="list-style-type: none"> Connection カンパセーションを使用する場合、ユーザは、2 つの空のリストにメンバーを追加して新しいリストを 1 つ作成した時点、または新しいリストを 3 つ作成した時点でリスト数の上限に達します。新しいリストを 3 つ作成して上限に達した場合、ユーザは、リストを 2 つ削除するまで 2 つの空のリストにメンバーを追加できません。 ユーザが Cisco Unity Assistant を使用している場合は、新しいリストを 1 つ作成した時点でリスト数の上限に達します。リスト数の上限に達していても、ユーザは 2 つの空のリストにメンバーを追加できます。 <p>デフォルト設定：リスト 25 個。</p>
[リストあたりの最大メンバー数 (1-999) (Maximum Members Per List (1-999))]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection カンパセーションまたは Cisco Unity Assistant を使用している場合に、それらのユーザがプライベート同報リストに追加できる最大メンバー数を指定するため、1 ~ 999 の数値を入力します。</p> <p>リストにボイスメッセージを送信できるのは、そのリストを所有しているユーザに限られます。</p> <p>デフォルト設定：メンバー 99 名。</p>
[通話のスクリーニングオプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Screening Options)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Assistant を使用して自身の通話スクリーニングオプションを変更することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、特に必要がない場合は許可しないことをお勧めします。通話のスクリーニングを実行すると、発信者を内線番号に転送するために必要な時間が長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[通話の保留オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Holding Options)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Assistant を使用して自身の通話保留オプションを変更することを許可するには、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フになっています。</p>

表 2-2 [サービスクラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信 (Outcalling)]	このサービスクラスに割り当てられているユーザがメッセージの配信設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。Media Master で、録音および再生デバイスとして電話機が選択されている場合は、選択するテーブルによって、Cisco Unity Connection がダイヤルするユーザの内線番号も規制されます
[転送 (Transfers)]	このサービスクラスに割り当てられているユーザが通話転送設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。
[ファックス (Fax)]	このサービスクラスに割り当てられているユーザがファックスのダイヤル設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「サービスクラスの追加、修正、削除」の章の「[サービスクラスの追加](#)」の項

サービスクラスの編集

表 2-3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[録音名 (Recorded Name)]:[音声名の録音を許可する (Allow Recording of Voice Name)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection の電話通話または Cisco Unity Assistant を使用して音声名を録音することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、初回登録時に各自の名前を録音するよう求められます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合でも、デフォルトでは、ユーザは名前を録音しないまま Connection の登録プロセスを完了できます。初回登録時に名前の録音を必須にするかどうかについては、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページにある [ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)] 設定を有効にすることで変更できます。</p> <p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが自分の名前を録音できないようにし(たとえば、組織のすべての名前とグリーティングを1人の声で録音する場合) このユーザが初回登録時に名前の録音を要求されないようにする場合は、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ンになっています。</p>
[録音名 (Recorded Name)]:[最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザの名前の録音を Cisco Unity Connection が何秒後に停止するかを入力します。範囲は 1 ~ 100 秒です。</p> <p>デフォルト設定: 30 秒。</p>
[ディレクトリにリストされるかどうかの選択をユーザに許可する (Allow Users to Choose to Be Listed in the Directory)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに対し、ディレクトリにリストされるかどうかを選択することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>宛先検索サービスは、ユーザや身元不明発信者がユーザに連絡したりメッセージを残したりするために使用する、音声による登録リストです。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[グリーティング (Greetings)]:[最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに許可するグリーティングの録音時間を入力します。範囲は 1 ~ 1,200 秒です。</p> <p>デフォルト設定: 90 秒。</p>

表 2-3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)




フィールド	説明
[IMAP クライアントを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに、IMAP クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスするためのライセンスを付与するには、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ンにする場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]: ユーザはボイスメール全体にアクセスできます。 [プライベートメッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]: ユーザは、メッセージにプライベートのマークが付けられていない限り、ボイスメール全体にアクセスできます。プライベートメッセージの場合は、メッセージのヘッダーにだけアクセスできます。 [メッセージヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]: ユーザは、メッセージのヘッダーにだけアクセスできます。 <p>ここで選択した内容にかかわらず、ユーザは Cisco Unity Connection の電話通話および Cisco Unity Inbox (使用できる場合) を使用することで、メッセージの全体にアクセスできます。</p> <p> (注) 暗号化されているメッセージの本文に、IMAP クライアントからアクセスすることはできません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[Cisco Unity Inbox の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Inbox)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Inbox にアクセスすること、およびボイスメッセージの RSS フィードにアクセスすることを許可するには、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フになっています。</p>
[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)]	<p>[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)] オプションおよび [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] オプションを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが Exchange サーバの電子メールにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p> (注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをあらかじめオンにしておく必要があります。</p> <p>このオプションでは、Exchange サーバ上のメッセージストアにアクセスするよう外部サービスを設定することが要件になります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザが音声認識にアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p> (注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをあらかじめオンにしておく必要があります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>

表 2-3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザがパーソナル コール ルーティングにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p>  <p>(注) ライセンスの設定によっては、パーソナル着信転送ルールを使用できない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[Cisco Unity Assistant の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Assistant)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Assistant にアクセスすることを許可するには、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フになっています。</p>
[Unified Personal Communicator を使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Use Unified Client to Access Voice Mail)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unified Personal Communicator インターフェイスにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unified Personal Communicator は、音声、ビデオ、ドキュメント共有、ボイスメールの再生、およびディレクトリを単一のインターフェイスに統合した Web ベースのクライアント アプリケーションです。</p> <p>Cisco Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、このチェックボックスをオンにし、さらに Cisco Unified Personal Communicator も設定する必要があります。詳細については、『<i>Installation Guide for Cisco Unified Personal Communicator</i>』を参照してください。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。</p>
[管理者が定義した 代行内線番号の表示をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、管理者によって指定された代行内線番号を表示することを許可するには、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フになっています。</p>
[自分が定義した 代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Assistant で自身の代行内線番号のセットを指定することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。このオプションを選択すると、ユーザは、すでに定義済みの代行内線番号に加え、最大 5 個の代行内線番号を定義できます。</p> <p>ユーザは、複数の携帯電話、自宅の電話、およびその他の電話機について、代行内線番号を指定するよう Cisco Unity Connection 管理者に要請することがあります。管理者は、ユーザが各自の代行内線番号を指定できるように許可することで、扱う要請の数を削減できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 2-3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)


フィールド	説明
[メッセージ長 (Message Length)]: [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに許可するメッセージの録音時間。1 ~ 3,600 秒の値を入力します。</p> <p>このオプションを有効にすると、ユーザに対して、最大長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p> (注) 身元不明発信者がユーザに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、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] 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)] > [詳細設定 (Advanced)] > [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 (5 分)。</p>
[システム同報リストへのメッセージ送信をユーザに許可する (Allow Users to Send Messages to System Distribution Lists)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザがシステム同報リストにメッセージを送信することを許可するには、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になっています。</p>
[削除済みアイテムフォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザがメッセージを削除したときに、Cisco Unity Connection がそれらのメッセージを完全に削除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。代わりに、削除されたメッセージを Connection で削除済みアイテムフォルダに移動し、ユーザが後で取得できるようにするには、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になっています。</p>
[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに返信できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)]	<p>このサービスクラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して他の Cisco Unity Connection ユーザにコールを返すことを許可するには、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ンになっている場合、ユーザは、別のユーザからのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すと、メッセージを残したユーザに Connection で電話をかけることができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます)。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは、発信者のタイプにかかわらず Live Reply を使用して折り返し電話をかけることができません。ユーザの電話通話では、Live Reply は無効になります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>

表 2-3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)


フィールド	説明
<p>[ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)]</p>	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して身元不明発信者 (外部発信者または Cisco Unity Connection に転送されたが発信元内線番号によって識別できないユーザ) にコールを返すことを許可するには、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ンになっている場合、ユーザは、Connection ユーザとして識別されていない発信者からのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すことができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます) 。</p> <p> (注) このオプションを有効にするには、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] チェックボックスをあらかじめオンにしておく必要があります。</p> <p>身元不明発信者への Live Reply を開始する場合、Connection は発信者の ID をユーザの転送規制テーブルと照合します。番号が許可されている場合、Connection は電話システムへのリリース転送を実行して、折り返しの電話をかけます。デフォルトでは、Connection は発信者 ID の形式を整形しないことに注意してください。[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、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定および [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定を設定すると、すべての番号の先頭に十分な長さのトランク アクセス コードを付加したり、電話システムで番号の処理に必要となる可能性のある追加の情報を提供したりできます。適切なダイヤル文字列を生成するために必要となるその他の整形は、すべて電話システムで実行する必要があります。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Live Reply を使用して身元不明発信者に折り返しの電話をかけることができません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
<p>[セキュア メッセージングを必須にする (Require Secure Messaging)]</p>	<p>このサービス クラスのメンバーから送信されたメッセージを Cisco Unity Connection が処理する方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [常に (Always)]: メッセージに対して、常に安全のマークを付けます。 • [設定しない (Never)]: メッセージに安全のマークを付けません。 • [選択する (Ask)]: ユーザが特殊発信オプションの電話メニューで適切なキーを押して、メッセージに安全のマークを付けた場合に限り、メッセージに安全のマークを付けます。 • [プライベート (Private)]: ユーザがメッセージにプライベートのマークを付けた場合に限り、メッセージに安全のマークを付けます。 <p>[選択する (Ask)] オプションを除いて、特殊発信オプションの電話メニューのプロンプトでは、安全なメッセージのオプションについて説明されないことに注意してください。[選択する (Ask)] オプションを有効にした場合は、ユーザに「このメッセージを緊急に設定するには 1、受信確認に設定するには 2、プライベートに設定するには 3、暗号化を設定するには 5 を押してください。(To mark this urgent, press 1. For return receipt, press 2. To mark this private, press 3. To mark it secure, press 5.)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>ここで選択されたオプションにかかわらず、どのユーザも、メッセージの送信時にメッセージにプライベートのマークを付けることができます。</p> <p>デフォルト設定 : [プライベート (Private)]</p>

表 2-3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[ユーザあたりの最大リスト数 (1-99) (Maximum Lists Per User (1-99))]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数を指定するため、1 ~ 99 の数値を入力します。ユーザは、各自のプライベート同報リストを電話および Cisco Unity Assistant で管理できます。</p> <p>Cisco Unity Connection カンパセーションおよび Cisco Unity Assistant では、この設定値を使用して、ユーザのリスト数が上限に達したことを特定します。ただし、ユーザが所有するリストの数については、各アプリケーションが独自に計算することを考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザが電話を使用してメンバーを追加し、新しいリストを作成しようとする場合、メンバーのいるプライベート同報リストの数を Connection カンパセーションがカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリスト数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーのいないリスト (空のリスト) は、ユーザが所有するリストの合計数に含まれません。これは、これらのリストが名前の録音またはテキスト名を持っている場合でも同様です。 ユーザが Cisco Unity Assistant を使用して新しいリストを作成しようとする場合、名前の録音、テキスト名、またはメンバーを持っているリストの数を Cisco Unity Assistant がカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリストの数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーのいないリストであっても、名前の録音またはテキスト名を持っている場合は合計数に含まれます。 <p>つまり、15 個のリストを所有できるサービス クラスにユーザが所属していて、メンバーのいるプライベート同報リストが 12 個、名前の録音はあるがメンバーのいないリストが 2 つある場合、ユーザは、Cisco Unity Assistant を使用するよりも電話を使用するほうが、上限に達するまでに作成できるリストの数が多くなります。</p> <ul style="list-style-type: none"> Connection カンパセーションを使用する場合、ユーザは、2 つの空のリストにメンバーを追加して新しいリストを 1 つ作成した時点、または新しいリストを 3 つ作成した時点でリスト数の上限に達します。新しいリストを 3 つ作成して上限に達した場合、ユーザは、リストを 2 つ削除するまで 2 つの空のリストにメンバーを追加できません。 ユーザが Cisco Unity Assistant を使用している場合は、新しいリストを 1 つ作成した時点でリスト数の上限に達します。リスト数の上限に達していても、ユーザは 2 つの空のリストにメンバーを追加できます。 <p>デフォルト設定：リスト 25 個。</p>
[リストあたりの最大メンバー数 (1-999) (Maximum Members Per List (1-999))]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection カンパセーションまたは Cisco Unity Assistant を使用している場合に、それらのユーザがプライベート同報リストに追加できる最大メンバー数を指定するため、1 ~ 999 の数値を入力します。</p> <p>リストにボイス メッセージを送信できるのは、そのリストを所有しているユーザに限られます。</p> <p>デフォルト設定：メンバー 99 名。</p>
[通話のスクリーニング オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Screening Options)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Assistant を使用して自身の通話スクリーニング オプションを変更することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、特に必要がない場合は許可しないことをお勧めします。通話のスクリーニングを実行すると、発信者を内線番号に転送するために必要な時間が長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[通話の保留オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Holding Options)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Assistant を使用して自身の通話保留オプションを変更することを許可するには、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フになっています。</p>

表 2-3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信 (Outcalling)]	このサービスクラスに割り当てられているユーザがメッセージの配信設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。Media Master で、録音および再生デバイスとして電話機が選択されている場合は、選択するテーブルによって、Cisco Unity Connection がダイヤルするユーザの内線番号も規制されます
[転送 (Transfers)]	このサービスクラスに割り当てられているユーザが通話転送設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。
[ファックス (Fax)]	このサービスクラスに割り当てられているユーザがファックスのダイヤル設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「サービスクラスの追加、修正、削除」の章の「[サービスクラスの設定の修正](#)」の項

サービスクラスのメンバシップ

表 2-4 [サービスクラスのメンバシップ (Class of Service Membership)] ページ

フィールド	説明
[選択したユーザの移動 (Move Selected User)]	選択したユーザを選択した COS に割り当て直すには、[選択したユーザの移動 (Move Selected Users)] をクリックします。
[エイリアス (Alias)]	(表示のみ) ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[名 (First Name)]	(表示のみ) ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	(表示のみ) ユーザまたは連絡先の姓。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「サービスクラスの追加、修正、削除」の章の「[サービスクラスへのユーザの割り当ておよび再割り当て](#)」の項

■ サービスクラスのメンバシップ



テンプレート

次の各項を参照してください。

- [ユーザテンプレートの検索 \(P.3-2\)](#)
- [ユーザテンプレートの新規作成 \(P.3-2\)](#)
- [ユーザテンプレートの基本設定の編集 \(P.3-3\)](#)
- [ユーザテンプレートのパスワードの設定 \(P.3-6\)](#)
- [ユーザテンプレートのパスワードの変更 \(P.3-8\)](#)
- [ユーザテンプレートの役割の編集 \(P.3-9\)](#)
- [ユーザテンプレートの転送ルール \(P.3-10\)](#)
- [ユーザテンプレートの転送ルールの編集 \(P.3-11\)](#)
- [ユーザテンプレートのメッセージ設定 \(P.3-15\)](#)
- [ユーザテンプレートのメッセージアクションテンプレートの編集 \(P.3-17\)](#)
- [ユーザテンプレートの発信者入力 \(P.3-19\)](#)
- [ユーザテンプレートの発信者入力の編集 \(P.3-20\)](#)
- [ユーザテンプレートのメールボックスの編集 \(P.3-23\)](#)
- [ユーザテンプレートの電話メニュー \(P.3-24\)](#)
- [ユーザテンプレートのメッセージ再生の設定 \(P.3-29\)](#)
- [ユーザテンプレートのメッセージ送信の設定 \(P.3-33\)](#)
- [ユーザテンプレートのグリーティング \(P.3-35\)](#)
- [ユーザテンプレートのグリーティングの編集 \(P.3-36\)](#)
- [ユーザテンプレートの通知デバイス \(P.3-40\)](#)
- [ユーザテンプレートの通知デバイスの新規作成 \(P.3-41\)](#)
- [ユーザテンプレートの通知デバイスの編集 \(P.3-45\)](#)
- [コールハンドラテンプレートの検索 \(P.3-50\)](#)
- [コールハンドラテンプレートの新規作成 \(P.3-51\)](#)
- [コールハンドラテンプレートの基本設定の編集 \(P.3-53\)](#)
- [コールハンドラテンプレートの転送オプション \(P.3-54\)](#)
- [コールハンドラテンプレートの転送オプションの編集 \(P.3-55\)](#)
- [コールハンドラテンプレートの発信者入力 \(P.3-58\)](#)
- [コールハンドラテンプレートの発信者入力の編集 \(P.3-59\)](#)
- [コールハンドラテンプレートのグリーティング \(P.3-61\)](#)
- [コールハンドラテンプレートのグリーティングの編集 \(P.3-62\)](#)
- [コールハンドラテンプレートのメッセージ設定 \(P.3-66\)](#)
- [連絡先テンプレートの検索 \(P.3-68\)](#)
- [連絡先テンプレートの新規作成 \(P.3-68\)](#)
- [連絡先テンプレートの基本設定の編集 \(P.3-69\)](#)

ユーザテンプレートの検索

表 3-1 [ユーザテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[エイリアス (Alias)]	(表示のみ) ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[エイリアス (Alias)] をクリックします。

ユーザテンプレートの新規作成

表 3-2 [ユーザテンプレートの新規作成 (New User Template)] ページ

フィールド	説明
[ユーザテンプレートタイプ (User Template Type)]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: ボイスメールを受信する必要があるユーザ、またはパーソナル コール ルーティングおよび Cisco Unity Connection のその他の機能を使用する必要があるユーザの場合。 [メールボックスがないユーザ (User Without Mailbox)]: ボイスメールを受信する必要はないが、システム管理のためのアクセスを必要とするユーザの場合。ボイスメールボックスのないユーザは、電話内線番号を持たず、ライセンスのあるユーザとしてカウントされません。
[ベースにするテンプレート (Based on Template)]	新しいテンプレートまたは新しいユーザ アカウントの基礎となるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響を及ぼします。 Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合、このリストには、ボイスメールを使用するユーザ用のテンプレートだけが表示されます。
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[メールボックスストア (Mailbox Store)]	このテンプレートを使用してユーザ アカウントを作成する場合に、そのユーザ アカウントのメールボックスの作成先となるメールボックスストア。
[発信ファックスサーバ (Outgoing Fax Server)]	ユーザが印刷のためにファックスを送信するときの送信先となるファックス機の電話番号を入力します。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザテンプレートの追加、修正、削除」の章の「[ユーザテンプレートの追加](#)」の項

ユーザテンプレートの基本設定の編集

表 3-3 [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス(Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[表示名の生成 (Display Name Generation)]	このテンプレートに関連付けられた新規ユーザの名前を表示するための形式を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [名、姓の順 (First Name, Then Last Name)](たとえば、Jessie Smith) [姓、名の順 (Last Name, Then First Name)](たとえば、Smith, Jessie)
[発信ファックスサーバ (Outgoing Fax Server)]	ユーザの該当するファックスサーバをクリックします。
[パーティション (Partition)]	オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。
[検索範囲 (Search Scope)]	ユーザアカウントに適用する検索スペースを選択します。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザが到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。
[サービスクラス (Class of Service)]	ユーザが割り当てられているサービスクラスを選択します。このサービスクラスによって、多くのユーザ設定が制御されます。
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[次回ログイン時の自己登録を設定する (Set for Self-Enrollment at Next Login)]	ユーザの次回ログイン時に、ユーザに対して、名前と標準グリーティングを録音すること、パスワードを設定すること、および宛先検索サービスに登録するかどうかを選択することを求める場合は、このチェックボックスをオンにします。 ユーザが登録済みの場合、このチェックボックスは自動的にオフになります。通常、この設定が使用されるのは新規ユーザです。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[ディレクトリに登録 (List in Directory)]	外部の発信者がユーザにアクセスするときを使用できる宛先検索サービスにユーザを登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。 サービスクラスによって許可されている場合は、ユーザは電話で、または Cisco Unity Assistant を使用してこの設定を変更できます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。

表 3-3 [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ (続き)



フィールド	説明
[メッセージの配信失敗時に不達確認を送信する (Send Non-Delivery Receipts on Failed Message Delivery)]	メッセージの配信が失敗した場合に、Cisco Unity Connection が不達確認 (NDR) メッセージを発信者にルーティングできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[既知の内線から発信するときのパスワードをスキップする (Skip Password When Calling From a Known Extension)]	この内線番号から発信するとき、このユーザに対してパスワードの入力を求めない場合は、このチェックボックスをオンにします。  (注) この設定を使用する場合は、セキュリティ上のリスクが発生します。ハッカーは、電話通話の発信者 ID をスプーフィングする可能性があります。スプーフィングした発信者 ID がプライマリ内線番号または代行内線番号と一致して、ハッカーが Cisco Unity Connection システムに到達できた場合、それらの番号でこの設定が有効になっていると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセスできます。
[短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)]	(予定表の運動のみ) ユーザの Outlook 予定表データが、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [外部サービス (External Services)] ページの [短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドで設定された頻度に基づいて更新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がオフになっている場合、ユーザの Outlook 予定表データは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [外部サービス (External Services)] ページの [通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドで設定された頻度に基づいて更新されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。
[アドレス (Address)]	(省略可能) ユーザのアドレスを入力します。
[ビル名 (Building)]	(省略可能) ユーザが業務に従事している建物の名前を入力します。
[市区町村 (City)]	(省略可能) 市区町村を入力します。
[都道府県 (State)]	(省略可能) 都道府県を入力します。
[郵便番号 (Postal Code)]	(省略可能) 郵便番号を入力します。
[国 (Country)]	(省略可能) 国または地域を入力します。
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、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する場合は、リストからタイムゾーンを選択します。

表 3-3 [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[タイムゾーン(Time Zone)]	<p>ユーザに適用される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。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 • メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>Cisco Unity Connection カンパセーションがユーザへの指示を再生するときの言語を選択します。リストから言語を選択します。または、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] チェックボックスをオンにします。この設定は、音声認識カンパセーションには適用されないことに注意してください。</p> <p>ユーザの言語設定は、テキスト/スピーチ (TTS) に使用する言語にも適用されます (TTS を使用するには、TTS ライセンスを購入していただいた後、該当する TTS 言語をインストールする必要があります。TTS は、サービスクラスによって制御されます)。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、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。</p> <p></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>
[部署名 (Department)]	(省略可能) ユーザの所属部署を入力します。
[マネージャ (Manager)]	(省略可能) マネージャの名前を入力します。
[課金ID (Billing ID)]	(省略可能) アカウンティング情報、部門名、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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザテンプレートの追加、修正、削除」の章の「[ユーザテンプレートの修正](#)」の項

ユーザテンプレートのパスワードの設定

表 3-4 ユーザテンプレートの [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ

フィールド	説明
[パスワードの選択 (Choose Password)]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voice Mail)]: ユーザのボイスメールパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 [Web アプリケーション (Web Application)]: ユーザの Web アプリケーションパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリの Web アプリケーションパスワードを変更する必要があります。Connection でパスワードを変更することはできません。
[管理者がロックする (Locked by Administrator)]	ユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにします。 ユーザがボイスメールにアクセスできないようにするには、ボイスメールパスワードのこのチェックボックスをオンにします。ユーザが Cisco Personal Communications Assistant (PCA) または Cisco Unity Connection の管理にアクセスできないようにするには、Web アプリケーションパスワードのこのチェックボックスをオンにします。
[ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)]	ユーザがパスワードを変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、通常、複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。このチェックボックスをオンにする場合、[期限切れなし (Does Not Expire)] チェックボックスもオンにします。
[次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)]	一時的なパスワードを設定しておき、ユーザが Cisco Unity Connection に次回ログインしたときに新しいパスワードを設定させ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。アカウントを不正アクセスおよび不正使用から保護するには、ユーザに対して、単純でない長いパスワード (8 文字以上) を指定するように指示します。または、[認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページにある設定を使用して、このようなパスワードにすることを強制します。
[期限切れなし (Does Not Expire)]	Cisco Unity Connection がユーザにパスワードの変更を求めないようにするには、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は、通常、高いセキュリティを必要としないユーザの場合、または複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。 このチェックボックスがオンになっていても、ユーザはパスワードをいつでも変更できます。 このチェックボックスがオフになっている場合、パスワードの有効期限は、選択した認証規則で設定されている [クレデンシャルの有効期限 (Credential Expires After)] フィールドによって制御されます。
[認証規則 (Authentication Rule)]	選択したユーザパスワードの設定に適用する認証ポリシーを選択します。
[最終変更時刻 (Time Last Changed)]	(表示のみ) ユーザパスワードが最後に変更された日時を示します。
[失敗したログイン試行回数 (Failed Logon Attempts)]	(表示のみ) このパスワードでログイン試行に失敗した回数を示します。この回数は、ログインが成功するか、管理者が [パスワードのロック解除 (Unlock Password)] をクリックすると、0 にリセットされます。
[最後に失敗したログイン試行時刻 (Time of Last Failed Logon Attempt)]	(表示のみ) このパスワードで最後にログイン試行に失敗した日時を示します。

表 3-4 ユーザテンプレートの [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[管理者によって ロックされた時刻 (Time Locked by Administrator)]	(表示のみ) ユーザパスワードが管理者によってロックされた日時を示します。
[ログイン試行に失敗したためにロックされた時刻 (Time Locked Due to Failed Logon Attempts)]	(表示のみ) ログイン試行失敗の最大許容回数に達したため、ユーザパスワードがロックされた日時を示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「パスワード」の項

ユーザテンプレートのパスワードの変更

表 3-5 ユーザテンプレートの [パスワードの変更 (Change Password)] ページ

フィールド	説明
[パスワードの選択 (Choose Password)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voice Mail)]: ユーザのボイスメールパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 [Web アプリケーション (Web Application)]: ユーザの Web アプリケーションパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 <p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリの Web アプリケーションパスワードを変更する必要があります。Connection でパスワードを変更することはできません。</p>
[パスワード (Password)]	<p>パスワードを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 電話パスワード: 0 ~ 9 の数字を使用します。 Web アプリケーションパスワード: 英数字と特殊文字 (~!@#\$%^&*()-_+={ }][[:'";<>?/ \.,) を任意に組み合わせて使用します。 <p>Cisco Unity Connection を不正アクセスおよび不正使用から保護するには、単純でない長いパスワード (8 文字以上) を入力します。</p> <p>パスワードの複雑さに関して要件を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [認証規則 (Authentication Rule)] ページを使用します。</p>
[パスワードの確認 (Confirm Password)]	<p>入力の確認のため、新しいパスワードを再度入力します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「パスワード」の項

ユーザテンプレートの役割の編集

表 3-6 ユーザテンプレートの [役割の編集 (Edit Roles)] ページ

フィールド	説明
[割当済みの役割 (Assigned Roles)]	<p>[使用可能な役割 (Available Roles)] の設定と併せて使用し、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上向き矢印および下向き矢印をクリックして、必要な役割を [使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割当済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに移動します。</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"> • Audio Text Administrator • Greeting Administrator • Help Desk Administrator • Remote Administrator • System Administrator • Technician • User Administrator
[使用可能な役割 (Available Roles)]	<p>[割当済みの役割 (Assigned Roles)] の設定と併せて使用し、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上向き矢印および下向き矢印をクリックして、必要な役割を [使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割当済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに移動します。</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"> • Audio Text Administrator • Greeting Administrator • Help Desk Administrator • Remote Administrator • System Administrator • Technician • User Administrator

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントを追加する前に」の章の「[役割](#)」の項

ユーザテンプレートの転送ルール

表 3-7 ユーザテンプレートの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	1 つ以上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)] をクリックします。仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているルールが、無効となる日時を示します。

ユーザテンプレートの転送ルールの編集

表 3-8 ユーザテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ


フィールド	説明
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)]	<p>適切なオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)]: Cisco Unity Connection は、この基本転送ルールがアクティブになっている場合、このページの設定を適用します。 [パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)]: Connection は、この基本転送ルールがアクティブになっている場合、このページの設定を無視し、パーソナル着信転送ルールを適用します。 <p>[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] オプションを使用する場合は、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールで一連のパーソナル着信転送ルールを設定したことを最初に確認してください。一連のルールが設定されていない場合、通話はすべてプライマリ内線番号に転送されます。</p>
[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"> [無効 (Disabled)]: 転送オプションは無効な状態です。 [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、管理者が無効にするまで有効になります。 [次の日時まで有効にする (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、選択された転送オプションを指定の日時まで実行します。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] をクリックし、月、日、西暦年、および時刻を選択します。この日時に達すると、Connection は転送オプションを自動的に無効にします。 <p> (注) 仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。</p>
[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"> [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"> 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)。 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。 [内線番号 (Extension)]: 通話の転送先となる内線番号を入力します。

表 3-8 ユーザテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)


フィールド	説明
[転送タイプ (Transfer Type)]	<p>Cisco Unity Connection での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"> [スイッチヘリリースする (Release to Switch)]: Connection は発信者を保留にし、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。回線が通話中または無応答の場合、(Connection ではなく) 電話システムがユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。この転送タイプを使用すると、Connection で着信通話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)] は、電話システムで通話の転送が有効になっている場合に限り使用してください。 [転送を管理する (Supervise Transfer)]: Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中の場合または通話への応答がない場合、(電話システムではなく) Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。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。 <p>[転送タイプ (Transfer Type)] オプションは、[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使用できません。</p> <p>転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[待機する呼出回数 (Rings to Wait For)]	<p>Cisco Unity Connection が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、この値を 3 以上に設定します。5 以上の値に設定することは避けてください (特に、通話が別の内線番号に転送される可能性がある場合)。発信者は、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>このオプションは、[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、または [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</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、発信者に Cisco Unity Connection で「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」の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>このオプションは、[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になっています。</p>

表 3-8 ユーザテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] 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>電話が通話中の場合、Cisco Unity Connection が通話を処理する方法を示します。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"> • [発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voice Mail)]: Connection は通話中グリーティングを再生し、発信者がボイス メッセージを残せるようにします。 • [問い合わせせずに発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]: Connection は、発信者を保留にします。 • [保留してよ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 が発信者に問い合わせます。 <p>これらのオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [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には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[コールが接続されたら通知する (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 で「おつなぎしております (transferring call)」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>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[コールの宛先を通知する (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 で「< ユーザまたはコール ハンドラの名前の録音 > の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「< ダイヤルされた内線番号 > の方にお電話がはいています (call for <dialed extension number>)」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。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザが複数のダイヤル内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 3-8 ユーザテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[電話に出るかどう かを選択する (Ask Me If I Want to Take the Call)]	<p>Cisco Unity Connection が通話を転送する前に、通話を受信するかどうかをユーザに問い合わせるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[発信者の名前を問 い合わせる (Ask for Caller's Name)]	<p>発信者に対して、名前を言うように Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが通話に回答すると、Connection は通話を転送する前に「... 様からの お電話です (Call from...)」プロンプトを再生します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[着信転送、スクリーニング、および通話保留](#)」の項

ユーザテンプレートのメッセージ設定

表 3-9 ユーザテンプレートの [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>身元不明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、身元不明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な場合があります。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)] > [詳細設定 (Advanced)] > [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になっています。</p>
[発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)]	<p>発信者にシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。この言語設定は、「発信音の後にメッセージをお話してください。(You may record your message at the tone.)」などのシステム プロンプトに適用されます。次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] <p>または、特定の言語をリストから選択します。</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>
[識別できない発信者のメッセージの緊急性 (Unidentified Callers Message Urgency)]	<p>身元不明発信者がメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)]: 身元不明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。 [緊急にする (Mark Urgent)]: 身元不明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 サポートの通話で役立つ場合があります。 [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 が身元不明発信者に確認します。
[識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)]: [暗号化する (Mark Secure)]	<p>身元不明発信者がこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection で安全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。</p>

表 3-9 ユーザテンプレートの [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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。 - [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)]: Connection は、適切なコールルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を続けます。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビューハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「外部の発信者のオプション」の項

ユーザテンプレートのメッセージアクションテンプレートの編集

表 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ





フィールド	説明
[ボイスマール (Voicemail)]	<p>ユーザがボイスメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマートホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマートホスト (Smtpp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
[電子メール (Email)]	<p>ユーザが電子メールメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマートホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマートホスト (Smtpp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
[ファックス (Fax)]	<p>ユーザがファックスメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマートホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマートホスト (Smtpp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
[送信確認 (Delivery Receipt)]	<p>ユーザが送信確認を受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)]: Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)]: Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
[リレーアドレス (Relay Address)]	<p>Cisco Unity Connection がボイスメール、電子メール、または送信確認をリレーするように設定されている場合、Connection がそのタイプのメッセージをリレーする先のアドレスを選択します。このフィールドは、1 つ以上のメッセージ タイプでメッセージ アクションとして [メッセージをリレー (Relay the Message)] を選択していない場合、編集できません。</p> <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p>

ユーザテンプレートの発信者入力

表 3-11 ユーザテンプレートの [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、該当するキーをクリックします。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 (Action)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話操作が設定されている場合は、その操作が表示されます。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、カンパセーション、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、[発信者をターゲットに送信する (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)]	(表示のみ) 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、カンパセーション、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)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が追加入力を許可するか ([ロック解除 (Unlocked)])、無視するか ([ロック (Locked)]) を示します。
[追加ダイヤル番号を待つ ___ 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 が追加の入力を待つ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 は 1 つのキーに割り当てられている操作を実行します。</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。このような数字が定義されている場合は、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を聞いている間に発信者がダイヤルした内線番号の先頭に、その数字が追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection が最初に通話をルーティングしようとする宛先は、先頭に数字が追加されている内線番号です。先頭に数字が追加されている内線番号が有効なものでない場合、Connection は、ダイヤルされた内線番号に通話をルーティングしようとします。</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が再生されている間に、発信者が 1000 をダイヤルした場合、Connection は通話を内線番号 1231000 にルーティングしようとします。先頭に数字を追加した後の内線番号が有効なものでない場合、Connection は内線番号 1000 に通話をルーティングしようとします。</p>
[先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)]	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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「グリーティング」の項
- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「短縮内線番号のシミュレート」の項

ユーザテンプレートの発信者入力編集

表 3-12 ユーザテンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[キー (Key)]	(表示のみ) このページの設定の適用対象となる電話キーパッドのキーを示します。
[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 で無視するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーに割り当てられている操作を実行します。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になっています。</p>

表 3-12 ユーザテンプレートの [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 (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 が実行する操作を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話を終了します。 - [キーを無視する (Ignore Key)]: Connection は、キー入力を無視してグリーティングを引き続き再生します。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)]: Connection は、グリーティングを最初から再生します。 - [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)]: Connection は、コール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 - [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)]: Connection は、グリーティングをスキップしてグリーティング再生後の操作を実行します。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 - [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)]: Connection は、[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) に通話を転送します。Connection は、通話を電話システムにリリースすることで通話を転送します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: 通話をブロードキャスト メッセージ カンパセーションに送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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 (規制テーブルで許可されている場合のみ)。 - [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能): Connection は、発信者が通話先のメールボックスにログインしようとしていると判断し、サインイン用のパスワードだけを入力するよう要求します。この手順では、ユーザは各自のグリーティングから簡単にログインできます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを変更するためのカンパセーションに通話を送信します。

表 3-12 ユーザテンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
	<ul style="list-style-type: none"> - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン セッションに送信し、ID とパスワードを入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をセッションに送信して、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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[グリーティング](#)」の項

ユーザテンプレートのメールボックスの編集

表 3-13 ユーザテンプレートの [メールボックスの編集 (Edit Mailbox)] ページ

フィールド	説明
[メッセージ エージング ポリシーを有効にする (Enable Message Aging Policy)]	<p>[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページでメッセージ エージング規則が選択されている場合、および [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページで [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、このチェックボックスをオンにすると規則がこのユーザに適用されます。チェックボックスをオフにするとこのユーザに対して規則は無視されます。</p> <p>このチェックボックスは、[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページでメッセージ エージング規則が選択されていない場合、および [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページの [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオフになっている場合は適用されません。</p>
[受信確認要求へ応答する (Respond to Requests for Read Receipts)]	ある Cisco Unity Connection ユーザが別のユーザにボイス メッセージを送信した場合、メッセージを送信したユーザは、受信者がいつボイス メッセージを再生したかについて受信確認で通知を受けることを要求できます。このユーザに関する受信確認要求に Connection が応答しないようにするには、このチェックボックスをオフにします。
[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)]	<p>メールボックス使用割当量は、メッセージ エージング ポリシーとともに、ボイス メッセージ用の使用可能なハード ディスク領域が満杯にならないように確保するために役立ちます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [カスタム (Custom)]: このユーザに対して、このページで指定する [警告クォータ (Warning Quota)] [送信クォータ (Send Quota)] および [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] を使用します。このオプションを選択する場合は、[カスタム (Custom)] または [システム最大値 (2 ギガバイト) (System Maximum (2 Gigabytes))] も選択します。[カスタム (Custom)] を選択する場合は、次の項目ごとに、このユーザが使用できるボイス メッセージの最大バイト数を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [警告クォータ (Warning Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザは、メールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。 [送信クォータ (Send Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。 [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。 <p>カスタム クォータを入力する場合、[警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システム設定の使用 (Use System Settings)]: このユーザに対して、[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] ページで指定した使用割当量を使用します。
[メールボックス ストア (Mailbox Store)]	このテンプレートを使用してユーザを作成する場合にメールボックスの作成先となるメールボックス ストアを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メールボックス サイズの割り当て](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[メールボックスのサイズの制御](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[メールボックス ストアの管理](#)」の章

ユーザテンプレートの電話メニュー

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ



フィールド	説明
[タッチトーン カンパセーション メニュー スタイル (Touchtone Conversation Menu Style)]	<p>ユーザがタッチトーン カンパセーションを使用する場合は、次のオプションのいずれかを選択します。音声認識カンパセーションの場合、標準メニュー スタイルと簡易メニュー スタイルは提供されないことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [標準ガイダンス (Full)]: 詳しい操作説明をユーザに再生します。新規ユーザの場合に選択します。 [簡易ガイダンス (Brief)]: 標準メニューの簡易版をユーザに再生します。システムに慣れているユーザの場合に選択します。 <p>デフォルト設定 : [標準ガイダンス (Full)]</p>
[カンパセーション 音量 (Conversation Volume)]	<p>Cisco Unity Connection カンパセーションがユーザに再生されるときにの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [低音量 (Low)] [中音量 (Medium)] [高音量 (High)] <p>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</p> <p>デフォルト設定 : [中音量 (Medium)]</p>
[カンパセーション 速度 (Conversation Speed)]	<p>Cisco Unity Connection がユーザにプロンプトを再生するときの速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [遅い (Slow)] [標準 (Normal)] [速い (Fast)] [最速 (Fastest)] <p>デフォルト設定 : [標準 (Normal)]</p>
[時間フォーマット (Time Format)]	<p>ユーザが電話でメッセージを再生するときに Cisco Unity Connection によってタイムスタンプの再生に使用される時間形式を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [12 時間制 (12 hour clock)]: デフォルト。ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 12 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは午後 1 時 00 分と再生されます。 [24 時間制 (24 hour clock)]: ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 24 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは 13 時 00 分と再生されます。 <p> (注) ユーザは、Cisco Unity Assistant で、固有の時間形式の優先使用を設定できます。</p>
[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)]	<p>ユーザが、Cisco Unity Connection と電話で対話するための主要な手段として音声認識の使用を希望する場合は、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ンになっている場合、[タッチトーン カンパセーション (Touchtone Conversation)] の設定は、音声認識サービスが使用不能な場合のバックアップとしてだけ使用されます。</p>

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
[タッチトーンカンパセーション (Touchtone Conversation)]	<p>ユーザがメッセージを電話で再生および管理するときに再生されるタッチトーンカンパセーションスタイルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [代行キーパッドマッピング (N) (Alternate Keypad Mapping (N))] • [代行キーパッドマッピング (S) (Alternate Keypad Mapping (S))] • [代行キーパッドマッピング (X) (Alternate Keypad Mapping (X))] • [クラシックカンパセーション (Classic Conversation)] • [カスタムキーパッドマッピング 1 (Custom Keypad Mapping 1)] • [カスタムキーパッドマッピング 2 (Custom Keypad Mapping 1)] • [カスタムキーパッドマッピング 3 (Custom Keypad Mapping 1)] • [オプションカンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] • [標準カンパセーション (Standard Conversation)] <p>各カンパセーションスタイルで、標準メニュースタイルまたは簡易メニュースタイルを使用できます。</p>
[メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)]: [有効にする (Enable)]	<p>ユーザに対し、電話でメッセージをチェックするときに他のユーザおよび身元不明発信者からのボイスメッセージを検索することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは、Cisco Unity Connection カンパセーションのメインメニューからメッセージを検索するように要求されます。ユーザは、メッセージロケータ機能を使用して、各自の新規メッセージおよび開封済みメッセージの中で、特定のユーザ、内線番号、または電話番号 (ANI または発信者 ID の情報) からのメッセージを検索できます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[メッセージロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)]	<p>次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ラストインファーストアウト (Last In, First Out)] • [ファーストインファーストアウト (First In, First Out)] <p>[メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)]: [有効にする (Enable)] チェックボックスと併せて使用して、ユーザが個々のメッセージを電話で検索できるようにします。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p>
[ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)]	<p>ユーザがメニューに応答しないときに、Cisco Unity Connection がそのメニューを繰り返す回数を指定します。有効値の範囲は 0 ~ 10 です。</p> <p> (注) この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p> <p>デフォルト設定: 1 回。</p>

■ ユーザテンプレートの電話メニュー

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
[最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ ____ ミリ秒 (Wait for First Touchtone or Voice Command ____ Milliseconds)]	メニューを再生後、ユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを音声で入力するまで Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。この設定は、「先頭桁のタイムアウト」とも呼ばれます。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定：5,000 ミリ秒。
[名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords ____ Milliseconds)]	メッセージの宛先指定、パスワードの更新、通話転送またはメッセージ到着通知の番号の変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。 有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定：3,000 ミリ秒。
[複数桁のメニューオプションを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options ____ Milliseconds)]	特定の電話メニューで使用可能な複数のキーの組み合わせにおいて、ユーザが最初の数字を表すキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。 たとえば、クラシックカンパセーションの [メッセージ後 (After Message)] メニューでユーザは、1つのメッセージに回答するには 4 を、すべてのメッセージに回答するには 42 を、発信者に電話するには 44 を押すことができます。 この設定は、## を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合も適用されます。 有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。 デフォルト設定：1,500 ミリ秒。
[ボイスコマンドの単語間で待機する (Wait Between Words in Voice Commands)] (フレーズ未完了タイムアウト ____ ミリ秒)	Cisco Unity Connection がユーザの次の発声を待つ時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発声された内容に応じて処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発声し、間をおいてから「from Harriet Smith」と発声したとします。この場合、ここで入力した値によって、ユーザの発声終了まで Connection がどのくらい待つかが決まります。この時間が経過すると、新しいメッセージが再生されます。有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定：750 ミリ秒。
[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識ユーザに目的の操作の確認を求める可能性を調節します。たとえば、ユーザが「cancel」または「hang up」と言うのをシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を増やすと、意図しない操作が誤って確定されるのを防止できることがあります。または、あまりにも頻繁にシステムから確認を求められるという苦情が寄せられた場合は、この設定を小さめの値に調整してみます。 有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection は確認を求めません。この値が 100 に設定されている場合、Connection は常に確認を求めます。 この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。多くのシステムでは、デフォルト値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムが必要なときに確認を得ることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
[音声認識の音声感度 (0 ~ 100) (Voice Recognition Speech Sensitivity (0 to 100))]	<p>この設定を使用して、通話の潜在的なバックグラウンド ノイズを補償できます。</p> <p>値 0 は、音声エンジンの感度が低いことを示します。音声を認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。</p> <p>値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。単に雑音が発生しただけでも、音声イベントとして認識されます。</p> <p>デフォルト設定：50。</p>
[ログイン後に再生 (After Logging On, Play)]	<p>次のチェックボックスをオンにして、ユーザのログイン後に Cisco Unity Connection が何を再生するかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの録音名 (User's Recorded Name)]: Connection は、ユーザの録音名を再生します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。 [オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)]: Connection は、ユーザのオプション グリーティングが有効な場合に、その旨をユーザに通知します。Connection は、ユーザが電話でログインするとすぐに通知を再生し、その後メニューを再生します。ユーザは、このメニューで、オプション グリーティングを有効なままにするか、無効にするか、または再生するかを選択できます。 このチェックボックスは、ユーザが電話で Connection にアクセスしたときに、オプション グリーティングが有効であることをユーザに通知するかどうかのみを制御します。Cisco Personal Communications Assistant (PCA) でオプション グリーティングが有効な場合は、このチェックボックスがオフであっても、常にユーザに通知されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。 [ユーザの新規メッセージを自動的に再生する (User's New Messages Automatically)]: Connection は、ユーザのログイン後にすぐ新しいメッセージを再生します。ユーザに、メッセージ数やメイン メニューは再生されません。ただし、所定の条件に該当している場合 (メールボックスがいっぱいになっていることの警告、ブロードキャストメッセージ、パスワード期限切れ通知のいずれかが発生) および初回登録時は、そのことがユーザに通知された後で新しいメッセージが再生されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
[カンパセーション終了後(When Exiting the Conversation)]	<p>次のいずれかの操作を選択して、カンパセーションの終了時に、Cisco Unity Connection がユーザを送信する先を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: Connection は通話をすぐに終了します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] - [サイン イン (Sign-In)] - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定した Connection ユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[カンパセーションと電話メニューのオプション](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[Cisco Unity Connection カンパセーション](#)」の章

ユーザテンプレートのメッセージ再生の設定

表 3-15 ユーザテンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ

フィールド	説明
[メッセージ音量 (Message Volume)]	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [低音量 (Low)] • [中音量 (Medium)] • [高音量 (High)] <p>ユーザは、Cisco Unity Assistant で音量レベルを調整することも、電話機で一時的に音量を調整することもできます (コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して音量を調整できます)。</p> <p>デフォルト設定 : [中音量 (Medium)]</p>
[メッセージ再生速度 (Message Speed)]	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [遅い (Slow)] • [標準 (Normal)] • [速い (Fast)] • [最速 (Fastest)] <p>ユーザは、Cisco Unity Assistant で速度を調整できます。</p> <p>コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して再生速度を調整できます。</p> <p>デフォルト設定 : [標準 (Normal)]</p>
[新規メッセージの再生 (For New Messages, Play)]	<p>Cisco Unity Connection が新規のマークが付いたメッセージの合計数を通知するには、必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージ総数 (Message Count Totals)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は新規のマークが付いたメッセージ (ボイスメッセージ、電子メールメッセージ、ファックスメッセージを含む) の合計数を通知します。 • [ボイスメッセージ数 (Voice Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いたボイスメッセージの合計数を通知します。 • [電子メールメッセージ数 (Email Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いた電子メールメッセージの合計数を通知します。 • [ファックスメッセージ数 (Fax Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いたファックスメッセージの合計数を通知します。 • [受信メッセージ数 (Receipt Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いた受信メッセージの合計数を通知します。
[開封済みメッセージの再生 (For Saved Messages, Play)]	<p>[開封済みメッセージ数 (Saved Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は開封済みのメッセージの合計数を通知します。</p>

■ ユーザテンプレートのメッセージ再生の設定

表 3-15 ユーザテンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)


フィールド	説明
[メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Messages, Play)]	<p>ユーザが電話で Cisco Unity Connection にログインしたときに、次のメニューを Connection が再生できるように、[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「ボイスメールの再生は、1 を押してください。(Press 1 to hear voice messages)」 「電子メールの再生は、2 を押してください。(Press 2 to hear emails)」 「ファックスは、3 を押してください。(Press 3 to hear faxes)」 「受信確認の再生は、4 を押してください。(Press 4 to hear receipts)」 <p>メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。</p>
[新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)]	<p>Cisco Unity Connection が新しいメッセージをユーザに再生する順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)]: メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。Connection は、ここで指定された順序に従ってメッセージを再生します。 <p>メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [時間の順序 (Then By)]: [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択し、Connection が新しいメッセージまたは開封済みメッセージを再生する順序を指定します。 <p>緊急メッセージは、受信確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されることに注意してください (受信確認は送信時刻でソートされます)。</p>
[開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)]	<p>Cisco Unity Connection が開封済みメッセージをユーザに再生する順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)]: メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。Connection は、ここで指定された順序に従ってメッセージを再生します。 <p>メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [時間の順序 (Then By)]: [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択します。
[削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)]	<p>[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックし、削除したメッセージの再生順序を指定します。</p> <p> (注) 緊急メッセージは、受信確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されます (受信確認は送信時刻でソートされます)。</p>

表 3-15 ユーザテンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)]	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者情報 (Sender's Information)]: メッセージを再生する前に、メッセージ送信者の発信者情報を Cisco Unity Connection で再生する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報は、Connection の設定内容によって異なります。 デフォルトでは、[送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスがオンの場合、Connection は次の情報を再生します。 <ul style="list-style-type: none"> 識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection はユーザの名前の録音を再生します。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。 身元不明発信者が残したメッセージの場合、Connection は、メッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供しません。 [内線番号を含める (Include Extension)]: [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、名前の録音に加え、メッセージを残したユーザの内線番号を含めます。 [メッセージ番号 (Message Number)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、メッセージのシーケンス番号(「メッセージ 1 ...」)を通知します。 [メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージが発信者によって録音された時刻を通知します。 [送信者の ANI (Sender's ANI)]: 身元不明発信者が残したメッセージについて、このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供します。
[各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)]	<p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]: ユーザがメッセージの本文にアクセスし、メッセージの管理方法を指定する前に、ユーザが通話を終了したか電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection が、メッセージを新規のマークを付けたまま残すか、開封済み (読み取り済み) としてマークするかを指定します (また、Connection は、メッセージへの応答、メッセージの転送、ユーザへの電話、オペレータまたは別の内線電話への転送などの実行後にユーザが特に指定しない限り、メッセージをそのままの状態に残します)。 デフォルト設定: [メッセージに新規マークを付ける (Mark Message New)] [メッセージの早送り ____ ミリ秒 (Fast Forward Message by ____ Milliseconds)]: ユーザがメッセージを再生中に早送りする場合に、Connection が前方にスキップする時間の長さを指定します。 Connection は、メッセージを前方にスキップするとき、速度調整された増分をベースにしないので、注意してください。前方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定: 5 秒。 [メッセージの巻き戻し ____ ミリ秒 (Rewind Message by ____ Milliseconds)]: ユーザがメッセージを再生中に巻き戻しする場合に、Connection が後方にスキップする時間の長さを指定します。 Connection は、メッセージを後方にスキップするとき、速度調整された増分をベースにしないので、注意してください。後方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のいずれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定: 5 秒。

■ ユーザテンプレートのメッセージ再生の設定

表 3-15 ユーザテンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)]	[メッセージ送信時間(Time the Message Was Sent)]チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、メッセージが発信者によって録音された時刻を通知します。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[メッセージを削除するとき (When Deleting a Message)]	[新規および保存済みメッセージの削除を確認する(Confirm Deletions of New and Saved Messages)]チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、ユーザが電話で新規メッセージおよび開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに要求します。ユーザが削除済みメッセージにアクセスできない場合は、このチェックボックスをオンにすることを検討してください。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージ再生順序のオプション](#)」の項

ユーザテンプレートのメッセージ送信の設定

表 3-16 ユーザテンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ




フィールド	説明
[ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)]	<p>このチェックボックスをオンにした場合、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)]	<p>このチェックボックスをオンにすると、ユーザはブロードキャストメッセージを編集できます。このチェックボックスをオンにした場合、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信することもできます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)]	<p>メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンパセーションがユーザに要求する入力方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name)] [内線番号順 (Entering the Extension)] [名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)] <p> (注) 宛先を名前で指定する場合は、ユーザの電話機のキーパッドに英字が刻印されている必要があります。</p> <p>この設定は、音声認識カンパセーションを使用している場合には適用されません。</p> <p>ここで選択されたオプションにかかわらず、ユーザは、電話でメッセージの宛先を指定しているときに # キーを 2 回押すと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定とを切り替えることができます。ただし、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページの [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)] チェックボックスがオンになっている場合、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する方法は、ユーザ内線番号の入力だけになります。</p>
[受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)]	<p>ユーザを宛先として指定したときに、選択した名前の確認のプロンプトを再生する場合は、このオプションを有効にします。デフォルトでは、ユーザをリストから選択したとき、Cisco Unity Connection が確認のために名前を繰り返すことはありません。</p> <p>ユーザが名前ではなく ID で宛先を指定する場合は、このオプションを有効にすることをお勧めします。</p> <p> (注) 音声認識カンパセーションを使用している場合は、ユーザに対して常に確認のプロンプトが再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 3-16 ユーザテンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)]	<p>複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前の追加を続けるよう Cisco Unity Connection がユーザに求める場合は、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを宛先指定する場合、Connection は、単一の受信者の追加を受け付けた後、次に行う操作をキー入力によって示すよう要求します (たとえば、「別の宛先の追加は 1、メッセージ オプションは 3、メッセージの録音はシャープを押してください。(To add another recipient, press 1. For message options, press 3. To record, press #.)」)。複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザは、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続けるのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。このオプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。</p> <p> (注) 音声認識カンパセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前を引き続き追加するように求めるプロンプトが常に再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[アドレス指定優先順位リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)]	<p>このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、メッセージの受信者を、ユーザによってメッセージの宛先として初めて指定されたときに名前の重み付けリストに自動的に追加します。その後は、以降の使用状況に基づいて名前の重みを調整します。</p> <p>ユーザが名前の一部を使用してメッセージの宛先を指定した結果、一致する名前が複数検出される場合、Connection は、重みでソートされたアドレス指定優先順位リストに最初に現れた一致を表示します。ユーザがボイス コマンドを使用してメッセージの宛先を指定した場合、Connection はアドレス指定優先順位リスト内の名前の重みを使用します。したがって、ユーザが発声した名前と音声学的に類似する名前が音声認識エンジンによって一致として選択される可能性が高くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]	<p>ユーザがメッセージの送信、応答、または転送の処理中に電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection がメッセージを送信するか破棄するかを指定します。</p> <p>電話は、意図的に切断されることもあれば、不意に切断されることもあります。たとえば、ユーザが電話を切る場合や、携帯電話のバッテリー切れ、または圏外になる場合が挙げられます。デフォルトでは、次の場合に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザがメッセージに返信、またはメッセージを送信しようとしている場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在し、録音の長さが 1 秒 (1,000 ミリ秒) を超えている。つまり、ユーザが録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。 ユーザがメッセージを転送中：メッセージの受信者が 1 名以上存在する。つまり、ユーザが音声コメントの録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。 <p>[メッセージの削除 (Discard Message)] が選択されている場合、Connection は、ユーザが # キーを押してメッセージの送信準備ができていないことを確認しない限り、メッセージを送信しません。ユーザがメッセージを送信する前に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信せずに削除します。</p> <p>デフォルト設定：[メッセージ送信 (Send Message)]</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メッセージの宛先と送信先のオプション](#)」の項

ユーザテンプレートのグリーティング

表 3-17 ユーザテンプレートの [グリーティング (Greeting)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (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)] をクリックします。 グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、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を再生します。
[グリーティング (Greeting)]	(表示のみ) グリーティングの名前。このグリーティング固有のページに移動するには、グリーティングの名前をクリックします。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) 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"> [なし (Blank)]: 発信者に何も再生されません。 [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。 [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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[グリーティング](#)」の項

ユーザテンプレートのグリーティングの編集

表 3-18 ユーザテンプレートの [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)]	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)]: 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしで有効になっているグリーティング (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。 [有効期限 (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、指定された日時に達するまで該当するグリーティングを再生します。[有効期限 (Enabled Until)] をクリックし、Connection がグリーティングを自動的に無効にする月、日、西暦年、および時刻を選択します。
[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指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [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。 [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 は、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名前の録音を再生します (「申し訳ありませんが <ユーザ名> は、ただ今電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザの内線番号を再生します。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、Connection は、あらかじめ録音されているシステム グリーティングを再生します。 <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"> [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 はすぐにグリーティング再生後の操作を実行します。
[「発信音の後にメッセージを録音してください」のブロンプトを再生 (Play the “Record Your Message at the Tone” Prompt)]	<p>発信者に対して、トーンが鳴るまで待ってからメッセージを録音するように Cisco Unity Connection で要求するには、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になっています。</p>


表 3-18 ユーザテンプレートの [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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)]: グリーティング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 は、グリーティング再生中に発信者が入力したキーに応じて処理を実行します。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 • [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)]: 発信者に対して、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許可するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、発信者の入力した番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、リリース転送を実行しようとします。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)]: 再入力を求めるプロンプトを Connection が発信者に再生す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、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合: 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定: 0。 • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)]: Connection が発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまでの秒数を示します。 デフォルト設定: 2 秒。

表 3-18 ユーザテンプレートの [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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。このオプションは十分に留意して使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [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)]: Connection は、適切なコールルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を続けます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビューハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

表 3-18 ユーザテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信者オプション (Caller Options)]	<p>(オプション グリーティングの場合のみ) Cisco Unity Connection がユーザへの通話を処理する方法を指定します。必要に応じて、次のチェックボックスのいずれかまたはすべてをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)] <p> (注) この設定が適用されるのは、自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線番号に通話が転送された場合だけです。身元不明発信者または別のユーザが、ユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers from Skipping the User's Greeting)] [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers from Leaving Messages)] <p>他の Connection ユーザが Connection カンバセーション(「メッセージを送るには 2 を押してください (Press 2 to send a message)」)を使用するか、別の Connection クライアントアプリケーションを使用してメッセージを送信する場合、発信者オプションは適用されない点に注意してください。</p>
[録音 (Recording)]	<p>グリーティングの録音。</p> <p>ここでグリーティングを録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「グリーティング」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「システム転送の設定」の章

ユーザテンプレートの通知デバイス

表 3-19 ユーザテンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで通知デバイスの [有効 (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、このカラムの値は [有効 (Enabled)] です。チェックボックスがオフになっている場合、値は [無効 (Disabled)] です。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[タイプ (Type)]	(表示のみ) このカラムには、通知デバイスの作成時に選択された [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストの値が表示されます。このタイプは変更できません。
[通知先 (Destination)]	(表示のみ) 電話機およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話番号 (Phone Number)] フィールドの値が表示されます。SMTP デバイスおよび SMS デバイスの場合、このカラムには [宛先 (To)] フィールドの値が表示されます。
[電話システム (Phone System)]	(表示のみ) 電話機およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話システム (Phone System)] フィールドの値が表示されます。SMTP デバイスおよび SMS デバイスの場合、このカラムは空白です。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「通知デバイス」の項

ユーザテンプレートの通知デバイスの新規作成

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
[通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)]	通知デバイスのタイプをリストから選択します。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> カンマ (,)。1 秒間の一時停止を挿入します。 # および *。電話機の # キーと * キーを表します。 <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>
[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection が電話番号の後にダイヤルする追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
[接続の検出を試みる (Try to Detect Connection)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に、接続が検出されるまで待ちます。
[追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に指定の秒数だけ待機できます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。
[呼び出し回数 (Rings to Wait)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection は接続試行を終了します。この設定値は 3 回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：4 回。</p>
[ビジーリトライ限度 (Busy Retry Limit)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数を選択します。</p> <p>デフォルト設定：4 回。</p>
[ビジーリトライ間隔 (Busy Retry Interval)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定：5 分。</p>
[RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に回答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの回数にします。</p> <p>デフォルト設定：4 回。</p>

■ ユーザテンプレートの通知デバイスの新規作成

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ (続き)




フィールド	説明
[RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定 : 15 分。
[電話システム (Phone System)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスが使用する電話システムをクリックします。
[通知でユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)]	(電話機通知デバイスの場合のみ) ユーザに対して、Cisco Unity Connection がユーザ ID の入力を求めるかどうかを示します。ユーザは、パスワードについては常に入力を求められます。ログインにかかる時間を短縮するため、ユーザはユーザ ID を入力しない方式を好む傾向があります。  (注) この設定は、ユーザ以外の人物が電話に応答しない場合に限り、十分に注意して使用してください。
[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)]	(SMS 通知デバイスの場合のみ) 適切な SMPP プロバイダを選択します。
[宛先 (To)]	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベル、あるいは SMS (SMPP) デバイスのどちらかにメッセージ到着通知を設定するかに応じて、次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> • SMTP テキスト メッセージ到着通知の場合は、ユーザの文字対応デバイス、テキスト互換携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メール アドレスを入力します。 • SMS (SMPP) テキスト メッセージ到着通知の場合は、SMS 互換デバイスの電話番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダによって異なります。プロバイダによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 このフィールドには、最大で 128 文字まで入力できます。

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[送信元 (From)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)テキスト互換の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける電話番号、または英数字テキスト (使用可能な場合) をこのフィールドに入力します。[送信元 (From)] の電話番号は、SMTP 通知の最後の行に表示されます。多くの場合、ユーザがテキスト互換携帯電話の折り返し電話ボタンを押すと、この電話番号をダイヤルできます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する内容は SMPP プロバイダーによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダーでメッセージ送信サーバの「ソース アドレス」が必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダーで「ソース アドレス」が必要ない場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤル プレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 <p> (注) [送信元 (From)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダーによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p> <p>このフィールドには、最大で 40 文字まで入力できます。</p>
[メッセージ テキスト (Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)テキスト通知でユーザが受信するテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門で通話に対応するユーザを対象として、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ到着通知の設定で選択した基準と一致するメッセージが到着するたびに、ここで入力したテキストが送信されます。</p> <p> (注) コールバック番号を通知するには、メッセージ テキストの中に、メッセージ確認時にユーザがかける番号を入力するようにします (たとえば、番号を tel:2065551212 などの形式で入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大で 160 文字まで入力できます (SMS デバイスの場合、Connection で使用するよう設定した文字セットによっては、160 文字未満のメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
[メッセージ テキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者の名前や発信者 ID (取得可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファックス)、およびメッセージの受信時刻を含めることができます。メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付けられている場合は、このステータスも通知できます。</p>
[メッセージ数をメッセージ テキストに含める (Include Message Count in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)通知にメールボックス内の新しいメッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>

■ ユーザテンプレートの通知デバイスの新規作成

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージ テキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)]	(SMTP 通知デバイスの場合のみ) SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド 』の「 ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定 」の章の「 [通知デバイス](#) 」の項

ユーザテンプレートの通知デバイスの編集

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ


フィールド	説明
[有効 (Enabled)]	このチェックボックスをオンにすると、通知デバイスが有効になります。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[最初の通知の試行前の遅延 (Delay Before First Notification Attempt)]	<p>メッセージが [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで選択した基準と一致する場合は、メッセージが受信された時点から通知のトリガーまでの遅延 (分単位) を指定します。一定の間隔 (15 分など) で異なるデバイスに通知を送信して、カスケードメッセージ到着通知と同じ効果を得ることができます。</p> <p>この遅延時間によって、デバイス スケジュールがアクティブでなくなったときに通知が到達した場合、その通知は、スケジュールが再度アクティブになるまで実行されません (メッセージがまだ新規である場合のみ)。</p> <p>0 ~ 99 分の値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 0 分。</p>
[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)]	<p>ユーザが 1 つ以上の新しいメッセージを持っている限り、Cisco Unity Connection がそのユーザに通知を繰り返すようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオンにする場合は、[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] フィールドに通知間隔も入力します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)]	<p>この設定は、[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] チェックボックスと併せて使用します。通知が初めて送信された後、Cisco Unity Connection が通知を繰り返す間隔を分単位で指定します。指定した間隔に従って、継続的に通知が送信されます。たとえば、午前 11 時 47 分に通知反復間隔を 5 分間に設定すると、Connection は、午前 11 時 50 分、午前 11 時 55 分、午後 12 時 00 分、午後 12 時 05 分、午後 12 時 10 分というように、新しいメッセージについてユーザに通知します。この通知スケジュールは、ユーザ宛ての新規メッセージが 1 つ以上存在している限り有効になります。</p> <p>[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] の範囲は 0 ~ 60 分です。</p> <p> (注) [通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] を 0 分にすると、通知の反復は無効になります。</p> <p>デフォルト設定 : 0 分。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[通知の失敗時 (On Notification Failure)]	<p>メッセージ通知は、最初に選択したデバイスへの通知の送信試行が失敗した場合に、一連の通知デバイスを「チェーン」するように設定できます。最初の (または直前の) デバイスへの通知が失敗した場合に、通知を別のデバイスに送信するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通知の失敗時 (On Notification Failure)] で、[次の宛先に送信する (Send to)] をクリックし、現在のデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知するデバイスをクリックします。この項目は、チェーンに含まれる最初の通知デバイスと他のすべてのデバイス (最後のデバイスを除く) で設定します。 • チェーンに含まれる 2 番目以降のすべてのデバイスで、[通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをすべてオフにします。通知イベントを有効にした場合、直前のデバイスで通知が失敗するのを待たずに、このデバイスのメッセージ到着通知がすぐに開始されます。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 • SMTP デバイスは、チェーン内の最後のデバイスとするのでない限り、メッセージ通知のチェーンに設定しないでください。Connection は、SMTP デバイスへの通知の失敗を検出しません。
[通知規則のイベント (Notification Rule Events)]	<p>新しいメッセージが受信されたときに Cisco Unity Connection がこのデバイスに通知を送信するには、必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべてのメッセージ (All Messages)]: Connection は、任意の新しいメッセージ (ディスパッチメッセージ、その他のボイスメッセージ、およびファックスメッセージを含む) が受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] 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 (Dispatch Messages)]: Connection は、ディスパッチメッセージのマークが付いた新しいメッセージが受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいディスパッチメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [すべてのボイスメッセージ (All Voice Messages)]: Connection は、新しいボイスメッセージ (ディスパッチメッセージを含む) が受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいボイスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [ファックス (Fax Messages)]: Connection は、新しいファックスメッセージが受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいファックスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [予定表の予定 (Calendar Appointments)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ): Connection は、今後の Outlook の予定について、このデバイスに通知を送信します。 • [予定表の会議 (Calendar Meetings)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ): Connection は、今後の Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express 会議について、このデバイスに通知を送信します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • カンマ (,)、1 秒間の一時停止を挿入します。 • # および *。電話機の # キーと * キーを表します。 <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection が電話番号の後にダイヤルする追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
[接続の検出を試みる (Try to Detect Connection)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に、接続が検出されるまで待ちます。
[追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に指定の秒数だけ待機できます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。
[呼び出し回数 (Rings to Wait)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection は接続試行を終了します。この設定値は 3 回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。 デフォルト設定: 4 回。
[ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定: 4 回。
[ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定: 5 分。
[RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの回数にします。 デフォルト設定: 4 回。
[RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定: 15 分。
[電話システム (Phone System)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスが使用する電話システムをクリックします。
[通知でユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)]	(電話機通知デバイスの場合のみ) ユーザに対して、Cisco Unity Connection がユーザ ID の入力を求めるかどうかを示します。ユーザは、パスワードについては常に入力を求められます。ログインにかかる時間を短縮するため、ユーザはユーザ ID を入力しない方式を好む傾向があります。  (注) この設定は、ユーザ以外の人物が電話に回答しない場合に限り、十分に注意して使用してください。

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)



フィールド	説明
[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)]	(SMS 通知デバイスの場合のみ) 適切な SMPP プロバイダを選択します。
[宛先 (To)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベル、あるいは SMS (SMPP) デバイスのどちらかにメッセージ到着通知を設定するかに応じて、次のいずれかを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP テキスト メッセージ到着通知の場合は、ユーザの文字対応デバイス、テキスト互換携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メールアドレスを入力します。 SMS (SMPP) テキスト メッセージ到着通知の場合は、SMS 互換デバイスの電話番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダによって異なります。プロバイダによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後にデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 <p>このフィールドには、最大で 128 文字まで入力できます。</p>
[送信元 (From)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける電話番号、または英数字テキスト (使用可能な場合) をこのフィールドに入力します。[送信元 (From)] の電話番号は、SMTP 通知の最後の行に表示されます。多くの場合、ユーザがテキスト互換携帯電話の折り返し電話ボタンを押すと、この電話番号をダイヤルできます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する内容は SMPP プロバイダによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダでメッセージ送信サーバの「ソース アドレス」が必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダで「ソース アドレス」が必要ない場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダによって異なります。プロバイダによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後にデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。 <p> (注) [送信元 (From)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p> <p>このフィールドには、最大で 40 文字まで入力できます。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージ テキスト (Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト通知でユーザが受信するテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門で通話に対応するユーザを対象として、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ到着通知の設定で選択した基準と一致するメッセージが到着するたびに、ここで入力したテキストが送信されます。</p>  <p>(注) コールバック番号を通知するには、メッセージ テキストの中に、メッセージ確認時にユーザがかける番号を入力するようにします (たとえば、番号を tel:2065551212 などの形式で入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大で 160 文字まで入力できます (SMS デバイスの場合、Connection で使用するよう設定した文字セットによっては、160 文字未満のメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
[メッセージ テキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者の名前や発信者 ID (取得可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファックス)、およびメッセージの受信時刻を含めることができます。メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付けられている場合は、このステータスも通知できます。</p>
[メッセージ数をメッセージ テキストに含める (Include Message Count in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知にメールボックス内の新しいメッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>
[メッセージ テキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスの場合のみ) SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「通知デバイス」の項

コールハンドラ テンプレートの検索

表 3-22 [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>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 • [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 • [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</p>

関連情報


- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「通話管理の概要」の章の「コールハンドラ」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除」の項

コールハンドラテンプレートの新規作成

表 3-23 [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)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[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。該当するボタンをクリックして受信者のタイプを選択し、リスト内の使用可能なオプションから選択します。</p> <p>同報リストを選択した場合は、リストの各メンバーがコールハンドラメッセージを受信します。この情報は、個々のコールハンドラを作成するときに必ず入力してください。ただし、テンプレートに基づいて作成されるすべてのコールハンドラでメッセージ受信者が同一の場合は例外で、テンプレートに情報を入力できます。</p> <p>[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すると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして送信された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のユーザ1名だけになります。</p>
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意的になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	<p>アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオフにする場合は、リストからタイムゾーンを選択します。</p>

表 3-23 [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
[タイムゾーン(Time Zone)]	<p>ユーザに適用される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。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 • メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 • [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「通話管理の概要」の章の「[コールハンドラ](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除](#)」の項

コールハンドラテンプレートの基本設定の編集

表 3-24 [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)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、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する場合は、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)]	<p>ユーザに適用される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。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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。</p>

■ コールハンドラ テンプレートの転送オプション

表 3-24 [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
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</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する内線番号が、特定の検索スペース内のオブジェクトと一致するかどうかを確認するときの検索範囲を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [検索スペース (Search Space)]: 特定の検索スペースをリストから選択します。 [コールから検索スペースを継承する (Inherit Search Space from Call)]: このオプションは、前のコールハンドラによってまたはコールルーティングによって通話に適用された検索スペースを使用する場合に選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「通話管理の概要」の章の「コールハンドラ」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除」の項

コールハンドラ テンプレートの転送オプション

表 3-25 コールハンドラ テンプレートの [転送オプション (Transfer Options)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	1つ以上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)] をクリックします。仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているルールが、無効と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オプションの編集

表 3-26 コールハンドラテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ


フィールド	説明
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[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"> [無効 (Disabled)]: 転送オプションは無効な状態です。 [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、管理者が無効にするまで有効になります。 [次の日時まで有効にする (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、選択された転送オプションを指定の日時まで実行します。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] をクリックし、月、日、西暦年、および時刻を選択します。この日時に達すると、Connection は転送オプションを自動的に無効にします。 <p> (注) 仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。</p>
[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"> [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"> 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)。 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。 [内線番号 (Extension)]: 通話の転送先となる内線番号を入力します。
[転送タイプ (Transfer Type)]	<p>Cisco Unity Connection での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"> [スイッチヘリリースする (Release to Switch)]: Connection は発信者を保留にし、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。回線が通話中または無応答の場合、(Connection ではなく) 電話システムがユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。この転送タイプを使用すると、Connection で着信通話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)] は、電話システムで通話の転送が有効になっている場合に限り使用してください。 [転送を管理する (Supervise Transfer)]: Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中の場合または通話への応答がない場合、(電話システムではなく) Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。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。 <p>[転送タイプ (Transfer Type)] オプションは、[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使用できません。</p> <p>転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>

表 3-26 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] 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 が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、この値を 3 以上に設定します。5 以上の値に設定することは避けてください (特に、通話が別の内線番号に転送される可能性がある場合)。発信者は、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>このオプションは、[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、または [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</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、発信者に Cisco Unity Connection で「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」の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>このオプションは、[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になっています。</p>
[内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)]	<p>電話が通話中の場合、Cisco Unity Connection が通話を処理する方法を示します。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"> • [発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voice Mail)]: Connection は通話中グリーティングを再生し、発信者がボイス メッセージを残せるようにします。 • [問い合わせせずに発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]: Connection は、発信者を保留にします。 • [保留してよ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 が発信者に問い合わせます。 <p>これらのオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [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には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[コールが接続されたら通知する (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 で「おつなぎしております (transferring call)」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>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 3-26 コールハンドラテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[コールの宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)]	<p>ユーザが電話に回答したときに、Cisco Unity Connection で「< ユーザまたはコールハンドラの名前の録音 >」の方にお電話がはかっています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「< ダイヤルされた内線番号 >」の方にお電話がはかっています (call for <dialled extension number>)」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。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザが複数のダイヤル内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[電話に出るかどうかを選択する (Ask Me If I Want to Take the Call)]	<p>Cisco Unity Connection が通話を転送する前に、通話を受信するかどうかをユーザに問い合わせるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[発信者の名前を問い合わせる (Ask for Caller's Name)]	<p>発信者に対して、名前を言うように Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが通話に回答すると、Connection は通話を転送する前に「... 様からのお電話です (Call from...)」プロンプトを再生します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「通話管理の概要」の章の「コールハンドラ」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「コールハンドラテンプレートの作成、修正、および削除」の項

コールハンドラ テンプレートの発信者入力

表 3-27 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、該当するキーをクリックします。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 (Action)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話操作が設定されている場合は、その操作が表示されます。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、[発信者をターゲットに送信する (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)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が追加入力を許可するか ([ロック解除 (Unlocked)])、無視するか ([ロック (Locked)]) を示します。
[追加ダイヤル番号を待つ ___ 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 が追加の入力を待つ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 は 1 つのキーに割り当てられている操作を実行します。</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 (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。このような数字が定義されている場合は、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を聞いている間に発信者がダイヤルした内線番号の先頭に、その数字が追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection が最初に通話をルーティングしようとする宛先は、先頭に数字が追加されている内線番号です。先頭に数字が追加されている内線番号が有効なものでない場合、Connection は、ダイヤルされた内線番号に通話をルーティングしようとします。</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が再生されている間に、発信者が 1000 をダイヤルした場合、Connection は通話を内線番号 1231000 にルーティングしようとします。先頭に数字を追加した後の内線番号が有効なものでない場合、Connection は内線番号 1000 に通話をルーティングしようとします。</p>
[先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)]	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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「グリーティング再生中の発信者入力の許可」の項
- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「短縮内線番号のシミュレート」の項

コールハンドラ テンプレートの発信者入力編集

表 3-28 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

フィールド	説明
[キー (Key)]	(表示のみ) このページの設定の適用対象となる電話キーパッドのキーを示します。
[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 で無視するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーに割り当てられている操作を実行します。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になっています。</p>

表 3-28 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 (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 が実行する操作を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話を終了します。 - [キーを無視する (Ignore Key)]: Connection は、キー入力を無視してグリーティングを引き続き再生します。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)]: Connection は、グリーティングを最初から再生します。 - [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)]: Connection は、コール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 - [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)]: Connection は、グリーティングをスキップしてグリーティング再生後の操作を実行します。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 - [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)]: Connection は、[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) に通話を転送します。Connection は、通話を電話システムにリリースすることで通話を転送します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: 通話をブロードキャスト メッセージ カンパセーションに送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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 (規制テーブルで許可されている場合のみ)。 - [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能): Connection は、発信者が通話先のメールボックスにログインしようとしていると判断し、サインイン用のパスワードだけを入力するよう要求します。この手順では、ユーザは各自のグリーティングから簡単にログインできます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを変更するためのカンパセーションに通話を送信します。

表 3-28 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 (続き)

フィールド	説明
	<ul style="list-style-type: none"> - [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオンカンパセーションに送信し、ID とパスワードを入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「グリーティング再生中の発信者入力の許可」の項
- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「短縮内線番号のシミュレート」の項

コールハンドラテンプレートのグリーティング

表 3-29 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
[有効にする (Enabled)]	<p>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)] をクリックします。</p> <p>グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、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を再生します。</p>
[グリーティング (Greeting)]	(表示のみ) グリーティングの名前。このグリーティング固有のページに移動するには、グリーティングの名前をクリックします。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 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)]	<p>(表示のみ) 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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [なし (Blank)]: 発信者に何も再生されません。 • [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。 • [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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「コールハンドラグリーティングの概要」の項

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 3-30 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)]	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)]: 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしで有効になっているグリーティング (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。 [有効期限 (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、指定された日時に達するまで該当するグリーティングを再生します。[有効期限 (Enabled Until)] をクリックし、Connection がグリーティングを自動的に無効にする月、日、西暦年、および時刻を選択します。
[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"> [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。 [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 は、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名前の録音を再生します (「申し訳ありませんが < ユーザ名 > は、ただ今電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザの内線番号を再生します。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、Connection は、あらかじめ録音されているシステム グリーティングを再生します。 <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"> [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 はすぐにグリーティング再生後の操作を実行します。
[「発信音の後にメッセージを録音してください」のブロンプトを再生 (Play the “Record Your Message at the Tone” Prompt)]	<p>発信者に対して、トーンが鳴るまで待ってからメッセージを録音するように Cisco Unity Connection で要求するには、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になっています。</p>

表 3-30 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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)]: グリーティング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 は、グリーティング再生中に発信者が入力したキーに応じて処理を実行します。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 [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)]: 発信者に対して、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許可するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、発信者の入力した番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、リリース転送を実行しようとします。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)]: 再入力を求めるプロンプトを Connection が発信者に再生す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、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合: 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定: 0。 [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)]: Connection が発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまでの秒数を示します。 デフォルト設定: 2 秒。

表 3-30 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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。このオプションは十分に留意して使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [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)]: Connection は、適切なコール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を続けます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

表 3-30 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
[録音 (Recording)]	グリーティングの録音。 ここでグリーティングを録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ グリーティングの管理](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[システム転送の設定](#)」の章

コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定

表 3-31 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>身元不明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、身元不明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な場合があります。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)] > [詳細設定 (Advanced)] > [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になっています。</p>
[識別できない発信者のメッセージの緊急性 (Unidentified Callers Message Urgency)]	<p>身元不明発信者がメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)]: 身元不明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。 • [緊急にする (Mark Urgent)]: 身元不明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 サポートの通話で役立つ場合があります。 • [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 が身元不明発信者に確認します。
[識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)]: [暗号化する (Mark Secure)]	<p>身元不明発信者がこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection で安全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。</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。該当するボタンをクリックして受信者のタイプを選択し、リスト内の使用可能なオプションから選択します。</p> <p>同報リストを選択した場合は、リストの各メンバーがコールハンドラメッセージを受信します。</p> <p>この情報は、個々のコールハンドラを作成するときに必ず入力してください。ただし、テンプレートに基づいて作成されるすべてのコールハンドラでメッセージ受信者が同一の場合は例外で、テンプレートに情報を入力できます。</p> <p>[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すると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして送信された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のユーザ 1 名だけになります。</p>

表 3-31 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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。 - [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)]: Connection は、適切なコールルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビューハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[メッセージの録音](#)」の項

連絡先テンプレートの検索

表 3-32 [連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属するパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド 』の「 [連絡先の管理](#) 」の章

連絡先テンプレートの新規作成

表 3-33 [連絡先テンプレートの新規作成 (New Contact Template)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[配信ロケーション (Delivery Location)]	メッセージの配信先となる VPIM ロケーションを選択します。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド 』の「 [連絡先の管理](#) 」の章

連絡先テンプレートの基本設定の編集

表 3-34 [連絡先テンプレートの基本設定の編集 (Edit Contact Template Basics)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス(Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ディレクトリに登録(List in Directory)]	外部の発信者がシステム連絡先にアクセスするときに使用できる宛先検索サービスにシステム連絡先を登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できません。</p>
[配信ロケーション (Delivery Location)]	メッセージの配信先となる VPIM ロケーションを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[連絡先の管理](#)」の章



連絡先

次の各項を参照してください。

- [連絡先の検索 \(P.4-2\)](#)
- [連絡先の新規作成 \(P.4-3\)](#)
- [連絡先の基本情報の編集 \(P.4-4\)](#)
- [代行ユーザ名の編集 \(P.4-5\)](#)
- [SMTP プロキシ アドレス \(P.4-6\)](#)

連絡先の検索

表 4-1 [連絡先 (Contacts)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[エイリアス (Alias)]	<p>(表示のみ) ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。</p>
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	<p>(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。</p>
[名 (First Name)]	<p>(表示のみ) ユーザまたは連絡先の名。</p>
[姓 (Last Name)]	<p>(表示のみ) ユーザまたは連絡先の姓。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[エイリアス (Alias)] をクリックします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[連絡先の管理](#)」の章

連絡先の新規作成

表 4-2 [連絡先の新規作成 (New Contact)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス(Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。 ユーザ、連絡先、および同報リストの表示名を入力するときは、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none">表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンパセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。ユーザ、連絡先、または同報リストに名前の録音が存在しない場合、Cisco Unity Connection は、表示名 (または姓と名の組み合わせ) を再生しようとします。
[連絡先テンプレート (Contact Template)]	新しい連絡先の基礎となるテンプレートを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[連絡先の管理](#)」の章

連絡先の基本情報の編集

表 4-3 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[表示名 (Display Name)]	<p>オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザ、連絡先、および同報リストの表示名を入力するときは、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンパセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに名前の録音が存在しない場合、Cisco Unity Connection は、表示名 (または姓と名の組み合わせ) を再生しようとします。
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプション 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、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>
[ディレクトリに登録 (List in Directory)]	外部の発信者がユーザおよび連絡先にアクセスするときに使用できる宛先検索サービスに連絡先を登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることでサーチ スペースになります。サーチ スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意的になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できません。</p>
[転送を有効にする (Transfer Enabled)]	連絡先に関連付けられている電話番号に Cisco Unity Connection が着信通話を転送するよう設定するには、このチェックボックスをオンにし、[転送先内線番号 (Transfer Extension)] フィールドに電話番号を入力します。
[転送先内線番号 (Transfer Extension)]	<p>[転送を有効にする (Transfer Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、このフィールドに入力されている電話番号に着信通話を転送します。</p> <p>電話番号を入力するときは、該当するアウトダイヤル アクセス コードを含める必要があります。</p>
[配信ロケーション (Delivery Location)]	VPIM 連絡先の VPIM ロケーションをクリックします。
[VPIM リモート メールボックス番号 (VPIM Remote Mailbox Number)]	リモート ボイス メッセージ システム上の VPIM 連絡先のメールボックス番号を入力します。

表 4-3 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[ローカル内線番号 (Local Extension)]	VPIM 連絡先には、Cisco Unity Connection 内線番号の番号付け方式に適合するローカル内線番号を割り当てることができます。ローカル内線番号の割り当てにより、発信者は内線番号を使用してメッセージを VPIM 連絡先に宛先指定できます。連絡先のロケーション ID とリモート メールボックス番号を知っている必要はありません。 さらに、[転送を有効にする (Transfer Enabled)] フィールドと [転送先内線番号 (Transfer Extension)] フィールドを設定している場合、発信者が VPIM 連絡先を識別すること、発信者を VPIM 連絡先に転送することが可能です。
[ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号 (Phone Numbers to Call Contact by Using Voice Commands)]	連絡先の電話のタイプを指定することにより音声認識ユーザがシステム連絡先に発信できるようにするには、[ダイヤルする職場の電話 (Dialed Work Phone)] フィールド、[ダイヤルする自宅の電話 (Dialed Home Phone)] フィールド、および [ダイヤルする携帯電話 (Dialed Mobile Phone)] フィールドを使用します。 ダイヤルする電話番号には、外部への通話および長距離電話のダイヤルに必要な追加の番号を含める必要があります (たとえば、外部への通話は 9、長距離電話は 1)。
[パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号 (Phone Numbers to Identify Contact for Personal Call Transfer Rules)]	ユーザのパーソナル着信転送ルールとシステム連絡先からの着信通話とを照合する場合には、Cisco Unity Connection が使用する電話番号を入力するには、[職場の電話 (Work Phone)] フィールド、[自宅の電話 (Home Phone)] フィールド、[携帯電話 (Mobile Phone)] フィールド、[別の電話番号 1 (Other Number 1)] フィールド、および [別の電話番号 2 (Other Number 2)] フィールドを使用します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[連絡先の管理](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[VPIM ネットワークの使用](#)」の章

代行ユーザ名の編集

表 4-4 [代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の代替の名を入力します。代行ユーザ名については、姓と名を両方とも指定する必要があります。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の代替の姓を入力します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定](#)」の章の「[代行ユーザ名](#)」の項

SMTP プロキシアドレス

表 4-5 [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	新しい SMTP プロキシアドレスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] テーブルに新しい行が表示されます。新しい行に SMTP プロキシアドレスを入力して、[保存 (Save)] をクリックします。
[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)]	ユーザまたは連絡先の SMTP プロキシアドレスを入力します。Cisco Unity Connection は、着信する SMTP メッセージの送信者と受信者を、プロキシアドレスを使用してユーザまたは連絡先にマッピングします。

関連情報

- ユーザについては、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「SMTP プロキシアドレス」の項を参照してください。連絡先については、同じマニュアルの「連絡先の管理」の章の「SMTP プロキシアドレス」の項を参照してください。



同報リスト

次の各項を参照してください。

- [同報リストの検索 \(P.5-1\)](#)
- [同報リストの新規作成 \(P.5-2\)](#)
- [同報リストの基本設定の編集 \(P.5-3\)](#)
- [同報リストのメンバー \(P.5-4\)](#)
- [代行ユーザ名の編集 \(P.5-4\)](#)

同報リストの検索

表 5-1 [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none">• [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。• [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。• [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[エイリアス (Alias)]	(表示のみ) ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[エイリアス (Alias)] をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと使用方法」の章の「[Cisco Unity Connection の管理でのレコードの検索](#)」の項

同報リストの新規作成

表 5-2 [同報リストの新規作成 (New Distribution List)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス(Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	<p>オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザ、連絡先、および同報リストの表示名を入力するときは、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンパセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに名前の録音が存在しない場合、Cisco Unity Connection は、表示名 (または姓と名の組み合わせ) を再生しようとします。
[連絡先を許可する (Allow Contacts)]	連絡先が同報リストにメンバーとして追加されることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。同報リストに連絡先がメンバーとして含まれている場合、リモートボイスメッセージシステム (VPIM ロケーション) のユーザはメッセージをリストに送信できない点に注意してください。
[外部のシステムからのメッセージを受け入れる (Accept Messages from Foreign System)]	VPIM ロケーションとして設定されているリモートボイスメッセージシステム上のユーザが、この同報リストにメッセージを送信できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「システム同報リストの管理」の章の「[システム同報リストの作成](#)」の項

同報リストの基本設定の編集

表 5-3 [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)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	<p>オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザ、連絡先、および同報リストの表示名を入力するときは、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンパセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに名前の録音が存在しない場合、Cisco Unity Connection は、表示名 (または姓と名の組み合わせ) を再生しようとします。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることでサーチ スペースになります。サーチ スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意的になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプション 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、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>
[連絡先を許可する (Allow Contacts)]	連絡先が同報リストにメンバーとして追加されることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。同報リストに連絡先がメンバーとして含まれている場合、リモート ボイス メッセージ システム (VPIM ロケーション) のユーザはメッセージをリストに送信できない点に注意してください。
[外部のシステムからのメッセージを受け入れる (Accept Messages from Foreign System)]	VPIM ロケーションとして設定されているリモート ボイス メッセージ システム上のユーザが、この同報リストにメッセージを送信できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「システム同報リストの管理」の章の「[システム同報リストの修正](#)」の項

同報リストのメンバー

表 5-4 [同報リストのメンバー (Distribution List Members)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Remove Selected)]	ユーザまたは連絡先を削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Remove Selected)] をクリックします。複数のユーザおよび連絡先を同時に削除できます。
[ユーザの追加 (Add User)]	ユーザを検索し、同報リストに追加する場合にクリックします。
[ユーザテンプレートの追加 (Add User Template)]	ユーザテンプレートを検索し、同報リストに追加する場合にクリックします。ユーザテンプレートを同報リストのメンバーとして追加すると、そのユーザテンプレートを使用して作成された新規ユーザは、その同報リストに自動的に追加されます (ユーザテンプレートを同報リストに追加する前にそのテンプレートを使用して作成されたユーザは、ユーザテンプレートが追加されても影響を受けない点に注意してください)。
[連絡先の追加 (Add Contact)]	([同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで [連絡先を許可する (Allow Contacts)] がオンの場合のみ) 連絡先を検索し、同報リストに追加する場合にクリックします。連絡先を検索し、リストに追加するには、連絡先に VPIM 配信口ケーションと VPIM リモートメールボックス番号が定義されている必要があります。
[同報リストの追加 (Add Distribution List)]	この同報リストに別の同報リストをメンバーとして追加する場合にクリックします。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。
[エイリアス (Alias)]	(表示のみ) ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[メンバータイプ (Member Type)]	(表示のみ) オブジェクトのタイプ。ユーザ (ユーザとユーザテンプレートの両方を含む)、連絡先、または同報リストのいずれかになります。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「システム同報リストの管理」の章の「[システム同報リストのメンバーの管理](#)」の項

代行ユーザ名の編集

表 5-5 [代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	同報リストの代行ユーザ名。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「システム同報リストの管理」の章の「[システム同報リストの代行ユーザ名の追加](#)」の項



通話管理

次の各項を参照してください。

- [コールハンドラの検索 \(P.6-2\)](#)
- [コールハンドラの新規作成 \(P.6-2\)](#)
- [コールハンドラの基本設定の編集 \(P.6-3\)](#)
- [コールハンドラの転送ルール \(P.6-5\)](#)
- [コールハンドラの転送ルールの編集 \(P.6-6\)](#)
- [コールハンドラの発信者入力 \(P.6-9\)](#)
- [コールハンドラの発信者入力の編集 \(P.6-10\)](#)
- [コールハンドラ グリーティング \(P.6-12\)](#)
- [コールハンドラのグリーティングの編集 \(P.6-13\)](#)
- [コールハンドラのメッセージ設定 \(P.6-17\)](#)
- [コールハンドラの所有者 \(P.6-19\)](#)
- [ディレクトリハンドラの検索 \(P.6-19\)](#)
- [ディレクトリハンドラの新規作成 \(P.6-20\)](#)
- [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 \(P.6-21\)](#)
- [ディレクトリハンドラの発信者入力 \(P.6-25\)](#)
- [インタビューハンドラの検索 \(P.6-30\)](#)
- [インタビューハンドラの新規作成 \(P.6-31\)](#)
- [インタビューハンドラの基本設定の編集 \(P.6-33\)](#)
- [インタビューの質問 \(P.6-35\)](#)
- [インタビューの質問の編集 \(P.6-35\)](#)
- [直接ルーティングルール \(P.6-36\)](#)
- [直接ルーティングルールの新規作成 \(P.6-36\)](#)
- [直接ルーティングルールの編集 \(P.6-37\)](#)
- [直接ルーティングルールの条件の新規作成 \(P.6-39\)](#)
- [直接ルーティングルールの条件の編集 \(P.6-40\)](#)
- [直接ルーティングルールの順序の編集 \(P.6-41\)](#)
- [転送ルーティングルール \(P.6-42\)](#)
- [転送ルーティングルールの新規作成 \(P.6-42\)](#)
- [転送ルーティングルールの編集 \(P.6-43\)](#)
- [転送ルーティングルールの条件の新規作成 \(P.6-45\)](#)
- [転送ルーティングルールの条件の編集 \(P.6-46\)](#)
- [転送ルーティングルールの順序の編集 \(P.6-47\)](#)

コールハンドラの検索

表 6-1 [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>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</p>
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	<p>(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと使用方法」の章の「[Cisco Unity Connection の管理でのレコードの検索](#)」の項

コールハンドラの新規作成

表 6-2 [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)]	<p>オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。</p>
[内線番号 (Extension)]	<p>電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。</p>
[コールハンドラ テンプレート (Call Handler Template)]	<p>新しいコールハンドラの基礎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設定に影響を及ぼします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラの作成](#)」の項

コールハンドラの基本設定の編集

表 6-3 [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)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[電話システム (Phone System)]	コールハンドラが使用する電話システムをクリックします。
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、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する場合は、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)]	<p>ユーザに適用される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。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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。</p>

■ コールハンドラの基本設定の編集

表 6-3 [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
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることでサーチスペースになります。サーチスペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意的になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた 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する内線番号が、特定のサーチスペース内のオブジェクトと一致するかどうかを確認するときの検索範囲を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [サーチスペース (Search Space)]: 特定のサーチスペースをリストから選択します。 [コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)]: このオプションは、前のコールハンドラによってまたはコールルーティングによって通話に適用されたサーチスペースを使用する場合に選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラの修正](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[パーティションとサーチスペースの管理](#)」の章

コールハンドラの転送ルール

表 6-4 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
[有効にする (Enabled)]	1 つ以上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)] をクリックします。仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているルールが、無効となる日時を示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[通話の転送](#)」の項

コールハンドラの転送ルールの編集

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ


フィールド	説明
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 編集の対象となる転送オプション。
[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"> [無効 (Disabled)]: 転送オプションは無効な状態です。 [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、管理者が無効にするまで有効になります。 [次の日時まで有効にする (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、選択された転送オプションを指定の日時まで実行します。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] をクリックし、月、日、西暦年、および時刻を選択します。この日時に達すると、Connection は転送オプションを自動的に無効にします。 <p> (注) 仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。</p>
[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"> [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"> 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)。 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。 [内線番号 (Extension)]: 通話の転送先となる内線番号を入力します。
[転送タイプ (Transfer Type)]	<p>Cisco Unity Connection での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"> [スイッチへリリースする (Release to Switch)]: Connection は発信者を保留にし、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。回線が通話中または無応答の場合、(Connection ではなく) 電話システムがユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。この転送タイプを使用すると、Connection で着信通話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)] は、電話システムで通話の転送が有効になっている場合に限り使用してください。 [転送を管理する (Supervise Transfer)]: Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中の場合または通話への応答がない場合、(電話システムではなく) Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。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。 <p>[転送タイプ (Transfer Type)] オプションは、[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使用できません。</p> <p>転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] 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 が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、この値を 3 以上に設定します。5 以上の値に設定することは避けてください (特に、通話が別の内線番号に転送される可能性がある場合)。発信者は、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>このオプションは、[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、または [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</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、発信者に Cisco Unity Connection で「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」の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>このオプションは、[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になっています。</p>
[内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)]	<p>電話が通話中の場合、Cisco Unity Connection が通話を処理する方法を示します。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"> • [発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voice Mail)]: Connection は通話中グリーティングを再生し、発信者がボイスメッセージを残せるようにします。 • [問い合わせせずに発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]: Connection は、発信者を保留にします。 • [保留してよ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 が発信者に問い合わせます。 <p>これらのオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [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には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[コールが接続されたら通知する (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 で「おつなぎしております (transferring call)」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>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[コールの宛先を通知する (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 で「< ユーザまたはコールハンドラの名前の録音 >」の方にお電話がはかっています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「< ダイヤルされた内線番号 >」の方にお電話がはかっています (call for <dialed extension number>)」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。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザが複数のダイヤル内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p></p> <p>(注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[電話に出るかどうかを選択する (Ask Me If I Want to Take the Call)]	<p>Cisco Unity Connection が通話を転送する前に、通話を受信するかどうかをユーザに問い合わせるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p></p> <p>(注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[発信者の名前を問い合わせる (Ask for Caller's Name)]	<p>発信者に対して、名前を言うように Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが通話に回答すると、Connection は通話を転送する前に「... 様からのお電話です (Call from...)」プロンプトを再生します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p></p> <p>(注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[通話の転送](#)」の項

コールハンドラの発信者入力

表 6-6 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、該当するキーをクリックします。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 (Action)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話操作が設定されている場合は、その操作が表示されます。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、カンパセーション、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、[発信者をターゲットに送信する (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)]	(表示のみ) 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、カンパセーション、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)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が追加入力を許可するか ([ロック解除 (Unlocked)])、無視するか ([ロック (Locked)]) を示します。
[追加ダイヤル番号を待つ ___ 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 が追加の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 は 1 つのキーに割り当てられている操作を実行します。</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 (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。このような数字が定義されている場合は、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を聞いている間に発信者がダイヤルした内線番号の先頭に、その数字が追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection が最初に通話をルーティングしようとする宛先は、先頭に数字が追加されている内線番号です。先頭に数字が追加されている内線番号が有効なものでない場合、Connection は、ダイヤルされた内線番号に通話をルーティングしようとします。</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が再生されている間に、発信者が 1000 をダイヤルした場合、Connection は通話を内線番号 1231000 にルーティングしようとします。先頭に数字を追加した後の内線番号が有効なものでない場合、Connection は内線番号 1000 に通話をルーティングしようとします。</p>
[先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)]	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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[グリーティング中の発信者入力の管理](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[短縮内線番号のシミュレート](#)」の項

コールハンドラの発信者入力編集

表 6-7 コールハンドラの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[キー (Key)]	(表示のみ) このページの設定の適用対象となる電話キーパッドのキーを示します。
[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 で無視するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーに割り当てられている操作を実行します。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になっています。</p>

表 6-7 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 が実行する操作を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話を終了します。 - [キーを無視する (Ignore Key)]: Connection は、キー入力を無視してグリーティングを引き続き再生します。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)]: Connection は、グリーティングを最初から再生します。 - [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)]: Connection は、コール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 - [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)]: Connection は、グリーティングをスキップしてグリーティング再生後の操作を実行します。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 - [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)]: Connection は、[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) に通話を転送します。Connection は、通話を電話システムにリリースすることで通話を転送します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: 通話をブロードキャスト メッセージ カンパセーションに送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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 (規制テーブルで許可されている場合のみ) - [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能): Connection は、発信者が通話先のメールボックスにログインしようとしていると判断し、サインイン用のパスワードだけを入力するよう要求します。この手順では、ユーザは各自のグリーティングから簡単にログインできます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを変更するためのカンパセーションに通話を送信します。

■ コールハンドラ グリーティング

表 6-7 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
	<ul style="list-style-type: none"> - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンバセーションに送信し、ID とパスワードを入力するよう発信者に要求します。 - [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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[グリーティング中の発信者入力 の管理](#)」の項

コールハンドラ グリーティング

表 6-8 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
[有効にする (Enabled)]	<p>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)] をクリックします。</p> <p>グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、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を再生します。</p>
[グリーティング (Greeting)]	(表示のみ) グリーティングの名前。このグリーティング固有のページに移動するには、グリーティングの名前をクリックします。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 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)]	<p>(表示のみ) 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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [なし (Blank)]: 発信者に何も再生されません。 • [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。 • [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。

コールハンドラのグリーティングの編集

表 6-9 [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)]	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)]: 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしで有効になっているグリーティング (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。 [有効期限 (Enabled Until)]: Cisco Unity Connection は、指定された日時に達するまで該当するグリーティングを再生します。[有効期限 (Enabled Until)] をクリックし、Connection がグリーティングを自動的に無効にする月、日、西暦年、および時刻を選択します。
[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"> [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。 [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 は、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名前の録音を再生します (「申し訳ありませんが < ユーザ名 > は、ただ今電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザの内線番号を再生します。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、Connection は、あらかじめ録音されているシステム グリーティングを再生します。 <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"> [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 はすぐにグリーティング再生後の操作を実行します。
[「発信音の後にメッセージを録音してください」のブロンプトを再生 (Play the “Record Your Message at the Tone” Prompt)]	<p>発信者に対して、トーンが鳴るまで待ってからメッセージを録音するように Cisco Unity Connection で要求するには、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になっています。</p>

表 6-9 [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
[グリーティング中 (During Greeting)]	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)]: グリーティング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 は、グリーティング再生中に発信者が入力したキーに応じて処理を実行します。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 • [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)]: 発信者に対して、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許可するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、発信者の入力した番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、リリース転送を実行しようとします。 デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)]: 再入力を求めるプロンプトを Connection が発信者に再生す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、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合: 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定: 0。 • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)]: Connection が発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまでの秒数を示します。 デフォルト設定: 2 秒。

表 6-9 [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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。このオプションは十分に留意して使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [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)]: Connection は、適切なコールルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を続けます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)]: Connection は、発信者からのメッセージを録音します。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。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビューハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

表 6-9 [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
[録音 (Recording)]	グリーティングの録音。 ここでグリーティングを録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ グリーティングの概要](#)」および「[コールハンドラ グリーティングの管理](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[システム転送の設定](#)」の章

コールハンドラのメッセージ設定

表 6-10 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>身元不明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、身元不明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な場合があります。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)] > [詳細設定 (Advanced)] > [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になっています。</p>
[識別できない発信者のメッセージの緊急性 (Unidentified Callers Message Urgency)]	<p>身元不明発信者がメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)]: 身元不明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。 • [緊急にする (Mark Urgent)]: 身元不明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で役立つ場合があります。 • [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 が身元不明発信者に確認します。
[識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)]: [暗号化する (Mark Secure)]	<p>身元不明発信者がこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection で安全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。</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。該当するボタンをクリックして受信者のタイプを選択し、リスト内の使用可能なオプションから選択します。</p> <p>同報リストを選択した場合は、リストの各メンバーがコールハンドラメッセージを受信します。</p> <p>この情報は、個々のコールハンドラを作成するときに必ず入力してください。ただし、テンプレートに基づいて作成されるすべてのコールハンドラでメッセージ受信者が同一の場合は例外で、テンプレートに情報を入力できます。</p> <p>[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すると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして送信された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のユーザ 1 名だけになります。</p>

表 6-10 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 が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [電話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。 - [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)]: Connection は、適切なコール ルーティング (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 が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 • [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。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送を試みる (Attempt Transfer)] - [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コール ハンドラの管理」の章の「[メッセージの録音](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「[ディスパッチ メッセージ](#)」の項

コールハンドラの所有者

表 6-11 [コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Remove Selected)]	所有者を削除するには、エイリアスの左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Remove Selected)] をクリックします。複数の所有者を同時に削除できます。
[ユーザの追加 (Add User)]	所有者を追加するには、[ユーザの追加 (Add User)] をクリックし、追加するユーザのエイリアスの隣にあるチェックボックスをオンにして、[選択されたユーザの追加 (Add Selected User)] をクリックします。複数の所有者を同時に追加できます。 追加しようとするユーザが潜在的な所有者の検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索結果フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックします。
[エイリアス (Alias)]	(表示のみ)所有者の一意のテキスト名。コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection の管理の[コール管理 (Call Management)] > [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、別のコールハンドラ 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 グリーティング管理を使用して、これらの操作を電話から実行することもできます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ)所有者の名前。

ディレクトリハンドラの検索

表 6-12 [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)]	検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[音声を有効にする (Voice Enabled)]	(表示のみ) ディレクトリハンドラが音声対応かどうかを示します。音声対応ディレクトリハンドラの場合、発信者は、連絡したい Cisco Unity Connection ユーザの姓と名を言います。

ディレクトリハンドラの新規作成

表 6-13 [ディレクトリハンドラの新規作成 (New Directory Handler)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[音声を有効にする (Voice Enabled)]	<p>音声認識オプションを備えた Cisco Unity Connection システムで音声ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は、連絡したい Connection ユーザの姓と名を言います。</p> <p>電話ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーパッドを使用して、連絡したい Connection ユーザの姓と名の一部または全体を入力します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「ディレクトリハンドラの管理」の章の「[ディレクトリハンドラの作成](#)」の項

ディレクトリハンドラの基本設定の編集

表 6-14 [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)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[言語 (Language)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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。</p>
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[音声を有効にする (Voice Enabled)]	<p>音声認識オプションを備えた Cisco Unity Connection システムで音声ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は、連絡したい Connection ユーザの姓と名を言います。</p> <p>電話ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーパッドを使用して、連絡したい Connection ユーザの姓と名の一部または全体を入力します。</p>
[スピーチ信頼度のしきい値 (Speech Confidence Threshold)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合のみ) この設定は、ユーザが発声した内容を Cisco Unity Connection がボイスコマンドおよび受信者名として認識する割合を調節するために使用します。たとえば、ディレクトリに含まれている名前をシステムが認識しないという苦情が寄せられた場合は、この値を小さくして、発声に基づいてシステムが検索する範囲を広げてみます。または、システムから返される結果に誤りが多すぎるといった苦情が寄せられた場合は、この設定を大きめの値に調整してみます。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 で、デフォルト設定は 10 です。スピーチ信頼度のしきい値レベルを下げると、発信者が名前を言ったときに一致する名前の数は多くなりますが、発信者が番号を言ったとき、膨大な数の内線番号が一致結果として返されます。レベルを上げると、内線番号検索の正確性は高くなりますが、一致する名前が少なくなります。</p>

表 6-14 [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
[すべての名前を再生する (Play All Names)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が名前を検索するときに、名前の入力を要求するのではなく、ディレクトリに含まれているユーザの名前を再生してユーザが選択できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>次のいずれかの条件に該当する場合、Cisco Unity Connection はディレクトリに含まれているすべてのユーザの名前を再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ディレクトリに登録されているユーザ名数が 1 ~ 5 である。 発信者が、ディレクトリに登録されている名前をすべて再生することを選択した。ディレクトリに登録されているユーザ名数が 5 を超えている場合 (ただし 51 未満)、発信者は、Connection カンパセーションでディレクトリに含まれているユーザを検索するときに、名前を入力するか、ディレクトリに登録されているすべての名前を Connection で再生するかを選択できます。 <p>ディレクトリハンドラに含まれているユーザ名数が 50 を超えている場合、Connection は、名前を入力してユーザを検索するよう発信者に要求します。</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 は [発信者入力 (Caller Input)] ページで指定されたコールハンドラに発信者を送信します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	<p>ディレクトリハンドラでの検索の範囲を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [サーバ全体 (Entire Server)]: ディレクトリハンドラでの検索範囲を、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および連絡先に限定します。 [サービス クラス (Class of Service)] (音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず): ディレクトリハンドラでの検索範囲を、ローカル Connection サーバ上の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限定します。 [パブリック同報リスト (Public Distribution List)] (音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず): ディレクトリハンドラでの検索範囲を、選択したシステム同報リストのメンバーに限定します。Connection ユーザではないメンバーを含んでいる可能性のあるリストを含めて、すべての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。 [サーチスペース (Search Space)]: ディレクトリハンドラでの検索範囲を、選択したサーチスペースのメンバーになっているパーティションに関連付けられたユーザおよび連絡先に限定します。 [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での検索範囲を、通話のサーチスペースのメンバーになっているパーティションに関連付けられたユーザおよび連絡先に限定します。通話のサーチスペースは、コールルーティングによって、または通話がディレクトリハンドラに到達する前に通話を受信したコールハンドラによって設定できます。 <p>デフォルト設定 : [サーバ全体 (Entire Server)]</p>

表 6-14 [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
[検索条件の順序 (Search Criteria Order)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者がユーザ名の入力に使用方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [名、姓 (First Name, Last Name)]: たとえば、発信者が 535 (KEL) を押すと Kelly Bader に発信されます。 [姓、名 (Last Name, First Name)]: たとえば、発信者が 223 (BAD) を押すと Kelly Bader に発信されます。 <p>このディレクトリハンドラに発信者をルーティングするコールハンドラ グリーティングには、検索順序の選択内容を反映した操作案内を含めてください。</p> <p>デフォルト設定 : [姓、名 (Last Name, First Name)]</p>
[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)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は一致しているかどうかを確認するよう発信者に要求しないまま、ユーザに割り当てられている内線番号に通話をルーティングします。</p>
[発信者入力を常に要求する (Always Request Caller Input)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は指定されたユーザ内線番号に通話を送信する前に、一致しているかどうかを確認するよう発信者に要求します。</p>
[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)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は、一致したユーザの名前と内線番号を発信者に通知します。たとえば、「Pat Amos の場合は 123 を押してください。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.)」となります。発信者は、内線番号を入力してユーザを選択します。</p> <p>この機能がサポートされるのは、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だけです。</p>
[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>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は発信者にメニュー形式でユーザを通知します。たとえば、「Pat Amos の場合は 1 を押してください。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.)」となります。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通知するには、[各名前とともに内線番号をアナウンスする (Announce Extension with Each Name)] チェックボックスをオンにします。この場合、Connection はユーザの内線番号を含めてメニュー形式で発信者にユーザを通知します。たとえば、「内線 123 の Pat Amos の場合は 1 を押してください。内線 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.)」となります。</p>

■ ディレクトリハンドラの基本設定の編集

表 6-14 [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
[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>Cisco Unity Connection で、ユーザの内線番号を含めてメニュー形式でユーザを通知するよう指定するには、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、「内線 123 の Pat Amos の場合は 1 を押してください。内線 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.)」となります。発信者は、ユーザの内線番号を書き留めておくことで、次に電話をかけるときは宛先検索サービスをスキップできます。</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、この機能がサポートされるのは、[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だけです。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[最大一致数 (Maximum Number of Matches)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者の入力したキーと一致するユーザが複数いる場合に、発信者に通知される名前の最大数を示します。</p> <p>デフォルト設定：8 件。</p>
[各名前とともに市区町村をアナウンスする (Announce City with Each Name)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合のみ)
[各名前とともに部署名をアナウンスする (Announce Department with Each Name)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合のみ)

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「ディレクトリハンドラの管理」の章の「[ディレクトリハンドラの修正](#)」の項

ディレクトリハンドラの発信者入力

表 6-15 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)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) Cisco Unity Connection が発信者の入力を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、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定 : 5 秒。
[最後の入力後のタイムアウト (Timeout After Last Input)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が入力を完了した後、入力で指定された操作を Cisco Unity Connection が実行するまでの待機時間を秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 4 秒。
[名前の入力要求の反復回数 (Times to Repeat Request for Name Entry)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) Cisco Unity Connection が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、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定 : 1 回。
[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)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が電話機の * キーを押して終了することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unity Connection は、発信者を [発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで指定された宛先にすぐに送信します。

表 6-15 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
[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)]	<p>発信者が名前入力のプロンプトに回答しない場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : ガイダンス コール ハンドラ。</p>

表 6-15 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
[入力がない場合 (If No Input)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が名前入力のプロンプトに応答しない場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザ システム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : 終了案内コールハンドラ。</p>

表 6-15 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>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が名前入力のプロンプトに回答しない場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [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。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : 終了案内コールハンドラ。</p>

表 6-15 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
[発信者がゼロを押す場合 (If Caller Presses Zero)]	<p>発信者が名前入力のプロンプトで応答として 0 を押した場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サイン イン (Sign-In)]: 通話をユーザ ログオン カンパ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。 - [ユーザ システム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : オペレータ コール ハンドラ。</p>

インタビューハンドラの検索

表 6-16 [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</p>
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	<p>(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。</p>

インタビューハンドラの新規作成

表 6-17 [インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることでサーチスペースになります。サーチスペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステム プロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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。</p>
[受信者 (Recipient)]	<p>このインタビュー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。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 適切なユーザをリストから選択します。 [同報リスト (Distribution List)]: 適切な同報リストを選択します。 <p>[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すると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして設定された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のメンバー 1 名だけになります。</p>

表 6-17 [インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページ (続き)

フィールド	説明
[応答の緊急性 (Response Urgency)]	<p>Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)]: インタビューハンドラで残されたメッセージに通常のマークを付けます。 [緊急にする (Mark Urgent)]: インタビューハンドラで残されたメッセージに緊急のマークを付けます。 [発信者が選択できる (Ask Caller)]: 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 が発信者に確認します。
[インタビュー後のアクション (After Interview Action)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コールアクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーンキーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 [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。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 [インタビューハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 [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。 [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「インタビューハンドラの管理」の章の「[インタビューハンドラの作成](#)」の項

インタビューハンドラの基本設定の編集

表 6-18 [インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることでサーチスペースになります。サーチスペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。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 Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>

表 6-18 [インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[受信者 (Recipient)]	<p>このインタビュー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。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 適切なユーザをリストから選択します。 [同報リスト (Distribution List)]: 適切な同報リストを選択します。 <p>[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すると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして設定された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のメンバー1名だけになります。</p>
[応答の緊急性 (Response Urgency)]	<p>Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)]: インタビューハンドラに残されたメッセージに通常のマークを付けます。 [緊急にする (Mark Urgent)]: インタビューハンドラに残されたメッセージに緊急のマークを付けます。 [発信者が選択できる (Ask Caller)]: 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 が発信者に確認します。
[インタビュー後のアクション (After Interview Action)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コールアクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーンキーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 [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。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 [インタビューハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 [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。 [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「インタビュー ハンドラの管理」の章の「インタビュー ハンドラの修正」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「ディスパッチ メッセージ」の項

インタビューの質問

表 6-19 [インタビューの質問 (Interview Questions)] ページ

フィールド	説明
[アクティブ (Active)]	1 つ以上のインタビューの質問をアクティブまたは非アクティブにするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] をクリックします。
[質問番号 (Question Number)]	(表示のみ) インタビュー ハンドラの質問番号を表示します。この質問固有のページに移動するには、質問番号をクリックします。
[質問テキスト (Question Text)]	(表示のみ) インタビュー ハンドラの質問が短い場合は、テキストの全文を表示します。質問が長い場合は、要約バージョンを表示します。

インタビューの質問の編集

表 6-20 [インタビューの質問の編集 (Edit Interview Question)] ページ

フィールド	説明
[質問番号 (Question Number)]	(表示のみ) インタビュー ハンドラの質問番号を表示します。
[最大応答メッセージ長 (Maximum Reply Message Length)]	インタビュー ハンドラの質問に対して、発信者が応答で録音できる時間の長さを秒単位で入力します。 このオプションを有効にすると、最大メッセージ長に達する前に Cisco Unity Connection が発信者に警告を再生します。 デフォルト設定：30 秒。
[質問テキスト (Question Text)]	インタビュー ハンドラの質問が短い場合は、テキストの全文を入力します。質問が長い場合は、要約バージョンを入力します。
[質問の録音 (Question Recording)]	これは、インタビュー ハンドラの質問の録音です。 ここで質問を録音するには、Media Master を使用します。あらかじめ録音しておいた 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 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ます。
[アクティブ (Active)]	このチェックボックスをオンにすると、質問がアクティブになります。

直接ルーティングルール

表 6-21 [直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[順序の変更 (Change Order)]	[順序の変更 (Change Order)] をクリックして、[直接ルーティング ルールの順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページに移動します。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、ルールの基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらであることを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[トランク (Trunk)]	(表示のみ) 表示されている電話システムから送信された通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合は、どの電話システムから送信される通話にもルールが適用されます。
[ポート (Port)]	(表示のみ) 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートで応答された通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合は、どのポートで応答された通話にもルールが適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンパセーションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[概要：デフォルト コールルーティング](#)」の項

直接ルーティングルールの新規作成

表 6-22 [直接ルーティングルールの新規作成 (New Direct Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの追加](#)」の項

直接ルーティングルールの編集

表 6-23 [直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ステータス (Status)]	ルールが [アクティブ (Active)] または [非アクティブ (Inactive)] のどちらであるかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection はルールに [無効 (Invalid)] のフラグを付けます。この場合は、ルールを削除して作成し直すことをお勧めします。
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステム プロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコール ルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	通話に適用する検索スペースを選択します。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。

表 6-23 [直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ (続き)



フィールド	説明
[コールの移行先 (Send Call To)]	<p>通話がルールのすべての設定と一致した場合の宛先として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送試行 (Attempt Forward)]: 転送元内線番号がユーザに属している場合、通話を転送します。発信者番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザグリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、コールルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 - [サインイン試行 (Attempt Sign In)]: 発信者番号がユーザに属している場合、通話をユーザログオンカンパセーションに送信します。発信者番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、コールルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Cisco Unity Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。
[ルーティングルールの条件 (Routing Rule Conditions)]	<p>このコールルーティングに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。条件を変更するには、パラメータの名前をクリックします。条件を1つまたはそれ以上削除するには、パラメータの隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの修正](#)」の項



直接ルーティングルールの条件の新規作成

表 6-24 [直接ルーティングルールの条件の新規作成 (New Direct Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[ポート (Port)]	<p>Cisco Unity Connection のすべてのボイス メッセージ ポートにこのルールを適用するか、通話が到着した特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。</p>
[電話システム (Phone System)]	<p>すべての電話システムから送信される通話にこのルールを適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業中) 時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルール セットを作成します。</p> <p>デフォルト設定 : [All Hours]</p>

直接ルーティングルールの条件の編集

表 6-25 [直接ルーティングルールの条件の編集 (Edit Direct Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p></p> <p>(注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p></p> <p>(注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[ポート (Port)]	<p>Cisco Unity Connection のすべてのボイス メッセージ ポートにこのルールを適用するか、通話が到着した特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。</p>
[電話システム (Phone System)]	<p>すべての電話システムから送信される通話にこのルールを適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業中) 時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルール セットを作成します。</p> <p>デフォルト設定 : [All Hours]</p>

直接ルーティングルールの順序の編集

表 6-26 [直接ルーティングルールの順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページ

フィールド	説明
[直接ルーティングルールの再編成 (Direct Routing Rule Reorganization)]	コールルーティングの順序を変更するには、リストにあるルールの名前をクリックし、上向き矢印または下向き矢印をクリックして、リスト内の他のルールとの相対的な位置を移動します。 [ルールの詳細 (Rule Details)] フィールドに表示されるルールの情報を参照するには、任意のルール名をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) コールルーティングの名前。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、ルールの基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらであるかを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[トランク (Trunk)]	(表示のみ) 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合は、どの電話システムから送信される通話にもルールが適用されます。
[ポート (Port)]	(表示のみ) 表示されている Cisco Unity Connection ボイスメッセージポートで応答された通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合は、どのポートで応答された通話にもルールが適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンバセーションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの順序の変更](#)」の項

転送ルーティングルール

表 6-27 [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[順序の変更 (Change Order)]	[順序の変更 (Change Order)] をクリックして、[転送ルーティングルールの順序の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Order)] ページに移動します。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、ルールの基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらであることを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	(表示のみ) 転送元内線番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは転送元内線番号にかかわらず適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンパセーションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[概要：デフォルト コールルーティング](#)」の項

転送ルーティングルールの新規作成

表 6-28 [転送ルーティングルールの新規作成 (New Forwarded Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの追加](#)」の項

転送ルーティングルールの編集

表 6-29 [転送ルーティングルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ステータス (Status)]	ルールが [アクティブ (Active)] または [非アクティブ (Inactive)] のどちらであるかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection はルールに [無効 (Invalid)] のフラグを付けます。この場合は、ルールを削除して作成し直すことをお勧めします。
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステム プロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから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 のプロンプトを文字で読み、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。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	通話に適用する検索スペースを選択します。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。

表 6-29 [転送ルーティングルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ (続き)




フィールド	説明
[コールの移行先 (Send Call To)]	<p>通話がルールのすべての設定と一致した場合の宛先として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当する操作をリストから選択します。 • [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。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)]: 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [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。 • [カンパセーション (Conversation)]: 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [転送試行 (Attempt Forward)]: 転送元内線番号がユーザに属している場合、通話を転送します。発信者番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザグリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、コールルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 - [サインイン試行 (Attempt Sign In)]: 発信者番号がユーザに属している場合、通話をユーザログオンカンパセーションに送信します。発信者番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、コールルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]: ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)]: 通話をカンパ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。Cisco Unity Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)]: 通話をユーザログオンカンパ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。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)]: 通話をカンパ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ログインした後、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 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を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)]: 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。
[ルーティングルールの条件 (Routing Rule Conditions)]	<p>このコールルーティングに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。条件を変更するには、パラメータの名前をクリックします。条件を 1 つまたはそれ以上削除するには、パラメータの隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの修正](#)」の項




転送ルーティングルールの条件の新規作成

表 6-30 [転送ルーティングルールの条件の新規作成 (New Forwarded Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	<p>内線番号から転送される通話にルールを適用するには、その内線番号 (転送元) を入力します。どの内線番号から転送される通話にもルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、2 で始まる内線番号からの通話をすべてルーティングするには、2* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業中) 時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルールセットを作成します。</p> <p>デフォルト設定 : [All Hours]</p>

転送ルーティングルール の条件の編集

表 6-31 [転送ルーティングルール の条件の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p></p> <p>(注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p></p> <p>(注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	<p>内線番号から転送される通話にルールを適用するには、その内線番号 (転送元) を入力します。どの内線番号から転送される通話にもルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、2 で始まる内線番号からの通話をすべてルーティングするには、2* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p></p> <p>(注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業中) 時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルールセットを作成します。</p> <p>デフォルト設定 : [All Hours]</p>

転送ルーティングルール順序の編集

表 6-32 [転送ルーティングルール順序の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Order)] ページ

フィールド	説明
[転送ルーティングルール再編成 (Forwarded Routing Rule Reorganization)]	コールルーティングの順序を変更するには、リストにあるルール名をクリックし、上向き矢印または下向き矢印をクリックして、リスト内の他のルールとの相対的な位置を移動します。 [ルールの詳細 (Rule Details)] フィールドに表示されるルールの情報を参照するには、任意のルール名をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) コールルーティングの名前。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、ルールの基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらであるかを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	(表示のみ) 転送元内線番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは転送元内線番号にかかわらず適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンバセーションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの順序の変更](#)」の項



メールボックス ストア

次の各項を参照してください。

- [メールボックス ストアの検索 \(P.7-2\)](#)
- [メールボックス ストアの新規作成 \(P.7-3\)](#)
- [メールボックス ストアの編集 \(P.7-4\)](#)
- [メールボックス ストア メンバシップの検索 \(P.7-5\)](#)
- [メッセージ エージング ポリシー \(P.7-6\)](#)
- [システム全体のメールボックス使用割当量の編集 \(P.7-7\)](#)

メールボックスストアの検索

表 7-1 [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Stores)] ページ

フィールド	説明
[メールデータベース (Mail Database)]	(表示のみ) 指定した Cisco Unity Connection メールボックスストアのシステム名。
[アクセスを可能にする (Access Enabled)]	(表示のみ) メールボックスストアへのアクセスが、現在有効になっているかどうかを示します。メールボックスストアが無効になっている場合は、ストアの内外にメールボックスを移動できません。 アクセスは、メールボックスストアのバックアップ中、およびアクセスが手動で無効にされている場合以外は常に有効です。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) メールボックスストアの現在のステータスを示します。表示される値は、[OK]、[Creating]、[CreationFailed]、[Deleting]、および [DeletionFailed] のいずれかです。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) メールボックスストアの作成時にストアに割り当てられた名前。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	メールボックスストアを削除するには、該当するストアの[メールデータベース (Mail Database)]の値の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のメールボックスストアを同時に削除できます。 メールボックスストアを削除するには、次の手順を実行する必要があります。 <ul style="list-style-type: none"> パブリッシャサーバ上で、System Administrator の役割を持つユーザとして Cisco Unity Connection の管理にログインします。 すべてのメールボックスをメールボックスストアの外部に移動します。 削除対象のメールボックスストアがメールボックスの新規作成先になっているテンプレートをすべて変更して、別のメールボックスストア内に新しいメールボックスが作成されるようにします。 デフォルトのメールボックスストア UnityMbxDb1 は削除できません。
[新規追加 (Add New)]	新しいメールボックスストアを追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。パブリッシャサーバ上で、System Administrator の役割を持つユーザとして Cisco Unity Connection の管理にログインする必要があります。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メールボックスストアの管理](#)」の章

メールボックスストアの新規作成

表 7-2 [新規メールボックスストア (New Mailbox Store)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	メールボックスストアの識別に役立つ名前 (たとえば、メールボックスをこのメールボックスストアに保存する部署) を入力します。
[警告前の最大サイズ (Maximum Size Before Warning)]	メールボックスストアに保存されるすべてのメッセージの合計サイズの上限。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「[メールボックスサイズの割り当て](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メールボックスのサイズの制御](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メールボックスストアの管理](#)」の章

メールボックスストアの編集

表 7-3 [メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	メールボックスストアの識別に役立つ名前 (たとえば、メールボックスをこのメールボックスストアに保存する部署) を入力します。
[メールデータベース (Mail Database)]	(表示のみ) 指定した Cisco Unity Connection メールボックスストアのシステム名。
[サーバ (Server)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection サーバの名前。
[アクセスを可能にする (Access Enabled)]	Cisco Unity Connection の機能を完全に有効にするには、[アクセスを可能にする (Access Enabled)] チェックボックスをオンにします。 [アクセスを可能にする (Access Enabled)] チェックボックスがオフの場合、Connection ユーザはメッセージを確認できず、管理者は Cisco Unity Connection の管理でメールボックスストアの設定を変更できません。ただし、発信者はメッセージを残すことができます。このメッセージはキューに入れられ、メールボックスストアが再び使用可能になった時点で配信されます。Connection の管理を使用して、ディレクトリの設定を変更することはできます。ユーザは、Cisco Unity Assistant および Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用して設定を変更できます。
[メールボックスの数 (Number of Mailboxes)]	(表示のみ) [メールデータベース (Mail Database)] フィールドで指定したデータベースに含まれているボイスメールボックスの数。
[現在のサイズ (Current Size)] (キロバイト)	メールボックスストア内のすべてのメッセージによって現在使用されているハードディスク領域量。  (注) この値を更新するシステム タスクは、15 分ごとに実行されます。
[警告前の最大サイズ (Maximum Size Before Warning)] (メガバイト)	Cisco Unity Connection でこのメールボックスストアに使用を許可する最大サイズ。メールボックスストアがこの値の 90 % に達すると、Connection はシステム ログに警告を記録します。メールボックスストアがこの値の 100 % に達すると、Connection はシステム ログにエラーを記録します。
[作成日 (Creation Date)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラ テンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メールボックスストアの管理](#)」の章

メールボックスストアメンバシップの検索

表 7-4 [メールボックスストアメンバシップの検索 (Search Mailbox Stores Membership)] ページ

フィールド	説明
[メンバシップタイプの選択 (Choose Membership Type)]	このメールボックスストアでの検索対象を、ユーザメールボックスにするか、このメールボックスストア内にメールボックスを作成するテンプレートにするかを選択します。
[ユーザメールボックスの検索 (Find User Mailboxes)] / [ユーザテンプレートの検索 (Find User Templates)]	メンバシップタイプで [ユーザメールボックス (User Mailbox)] を選択した場合は、検索対象となるメールボックスの条件指定を入力して [検索 (Find)] をクリックします。 メンバシップタイプで [ユーザテンプレート (User Template)] を選択した場合は、検索対象となるテンプレートの条件指定を入力して [検索 (Find)] をクリックします。
[選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)]	メンバシップタイプで [ユーザメールボックス (User Mailbox)] を選択した場合に限り使用できます。 メールボックスを別のメールボックスストアに移動するには、移動するメールボックスのチェックボックスをオンにし、メールボックスの移動先となるメールボックスストアを選択して、[選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)] をクリックします。
[選択したテンプレートの割り当て (Assign Selected Templates)]	メンバシップタイプで [ユーザテンプレート (User Template)] を選択した場合に限り使用できます。 テンプレートの内容を変更して、別のメールボックスストア内にメールボックスが作成されるようにするには、更新するテンプレートのチェックボックスをオンにし、選択したテンプレートでメールボックスの作成先にするメールボックスストアを選択して、[選択したテンプレートの割り当て (Assign Selected Templates)] をクリックします。
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの名前。

メッセージエージングポリシー

表 7-5 [メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページ




フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	メッセージエージング規則が選択されている場合、このチェックボックスをオンにすると規則が適用されます。チェックボックスをオフにした場合、規則は無視されます。 メッセージエージング規則が選択されていない場合、このチェックボックスは適用されません。
[保存されたメッセージを削除済みアイテムフォルダに移動する日数 ____ 日 (Move Saved Messages to the Deleted Items Folder in ____ Days)]	Cisco Unity Connection は、メッセージが最後に保存された後、指定した日数が経過するとメッセージを自動的に [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動します。メッセージは、単に聞くだけではクロックがリセットされず、指定した日数が経過した時点で [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動されることに注意してください。ユーザは、メッセージを保存するためのオプションを明示的に選択する必要があります。
[削除済みアイテムフォルダのメッセージを完全に削除する日数 ____ 日 (Permanently Delete Messages in the Deleted Items Folder in ____ Days)]	Cisco Unity Connection は、メッセージが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動された後、指定した日数が経過するとメッセージを自動的に削除します。
[開封済みセキュアメッセージを完全に削除するまでの日数 ____ 日 (Permanently Delete Secure Touched Messages That Are Older Than ____ Days)]	このエージング規則が有効になっている場合、安全なメッセージは、指定された日数が経過して、ユーザが何らかの形で開封した場合（たとえば、保存または削除、あるいは開封した後に未読として保存）、自動的に削除されます。 たとえば、開封されたメッセージを 7 日後にエージング対象とするようにこの規則を設定すると、ユーザが 14 日間の休暇を取った後に復帰した場合、7 日前よりも古い安全なメッセージは、ユーザが開封した後にすぐ削除されます（エージング対象のメッセージを削除するタスクは、約 30 分ごとに実行されます）。
[すべてのセキュアメッセージを完全に削除するまでの日数 ____ 日 (Permanently Delete All Secure Messages That Are Older Than ____ Days)]	このエージング規則が有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、指定した日数が経過した安全なメッセージをすべて自動的に削除します。この削除は、メッセージをユーザが聞いたかどうか、および何らかの形で開封したかどうかにかかわらず実行されることに注意してください。 このエージング規則は、企業で厳格なメッセージ保存規定を導入する場合や、米国 SOX 法におけるメッセージ保存要件に準拠しようとする場合に便利です。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「メールボックスのサイズ制御」の章の「[メッセージエージングポリシーの変更](#)」の項

システム全体のメールボックス使用割当量の編集

表 7-6 [システム全体のメールボックス クォータの編集 (Edit System-wide Mailbox Quotas)] ページ

フィールド	説明
[警告クォータ (Warning Quota)]	<p>ユーザが、ボイスメールボックスの使用割当量にシステム設定を使用するよう設定されている場合、ユーザのメールボックスが [警告クォータ (Warning Quota)] フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはメールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。</p> <p>[警告クォータ (Warning Quota)] のデフォルトは 12 MB です。これは、G729a コーデックでの録音では約 200 分、G711 コーデックでの録音では約 25 分に相当します。</p>  <p>(注) [警告クォータ (Warning Quota)] の値は、[送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。</p>
[送信クォータ (Send Quota)]	<p>ユーザが、ボイスメールボックスの使用割当量にシステム設定を使用するよう設定されている場合、ユーザのメールボックスが [送信クォータ (Send Quota)] フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。</p> <p>[送信クォータ (Send Quota)] のデフォルトは 13 MB です。これは、G729a コーデックでの録音では約 217 分、G711 コーデックでの録音では約 27 分に相当します。</p>  <p>(注) [警告クォータ (Warning Quota)] の値は、[送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。</p>
[送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)]	<p>ユーザが、ボイスメールボックスの使用割当量にシステム設定を使用するよう設定されている場合、ユーザのメールボックスが [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。</p> <p>[送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] のデフォルトは 14 MB です。これは、G729a コーデックでの録音では約 233 分、G711 コーデックでの録音では約 29 分に相当します。</p>  <p>(注) [警告クォータ (Warning Quota)] の値は、[送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[メールボックスのサイズの制御](#)」の章



ネットワーク

次の各項を参照してください。

- [Connection ロケーションの検索 \(P.8-2\)](#)
- [Connection ネットワークへの参加 \(P.8-4\)](#)
- [Connection ロケーションの編集 \(P.8-6\)](#)
- [VPIM ロケーションの検索 \(P.8-8\)](#)
- [VPIM ロケーションの新規作成 \(P.8-9\)](#)
- [VPIM ロケーションの編集 \(P.8-10\)](#)
- [連絡先の作成 \(P.8-13\)](#)

Connection ロケーションの検索



(注)

Cisco Unity Connection のデジタル ネットワーク機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) ではサポートされません。このページは、Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-1 [Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)]	(表示のみ) リモート ロケーションへのディレクトリ プッシュが進行中かどうかを示します。 管理者が、このロケーションのディレクトリをリモート ロケーション ([表示名 (Display Name)] カラムに示されているロケーション) にプッシュする要求をローカル サーバ上で開始した場合、またはこのロケーションのディレクトリをリモート ロケーションにプルする要求をリモート サーバ上で開始した場合は、このフィールドに [進行中 (In Progress)] と表示されます。この他の場合は、[アイドル (Idle)] と表示されます。
[ディレクトリのプル (Pull Directory)]	(表示のみ) リモート ロケーションからのディレクトリ プルが進行中かどうかを示します。 管理者が、リモート ロケーション ([表示名 (Display Name)] カラムに示されているロケーション) のディレクトリをこのロケーションにプルする要求をローカル サーバ上で開始した場合、またはリモート ロケーションのディレクトリをこのロケーションにプッシュする要求をリモート サーバ上で開始した場合は、このフィールドに [進行中 (In Progress)] と表示されます。この他の場合は、[アイドル (Idle)] と表示されます。
[選択項目の削除 (Remove Selected)]	Cisco Unity Connection ロケーションをデジタル ネットワークから削除するには、ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Remove Selected)] をクリックします。
[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]	Cisco Unity Connection サーバをネットワークに追加するには、[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。 このボタンは、次の場合に使用できます。 <ul style="list-style-type: none"> このサーバを既存のネットワークに参加させる。 リモート サーバを、このサーバが所属する既存のネットワークに参加させる。 このサーバと別のサーバがいずれも既存のネットワークに所属していない場合に、両サーバ間にネットワークを作成する。  <p>(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition サーバを Connection ネットワークに参加させることはできません。</p>
[次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)]	ローカル ディレクトリ全体をリモート Cisco Unity Connection ロケーションに 1 回だけプッシュするには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)] をクリックします。
[プッシュの停止 (Stop Push)]	ローカル ディレクトリからリモート ロケーションへのプッシュが進行しているときに処理を停止するには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[プッシュの停止 (Stop Push)] をクリックします。

表 8-1 [Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページ (続き)

フィールド	説明
[次の場所からディレクトリをプル (Pull Directory From)]	リモート Cisco Unity Connection ロケーションのディレクトリ全体をこの Connection ロケーションに 1 回だけプルするには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[ディレクトリのプル (Pull Directory)] をクリックします。
[プルの停止 (Stop Pull)]	リモート ロケーションからのディレクトリのプルが進行しているときに処理を停止するには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[プルの停止 (Stop Pull)] をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[デジタル ネットワーク の使用方法](#)」の章

Connection ネットワークへの参加




(注)

Cisco Unity Connection のデジタル ネットワーク機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) ではサポートされません。このページは、Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-2 [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページ

フィールド	説明
[ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)]	<p>次のいずれかのオプションをクリックして、このロケーションを Cisco Unity Connection ネットワークに参加させる方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)]: Connection サーバは、指定されたリモート ロケーションに要求を発行し、設定情報をロケーションと自動的に交換します。 [手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)]: ネットワーク上のリモート ロケーションにこのロケーションの設定ファイルをアップロードし、リモート ロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードして、このロケーションをネットワークに手動で参加させます。ロケーションをネットワークに自動で参加させることができない場合は、この手動の手順を使用する必要があります。
[リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))]	<p>([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) ネットワークに参加するための接続先となる Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。</p>
[リモート ユーザ名 (Remote User Name)]	<p>([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) リモート ロケーション上の管理者のユーザ名を入力します。このユーザには、System Administrator の役割が割り当てられている必要があります。</p>
[リモート パスワード (Remote Password)]	<p>([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) リモート ユーザ名 (Remote User Name) フィールドで指定した管理者のパスワードを入力します。</p>
[ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)]	<p>([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) サーバをネットワークに参加させるには、[リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))] [リモート ユーザ名 (Remote User Name)] および [リモート パスワード (Remote Password)] の各フィールドに値を入力し、[ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)] をクリックします。</p> <p>自動参加が成功した場合、サーバ間でレプリケーションを開始するには、Cisco Unity Connection Serviceability を開いて [Tools] > [Service Management] をクリックし、Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにします。ネットワーク内のすべてのロケーションで、このサービスがアクティブになっていて開始されている必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合、ディレクトリのサイズによっては、データがすべてのロケーション間でレプリケーションが完全に終わるまでに、バックグラウンドでの処理が数分間から数時間かかることがあります。</p> <p>自動参加が失敗した場合は、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] の手順を使用してサーバをネットワークに参加させる方法を試してみます。</p>

表 8-2 [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)]	<p>([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] が選択されている場合のみ) このロケーションを手動でネットワークに参加させるには、[参照 (Browse)] をクリックし、リモート ロケーションからダウンロードした設定ファイルの場所を参照します。</p>  <p>(注) 手動でネットワークに参加するには、ネットワーク上のリモート ロケーションにこのロケーションの設定ファイルをアップロードし、リモート ロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードする必要があります。両方のファイルをアップロードした後、サーバ間でレプリケーションを開始するには、Cisco Unity Connection Serviceability を開いて [Tools] > [Service Management] をクリックし、Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにします。ネットワーク内のすべてのロケーションで、このサービスがアクティブになっていて開始されている必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合、ディレクトリのサイズによっては、データがすべてのロケーション間でレプリケーションが完全に終わるまでに、バックグラウンドでの処理が数分間から数時間かかることがあります。</p>
[アップロード (Upload)]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] が選択されている場合のみ) リモート ロケーションからダウンロードした設定ファイルの場所を参照した後、[Upload] をクリックします。
[このロケーションの設定ファイルのダウンロード (Download This Location's Configuration File)]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] が選択されている場合のみ) このロケーションから設定ファイルをダウンロードするには、[Download] をクリックします。次に、この設定ファイルをリモートの Cisco Unity Connection ロケーションにアップロードします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[デジタル ネットワークの使用方法](#)」の章

Connection ロケーションの編集



(注)

Cisco Unity Connection のデジタル ネットワーク機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) ではサポートされません。このページは、Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-3 [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	<p>オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。</p>  <p>(注) [表示名 (Display Name)] を変更できるのは、名前を適用する Cisco Unity Connection ロケーション (ローカル の Connection ロケーション) 上に限られます。</p>
[ホスト アドレス (Host Address)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection ロケーションの IP アドレス。
[SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection SMTP サーバのドメイン名。
[接続バージョン (Connection Version)]	(表示のみ) サーバ上で動作している Cisco Unity Connection のリリース。
[最後に送信された USN (Last USN Sent)]	(表示のみ、リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このリモート ロケーションに最後に送信された同期化メッセージのシーケンス番号。
[最後に受信された USN (Last USN Received)]	(表示のみ、リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このリモート ロケーションから最後に受信した同期化メッセージのシーケンス番号。
[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)]	<p>(表示のみ、リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このリモート ロケーションで最後に応答確認された同期化メッセージのシーケンス番号。</p> <p>[最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値が [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値よりも大きい場合、ロケーションは同期化されていません。[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値は、ロケーションが同期化されるまで継続的に増加していきます。増加していない場合は、同期化で問題が発生している可能性があります。この問題は、リモート ロケーションへのディレクトリ プッシュを 1 回実行することで解決できる場合があります。</p>
[このリモート ロケーションへのクロスサーバログインを許可する (Allow Cross-Server Login to this Remote Location)]	(リモート Connection ロケーションの場合のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、リモート ロケーションをホームとするユーザがこのサーバにログインしようとするとき、Cisco Unity Connection はリモート ロケーションへのクロスサーバハンドオフを要求します。

表 8-3 [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
[このリモート ロケーションへのクロス サーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ローカル サーバ上の発信者が、リモート ロケーションをホームとするユーザまたは内線番号への転送を実行しようとする、Cisco Unity Connection はリモート ロケーションへのクロスサーバハンドオフを要求します。
[クロス サーバダイヤル文字列 (Cross-Server Dial String)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、リモート ロケーションにアクセスするためにダイヤルする番号を入力します。 [このリモート ロケーションへのクロス サーバ ログインを許可する (Allow Cross-Server Login to this Remote Location)] または [このリモート ロケーションへのクロス サーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)] のいずれかのチェックボックスをオンにする場合は、このフィールドに値を入力する必要があります。
[クロス サーバ最大呼び出し回数 (Cross-Server Max Rings)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、リモート ロケーションを呼び出して応答を待機する回数の上限。
[クロス サーバ送信遅延 (Cross-Server Send Delay)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、通話が接続された後、リモート ロケーションに DTMF トーンを送信して通話がハンドオフ要求であることを指定するまでに、ローカル Connection ロケーションが待機する時間の長さ (ミリ秒単位)
[クロス サーバ応答タイムアウト (Cross-Server Response Timeout)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、ローカル Connection ロケーションがリモート ロケーションからの応答を待機する時間の長さ (秒単位) クロスサーバ ログイン試行の場合、応答を受信しないままこの制限時間が経過すると、発信側の Connection ロケーションは通話を切断し、ホーム サーバが使用不能になっていることをユーザに通知します。クロスサーバ転送試行では、この制限時間が経過して、宛先のユーザが [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] を設定している場合、発信側のロケーションはその内線番号へのリリース転送を実行します。ユーザが [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] を持っていない場合、発信側のロケーションは、発信者がユーザにメッセージを残すことを許可します。
[SMTP スマートホストを使用してこのリモートロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)]	次のいずれかの条件に該当する場合は、このチェックボックスをオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> リモートボイスメッセージシステムが、企業ファイアウォールの外側にある。 他のスマートホストSMTPサーバを使用して、メッセージをリモートボイスメッセージシステムに配信する。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド 』の「 [デジタル ネットワークの使用方法](#) 」の章

VPIM ロケーションの検索

表 8-4 [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)]: (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</p>

VPIM ロケーションの新規作成

表 8-5 [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	Cisco Unity Connection のロケーションを識別するための DTMF キー(ダイヤル ID)を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト(ユーザや同報リストなど)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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意的になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト(一部の連絡先やシステム同報リストなど)を保持できます。</p>
[ドメイン名 (Domain Name)]	TCP/IP ネットワーク上でリモート ボイス メッセージ システムのメッセージを処理するシステム、インターネットで宛先指定に使用できる SMTP ドメイン名を入力します。
[IP アドレス (IP Address)]	リモート ボイス メッセージ サーバの IP アドレスを入力します。
[リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)]	番号計画に適合させる必要がある場合、または同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数ある場合は、受信者の内線番号の前に挿入される番号(発信メッセージの場合) または受信者の内線番号から削除される番号(着信メッセージの場合)を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「[VPIM ロケーションの作成](#)」の項

VPIM ロケーションの編集

表 8-6 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	Cisco Unity Connection のロケーションを識別するための DTMF キー(ダイヤル ID)を入力します。
[パーティション (Partition)]	オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) 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限り所属できます。例外となるのはユーザで、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、パーティションの内部で一意的になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。
[検索範囲 (Search Scope)]	VPIM ロケーションで検索範囲として使用する検索スペースを選択します。Cisco Unity Connection がロケーション上の送信者から VPIM メッセージを受信すると、Connection はこの検索スペース内を検索して、Connection ユーザへのメッセージの [宛先 (To)] アドレスフィールドに表示されている内線番号と一致するかどうかを確認します。
[リモート VPIM ドメイン名 (Remote VPIM Domain Name)]	TCP/IP ネットワーク上でリモート ボイス メッセージ システムのメッセージを処理するシステム、インターネットで宛先指定に使用できる SMTP ドメイン名を入力します。
[IP アドレス (IP Address)]	リモート ボイス メッセージ サーバの IP アドレスを入力します。
[音声名 (Voice Name)]	[再生 / 録音 (Play/Record)] をクリックして、VPIM 連絡先の名前を録音します。
[リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)]	番号計画に適合させる必要がある場合、または同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数ある場合は、受信者の内線番号の前に挿入される番号 (発信メッセージの場合)、または受信者の内線番号から削除される番号 (着信メッセージの場合) を入力します。
[Cisco Connection の電話プレフィックス (Cisco Connection Phone Prefix)]	番号計画に適合させる必要がある場合は、Cisco Unity Connection ユーザの内線番号の前に挿入される番号 (発信メッセージの場合)、または Connection ユーザの内線番号から削除される番号 (着信メッセージの場合) を入力します。
[AGC を有効にする (Enable AGC)]	ボイス メッセージの録音音量を Cisco Unity Connection で自動的に調整して、[システム設定 (System Settings)] > [全般的な設定 (General Configuration)] ページの [自動ゲイン コントロール (AGC) のターゲット デシベル (Automatic Gain Control (AGC) target decibels)] フィールドの設定と同一にな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。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。
[着信メッセージ (Incoming Messages)]	リモート ボイス メッセージ システムから到着するメッセージのオーディオ形式変換オプションをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)] : Cisco Unity Connection はオーディオ形式を変換しません。 [システム コーデック (System Codec)] : Connection は、オーディオ形式をメッセージ録音時に使用されたコーデックに変換します。

表 8-6 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信メッセージ (Outbound Messages)]	<p>リモート ボイス メッセージ システムに送信されるメッセージのオーディオ形式変換オプションをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)]: Cisco Unity Connection はオーディオ形式を変換しません。リモート ボイス メッセージ システムが Connection または Cisco Unity である場合は、この設定にすることをお勧めします。 [G.726]: Connection は、オーディオ形式を G.726 コーデックに変換します。通常、この設定を使用するのはリモート ボイス メッセージ システムが Connection および Cisco Unity ではない場合です。
[発信者の録音名 (Sender's Recorded Name)]	このロケーションへの発信メッセージに送信者の名前前の録音を含めるには、このチェックボックスをオンにします。
[セキュアメッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Secure Messages)]	<p>安全のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信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>安全のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されないようにするには、このチェックボックスをオフにします (送信者は NDR を受信します)。</p>
[発信プライベートメッセージを有効にする (Enable Outgoing Private Messages)]	<p>プライベート (転送不可) のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信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>プライベートのマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されないようにする場合は、このチェックボックスをオフにします。</p>
[ブラインドアドレス宛先検索を許可する (Allow Blind Addressing)]	<p>ユーザが VPIM ロケーション DTMF アクセス ID と受信者のメールボックス番号で構成される番号を入力した場合に、このロケーション上の受信者にメッセージを宛先指定できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、ブラインドアドレス指定を利用することで、VPIM ロケーション上の受信者が Cisco Unity Connection ディレクトリで連絡先として定義されていない場合でもその受信者にメッセージを送信できます。</p> <p>ユーザがメッセージを送信できる宛先を、Connection ディレクトリでこのロケーションに対して定義されている連絡先だけにするには、このチェックボックスをオフにします。</p>
[SMTP スマートホストを使用してこのリモートロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)]	<p>次のいずれかの条件に該当する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> リモート ボイス メッセージ システムが、企業ファイアウォールの外側にある。 他のスマートホスト SMTP サーバを使用して、メッセージをリモート ボイス メッセージ システムに配信する。
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)]: [すべての VPIM ロケーション (All VPIM Locations)]	ローカル Cisco Unity Connection サーバからの新しいユーザおよび名前前の録音ですべてのリモートボイスメッセージシステム上の VPIM 連絡先を更新するには、このボタンをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「[VPIM ロケーションのカスタマイズ](#)」の項

代行ユーザ名

表 8-7 [代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
[新規代行ユーザ名の追加 (Add New Alternate Name)]	VPIM ロケーションの代行ユーザ名を入力し、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	VPIM ロケーションの代行ユーザ名。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「[各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加](#)」の項

連絡先の作成

表 8-8 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ

フィールド	説明
[VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)]	VPIM メッセージが到着したとき、その発信者に対応する VPIM 連絡先レコードがまだ存在していない場合に、このロケーションの VPIM 連絡先レコードが自動的に作成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。
[連絡先テンプレート (Contact Template)]	[VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)] チェックボックスをオンにした場合は、自動作成される連絡先の基礎となるテンプレートを選択します。
[VPIM の連絡先を自動的に変更する (Automatically Modify VPIM Contact)]	このロケーションの VPIM 連絡先に適用する、次のいずれかの設定をクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [連絡先を自動的に更新しない (No Automatic Update of Contacts)]: 着信メッセージの送信者情報が変更されていたとき、VPIM メッセージに含まれている送信者情報を使用して VPIM 連絡先レコードを更新しません。 [テキスト名が変更される時のみ (Only When the Text Name Changes)]: VPIM メッセージで受信したテキスト名が、VPIM 連絡先の名前と一致していない場合に限り、VPIM 連絡先レコードを更新します。 [各 VPIM メッセージ (With Each VPIM message)]: このロケーションで VPIM 連絡先から VPIM メッセージが着信したときに、対応する VPIM 連絡先レコードをその都度更新します。
[VPIM の連絡先を自動的に削除する (Automatically Delete VPIM Contact)]	VPIM メッセージが配信不能として返された場合に、このロケーションの VPIM 連絡先を自動的に削除できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[VPIM の連絡先の表示名の更新を許可する (Allow VPIM Contact Display Name Updates)]	このロケーションからの着信メッセージで送信者の表示名が変更されていた場合に、VPIM 連絡先の表示名を自動的に更新できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[録音名なしの VPIM の連絡先を許可する (Allow VPIM Contacts Without Recorded Voice Names)]	このロケーションで、名前の録音を持たない VPIM 連絡先レコードに対する自動更新を有効にするには、このチェックボックスをオンにします。
[テキスト名のマッピング (Mapping Text Names)]	このロケーションからの着信メッセージに含まれているテキスト名を、自動作成された VPIM 連絡先レコードの表示名にどのようにマッピングするかについて、次のいずれかのオプションをクリックして指定します。 <ul style="list-style-type: none"> [VPIM の連絡先の表示名に直接 (Directly to VPIM Contact Display Names)]: VPIM 連絡先の表示名は、対応するテキスト名と一致します。 [カスタム (Custom)]: テキスト名から VPIM 連絡先の表示名へのマッピング方法を定義するルールを入力します。トークン <FN>、<LN>、および <TN> (それぞれ名、姓、テキスト名) を他のテキストと任意に組み合わせて入力できます。<FN>、<LN>、および <TN> の前には、空白文字、カンマ、またはセミコロン (;) を必ず入力します。ただし、ルールの先頭になる場合は除きます。また、これらのトークンの後には、ルールの末尾になる場合を除いて、スペース、カンマ、またはセミコロンを必ず入力します。ルールの先頭および末尾では、追加の文字は不要です。

表 8-8 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ (続き)

フィールド	説明
[VPIM の連絡先の内線番号のマップ先 (Map VPIM Contact Extensions To)]	<p>このロケーションからの着信メッセージに含まれている電話番号を、自動作成された VPIM 連絡先レコードの内線番号にどのようにマッピングするかについて、次のいずれかの設定をクリックして指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [電話番号 (Phone Number)]: 内線番号は、着信 VPIM メッセージを解析して得られた電話番号と同じものになります。 [電話番号 - リモート電話プレフィックス (Phone Number - Remote Phone Prefix)]: 内線番号は、電話番号の先頭部分からリモート電話プレフィックスを削除して生成されます。 [ロケーションダイヤル ID + 電話番号 (Location Dial ID + Phone Number)]: 内線番号は、電話番号の前にロケーションダイヤル ID を付加して生成されます。 [ロケーションダイヤル ID + 電話番号 - リモート電話プレフィックス (Location Dial ID + Phone Number - Remote Phone Prefix)]: 内線番号は、電話番号の先頭部分からリモート電話プレフィックスを削除し、残りの番号の前にロケーションダイヤル ID を付加して生成されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「[VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ](#)」の項



ダイヤルプラン

次の各項を参照してください。

- [パーティションの検索 \(P.9-1\)](#)
- [パーティションの新規作成 \(P.9-2\)](#)
- [パーティションの編集 \(P.9-2\)](#)
- [サーチスペースの検索 \(P.9-2\)](#)
- [サーチスペースの新規作成 \(P.9-3\)](#)
- [サーチスペースの編集 \(P.9-3\)](#)

パーティションの検索

表 9-1 [パーティションの検索 (Search Partitions)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	(スタンドアロン構成の場合のみ) 検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none">• [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。• [ロケーション (Location)]: 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。
[名前 (Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[名前 (Name)] をクリックします。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。

パーティションの新規作成

表 9-2 [新規パーティション (New Partition)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	パーティションの識別に役立つ名前を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「パーティションとサーチスペースの管理」の章の「[パーティションの管理](#)」の項

パーティションの編集

表 9-3 [パーティションの編集 (Edit Partition)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	パーティションの識別に役立つ名前を入力します。
[説明 (Description)]	パーティションの説明を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「パーティションとサーチスペースの管理」の章の「[パーティションの管理](#)」の項

サーチスペースの検索

表 9-4 [サーチスペースの検索 (Search Search Spaces)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	(スタンドアロン構成の場合のみ) 検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 所属する Cisco Unity Connection ロケーションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)]: 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[名前 (Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[名前 (Name)] をクリックします。

検索スペースの新規作成

表 9-5 [新規検索スペース (New Search Space)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	検索スペースの識別に役立つ名前を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「パーティションと検索スペースの管理」の章の「[検索スペースの管理](#)」の項

検索スペースの編集

表 9-6 [検索スペースの編集 (Edit Search Space)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	検索スペースの識別に役立つ名前を入力します。
[説明 (Description)]	検索スペースの説明を入力します。
[割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)]	<p>検索スペースを定義するパーティションの順序付きリスト。</p> <p>[割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)] リストでのパーティションの順序を変更するには、移動するパーティションの名前をクリックし、リストの右側にある上向き矢印または下向き矢印をクリックします。</p> <p>[割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)] リストからパーティションを削除するには、リストにあるパーティションの名前をクリックし、リストの下にある下向き矢印をクリックします。</p>
[割り当てられていないパーティション (Unassigned Partitions)]	<p>検索スペースに含まれていないパーティションのリスト。</p> <p>検索スペースに割り当てられたパーティションのリストにパーティションを追加するには、[割り当てられていないパーティション (Unassigned Partitions)] リストにあるパーティションの名前をクリックし、リストの上にある上向き矢印をクリックします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「パーティションと検索スペースの管理」の章の「[検索スペースの管理](#)」の項



システム設定

次の各項を参照してください。

- [全般的な設定の編集 \(P.10-3\)](#)
- [サーバの検索と一覧表示 \(P.10-5\)](#)
- [サーバの設定 \(P.10-5\)](#)
- [外部サービスの検索 \(P.10-6\)](#)
- [外部サービスの新規作成 \(P.10-7\)](#)
- [外部サービスの編集 \(P.10-9\)](#)
- [認証規則の検索 \(P.10-11\)](#)
- [認証規則の新規作成 \(P.10-12\)](#)
- [認証規則の編集 \(P.10-14\)](#)
- [役割 \(P.10-16\)](#)
- [役割の編集 \(P.10-16\)](#)
- [規制テーブルの検索 \(P.10-16\)](#)
- [規制テーブルの新規作成 \(P.10-17\)](#)
- [規制テーブルの基本設定の編集 \(P.10-18\)](#)
- [規制パターンの順序の変更 \(P.10-19\)](#)
- [ライセンス \(P.10-19\)](#)
- [ライセンスの新規追加 \(P.10-20\)](#)
- [ライセンスの表示 \(P.10-20\)](#)
- [スケジュールの検索 \(P.10-20\)](#)
- [スケジュールの新規作成 \(P.10-21\)](#)
- [スケジュールの基本設定の編集 \(P.10-21\)](#)
- [スケジュールの詳細の新規作成 \(P.10-22\)](#)
- [スケジュールの詳細の編集 \(P.10-23\)](#)
- [祝日スケジュールの検索 \(P.10-24\)](#)
- [祝日スケジュールの新規作成 \(P.10-24\)](#)
- [祝日スケジュールの基本設定の編集 \(P.10-25\)](#)
- [祝日の新規作成 \(P.10-26\)](#)
- [祝日の編集 \(P.10-27\)](#)
- [グローバル ニックネームの検索 \(P.10-28\)](#)
- [グローバル ニックネームの新規作成 \(P.10-28\)](#)
- [グローバル ニックネームの編集 \(P.10-28\)](#)
- [件名行の形式 \(P.10-29\)](#)

- [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 \(P.10-31 \)](#)
- [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成 \(P.10-32 \)](#)
- [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集 \(P.10-32 \)](#)
- [エンタープライズ パラメータ \(P.10-33 \)](#)
- [サービス パラメータ \(P.10-33 \)](#)
- [プラグインの検索 \(P.10-34 \)](#)
- [ファックス サーバの設定の編集 \(P.10-34 \)](#)
- [LDAP のセットアップ \(P.10-35 \)](#)
- [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 \(P.10-36 \)](#)
- [LDAP ディレクトリの設定 \(P.10-37 \)](#)
- [LDAP 認証 \(P.10-40 \)](#)
- [LDAP の詳細設定 \(P.10-41 \)](#)
- [SMTP サーバの設定 \(P.10-42 \)](#)
- [IP アドレス アクセス リストの検索 \(P.10-43 \)](#)
- [アクセス IP アドレスの新規作成 \(P.10-44 \)](#)
- [アクセス IP アドレスの編集 \(P.10-44 \)](#)
- [スマート ホスト \(P.10-44 \)](#)

全般的な設定の編集

表 10-1 [全般的な設定の編集 (Edit General Configuration)] ページ




フィールド	説明
[タイムゾーン(Time Zone)]	サーバのデフォルト タイムゾーンを選択します。デフォルト タイムゾーンの設定は、スケジュールがアクティブになる時刻の特定に使用されます。また、デフォルト タイムゾーンは [デフォルトのタイムゾーンを使用する(Use Default Time Zone)] チェックボックスがオンになっているユーザとコールハンドラにも適用されます。
[システムのデフォルト言語 (System Default Language)]	ユーザおよび発信者にシステム プロンプトを再生するときのデフォルト言語を選択します。  (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。
[システムのデフォルト TTS 言語 (System Default TTS Language)]	ユーザが電話を使用して、電子メールのテキストを音声で再生するときのデフォルト言語を選択します。通常、これは [システムのデフォルト言語 (System Default Language)] フィールドで選択した言語と同一ですが、次の例外があります。 <ul style="list-style-type: none">電話言語としてオーストラリア英語またはニュージーランド英語を選択した場合は、米国英語または英国英語のいずれかをデフォルトのテキスト/スピーチ言語として選択します。  (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。 <ul style="list-style-type: none">チェコ語および韓国語については、該当する使用可能なテキスト/スピーチ言語はありません。
[録音形式 (Recording Format)]	メッセージ録音のデフォルトの形式 (コーデック) をクリックします。 デフォルト設定 : [G.711 Mu-Law]
[最大グリーティング長 (Maximum Greeting Length)]	システム コールハンドラ グリーティングの最大長を入力します。範囲は 1 ~ 1,200 秒です。 デフォルト設定 : 90 秒。
[自動ゲイン コントロール (AGC) のターゲット デシベル (Automatic Gain Control (AGC) target decibels)]	自動ゲイン コントロール (AGC) が有効になっている場合は、平均音量をデシベル単位で入力します。ボイス メッセージおよびユーザ グリーティングの録音では、この音量が自動的に維持されます。 AGC のデシベル レベルは、負の数で設定します。たとえば、-26 db は -45 db よりも音量が大きくなります。 デフォルト設定 : -26 デシベル。
[デフォルト パーティション (Default Partition)]	他のオブジェクトを基礎としない新しいオブジェクトを作成するとき (たとえば、新しいコールハンドラ テンプレート、ディレクトリハンドラ、インタビューハンドラ、VPIM ロケーションを作成するとき) Cisco Unity Connection がデフォルトパーティションとして使用するパーティションを選択します (これらのページの [パーティション (Partition)] リストでは、このパーティションがデフォルトで選択されますが、リストから別のパーティションをいつでも選択できます)。 デフォルトのパーティションを変更しても、作成済みのオブジェクトには適用されないことに注意してください。

表 10-1 [全般的な設定の編集 (Edit General Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[デフォルトの検索範囲 (Default Search Scope)]	<p>他のオブジェクトを基礎としない新しいオブジェクトを作成するとき (たとえば、新しい直接ルーティングルールまたは転送ルーティングルールを作成するとき)、Cisco Unity Connection がデフォルトの検索範囲として使用する検索 スペースを選択します (これらのページの [検索範囲 (Search Scope)] リストでは、この検索 スペースがデフォルトで選択されますが、リストから別の検索 スペースをいつでも選択できます)。</p> <p>デフォルトの検索範囲を変更しても、作成済みのオブジェクトには適用されないことに注意してください。</p>
[受信者が見つからない場合 (When a recipient can not be found)]	<p>IMAP クライアントから SMTP メッセージを受信したとき、その受信者が既知のどのユーザまたは VPIM クライアントにもマッピングされていない場合に、Cisco Unity Connection が実行する操作を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [不達通知を送信する (Send a non-deliverable receipt)]: Connection は、メッセージの送信者に不達確認 (NDR) を使用して応答します。 • [スマート ホストにメッセージをリレー (Relay message to smart host)]: Connection は、メッセージをスマート ホストにリレーして、別のサーバに配信できるようにします。 <p> (注) SMTP スマート ホストは、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで設定します。</p> <p>デフォルト設定 : [不達通知を送信する (Send a non-deliverable receipt)]</p>

サーバの検索と一覧表示

表 10-2 [サーバの検索と一覧表示 (Find and List Servers)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバのホスト名または IP アドレス。Connection にクラスタが設定されていない場合は、ローカル Connection サーバのホスト名または IP アドレスがこのフィールドに表示されます。
[説明 (Description)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの説明。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity Connection クラスタの設定」の章

サーバの設定

表 10-3 [サーバの設定 (Server Configuration)] ページ

フィールド	説明
[ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)]	Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバのホスト名または IP アドレスを入力します。これは必須フィールドです。
[MAC アドレス (MAC Address)]	(省略可能) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの MAC アドレスを入力します。
[説明 (Description)]	(省略可能) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの説明を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity Connection クラスタの設定」の章

外部サービスの検索

表 10-4 [外部サービスの検索 (Search External Services)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[サーバタイプ (Server Type)]	(表示のみ) 外部サービスの接続先となるサーバのタイプ。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章

外部サービスの新規作成

表 10-5 [外部サービスの新規作成 (New External Service)] ページ

フィールド	説明
[タイプ (Type)]	外部サービスの接続先となるサーバのタイプをクリックします。
[有効にする (Enabled)]	<p>[有効にする (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、この外部サービスを次の目的に使用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Exchange メッセージストアにあるメッセージにアクセスする。 Cisco Unified MeetingPlace などの会議サーバにあるデータにアクセスする。 <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Exchange メッセージストアまたは会議サーバへのアクセスは失敗します。Cisco Personal Communications Assistant でユーザが Exchange から連絡先をインポートしようとした場合、「Exchange サーバからの連絡先のインポートに失敗しました。(Import Contacts from Exchange Server Failed)」というエラーメッセージが表示されます。この他の方法で Exchange または会議サーバにアクセスしようとした場合、アクセスは失敗し、エラーメッセージは表示されません。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>外部サービスの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>外部サービスのユーザを設定するときは、この識別用の名前を選択します。</p>
[サーバ (Server)]	<p>外部サービスの接続先となるサーバのサーバ名または完全修飾ドメイン名を入力します。</p> <p>[セキュリティトランスポート (Security Transport)] に [SSL] を選択する場合、このフィールドの値は、SSL 証明書に表示されるサーバ名と一致している必要があります。</p>
[認証モード (Authentication Mode)]	(Exchange のみ) Exchange サーバで使用されている認証モードと一致する、適切な設定をクリックします。
[内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) 電話のユーザを Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express サーバのガイダンスに転送するときに Cisco Unity Connection がダイヤルする必要のある数字を入力します。
[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [なし (None)]: このオプションは、Cisco Unity Connection と外部サービス (Exchange や Cisco Unified MeetingPlace など) 間のネットワークトラフィックを SSL を設定して保護しない場合だけ選択します。この設定を使用することはお勧めしません。 [SSL]: SSL を設定する場合は、このオプションを選択します。
[サーバ証明書を検証にする (Validate Server Certificate)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は外部サービスのサーバ証明書を確認します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は外部サービスのサーバ証明書を確認しません。</p> <p>このチェックボックスが使用可能な状態になるのは、[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)] フィールドが [SSL] に設定されている場合だけです。</p>

表 10-5 [外部サービスの新規作成 (New External Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[エイリアス(Alias)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> • (Cisco Unified MeetingPlace Express)Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのユーザ ID。 • (Cisco Unified MeetingPlace)Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。 • (Exchange 2003)Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。 <p>エイリアスだけを入力します。エイリアスの先頭に Windows ドメイン名を入力しないでください。</p>
[パスワード (Password)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> • (Cisco Unified MeetingPlace Express)Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのパスワード。 • (Cisco Unified MeetingPlace)Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。 • (Exchange 2003)Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。
[予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されません。
[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)]	(Exchange 2007 および Exchange 2003 のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生され、ユーザはパーソナル着信転送ルールで各自の個人連絡先にアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されず、ユーザは個人連絡先にアクセスできません。
[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。
[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)]	(Exchange のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージにアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージにアクセスできません。
[テスト (Test)]	外部サービスの設定をテストするには、[テスト (Test)] ボタンをクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「予定表連動の作成」の章

外部サービスの編集

表 10-6 [外部サービスの編集 (Edit External Service)] ページ

フィールド	説明
[タイプ (Type)]	(表示のみ) 外部サービスの接続先となるサーバのタイプ。
[有効にする (Enabled)]	<p>(表示のみ) [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、この外部サービスを次の目的に使用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Exchange メッセージストアにあるメッセージにアクセスする。 Cisco Unified MeetingPlace などの会議サーバにあるデータにアクセスする。 <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Exchange メッセージストアまたは会議サーバへのアクセスは失敗します。Cisco Personal Communications Assistant でユーザが Exchange から連絡先をインポートしようとした場合、「Exchange サーバからの連絡先のインポートに失敗しました。(Import Contacts from Exchange Server Failed)」というエラーメッセージが表示されます。この他の方法で Exchange または会議サーバにアクセスしようとした場合、アクセスは失敗し、エラーメッセージは表示されません。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>外部サービスの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>外部サービスのユーザを設定するときは、この識別用の名前を選択します。</p>
[サーバ (Server)]	<p>外部サービスの接続先となるサーバのサーバ名または完全修飾ドメイン名を入力します。</p> <p>[セキュリティトランスポート (Security Transport)] に [SSL] を選択する場合、このフィールドの値は、SSL 証明書に表示されるサーバ名と一致している必要があります。</p>
[認証モード (Authentication Mode)]	(Exchange のみ) Exchange サーバで使用されている認証モードと一致する、適切な設定をクリックします。
[内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) 電話のユーザを Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express サーバのガイダンスに転送するときに Cisco Unity Connection がダイヤルする必要のある数字を入力します。
[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [なし (None)]: このオプションは、Cisco Unity Connection と外部サービス (Exchange や Cisco Unified MeetingPlace など) 間のネットワークトラフィックを SSL を設定して保護しない場合だけ選択します。この設定を使用することはお勧めしません。 [SSL]: SSL を設定する場合は、このオプションを選択します。
[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は外部サービスのサーバ証明書を確認します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は外部サービスのサーバ証明書を確認しません。</p> <p>このチェックボックスが使用可能な状態になるのは、[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)] フィールドが [SSL] に設定されている場合だけです。</p>

表 10-6 [外部サービスの編集 (Edit External Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[エイリアス(Alias)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> (Cisco Unified MeetingPlace Express)Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのユーザ ID。 (Cisco Unified MeetingPlace)Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。 (Exchange 2003)Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。 <p>エイリアスだけを入力します。エイリアスの先頭に Windows ドメイン名を入力しないでください。</p>
[パスワード (Password)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> (Cisco Unified MeetingPlace Express)Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのパスワード。 (Cisco Unified MeetingPlace)Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。 (Exchange 2003)Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。
[予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されません。
[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)]	(Exchange 2007 および Exchange 2003 のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生され、ユーザはパーソナル着信転送ルールで各自の個人連絡先にアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されず、ユーザは個人連絡先にアクセスできません。
[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。
[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)]	(Exchange のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージストアにアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージストアにアクセスできません。
[テスト (Test)]	外部サービスの設定をテストするには、[テスト (Test)] ボタンをクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「予定表連動の作成」の章

認証規則の検索

表 10-7 [認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

認証規則の新規作成

表 10-8 [認証規則の新規作成 (New Authentication Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ログインの失敗 ____ 試行回数 (Failed Logon ____ Attempts)]	ログイン試行の失敗回数を入力します。この回数に達すると、ユーザは Cisco Unity Connection にアクセスできなくなります。 0 に設定した場合、ログイン試行の失敗回数は無制限になり、ユーザのアカウントはロックアウトされません。 デフォルト設定：3 回。
[ログインの失敗制限なし (No Limit for Failed Logons)]	ログイン試行の失敗回数を無制限にし、ユーザのアカウントがロックアウトされないようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[失敗したログイン 試行回数をリセット する間隔：____ 分 (Reset Failed Logon Attempts Every ____ Minutes)]	ログイン試行の失敗回数を Cisco Unity Connection がクリアするまでの時間を分単位で入力します (ログイン失敗回数の上限に達してアカウントがロックされていない場合のみ)。 0 に設定した場合、ログインに失敗した時点でユーザ アカウントがロックされ、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。 デフォルト設定：30 分。
[ロックアウト期間 ____ 分 (Lockout Duration ____ Minutes)]	ログイン試行の許容失敗回数に達した後、ユーザ アカウントがロックされる期間を分単位で入力します。アカウントがロックされている間、ユーザは Cisco Unity Connection に電話でアクセスできません。 値に 0 を入力した場合、アカウントは、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。 デフォルト設定：30 分。
[管理者によるロック解除が必要 (Administrator Must Unlock)]	管理者が手動でロック解除するまでアカウントをロックされたままにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[最短クレデンシャル変更期間 ____ 分 (Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes)]	パスワードを変更した後、次に変更が可能になるまでの所要期間を分単位で入力します。この設定は、管理者が Cisco Unity Connection の管理でパスワードを変更する場合は適用されません。 デフォルト設定：1,440 分 (1 日)
[クレデンシャルの有効期限 ____ 日 (Credential Expires After ____ Days)]	デフォルト設定：180 日。
[無期限 (Never Expires)]	この認証規則を基礎とするパスワードを無期限に有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザの場合、または複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。このチェックボックスがオンになっていても、ユーザはパスワードをいつでも変更できることに注意してください。

表 10-8 [認証規則の新規作成 (New Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)]	<p>ユーザパスワードの必須桁数を入力します。一般に、パスワードは短くするほど使用しやすくなりますが、長いパスワードのほうが安全性は高くなります。8 桁以上を必須にすることをお勧めします。</p> <p>最小クレデンシャル長を変更した場合、ユーザはパスワードを次回変更するときに、新しい長さに準拠する必要があります。</p> <p>値 0 は、空白のパスワードを許容することを示します。</p> <p>デフォルト設定：6 桁。</p>
[以前のクレデンシャルの保存番号 (Stored Number of Previous Credentials)]	<p>Cisco Unity Connection で保存される、ユーザの以前のパスワードの個数を入力します。ユーザが新しいパスワードを入力すると、Connection は以前のパスワードと比較し、履歴に含まれているパスワードと一致した場合は拒否します。</p> <p>値 0 は、ユーザの以前のパスワードを Connection が保存しないことを示します。</p> <p>デフォルト設定：パスワード 5 個。</p>
[単純すぎるパスワードの確認 (Check for Trivial Passwords)]	<p>Cisco Unity Connection の管理、Cisco Unity Assistant、または Cisco Unity Connection カンパセーションを使用してユーザの電話パスワードが変更された場合に、新しいパスワードが次の基準を満たしているかどうかを Connection で確認するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 数字がすべて同一 (9999 など) になっていない。 • 数字が連続値 (1234 や 4321 など) になっていない。 • パスワードが、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と一致していない。 <p>このチェックボックスをオンにするとともに、ユーザにパスワードポリシーを提供し、次の項目に該当するパスワードを指定しないよう通達することを検討してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 各自の姓または名、組織名または企業名、あるいはその他の推測されやすい語句を含んでいる。 • 各自のプライマリ内線番号を含んでいる。 • 各自のプライマリ内線番号を逆にしたものである。または、プライマリ内線番号を逆にしたものを含んでいる。 • 同じ数字を 3 回以上連続して使用している (900012 など)。 • 以前のパスワードから 1 桁の数字を増分したものである (20185 から 20186 など)。 • 含まれている数字が 3 種類未満である (18181 など)。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「パスワード、ログオン、およびロックアウトのポリシーの指定」の章

認証規則の編集

表 10-9 [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ログインの失敗 ____ 試行回数 (Failed Logon ____ Attempts)]	ログイン試行の失敗回数を入力します。この回数に達すると、ユーザは Cisco Unity Connection にアクセスできなくなります。 0 に設定した場合、ログイン試行の失敗回数は無制限になり、ユーザのアカウントはロックアウトされません。 デフォルト設定：3 回。
[ログインの失敗制限なし (No Limit for Failed Logons)]	ログイン試行の失敗回数を無制限にし、ユーザのアカウントがロックアウトされないようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[失敗したログイン試行回数をリセットする間隔：____ 分 (Reset Failed Logon Attempts Every ____ Minutes)]	ログイン試行の失敗回数を Cisco Unity Connection がクリアするまでの時間を分単位で入力します (ログイン失敗回数の上限に達してアカウントがロックされていない場合のみ)。 0 に設定した場合、ログインに失敗した時点でユーザ アカウントがロックされ、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。 デフォルト設定：30 分。
[ロックアウト期間 ____ 分 (Lockout Duration ____ Minutes)]	ログイン試行の許容失敗回数に達した後、ユーザ アカウントがロックされる期間を分単位で入力します。アカウントがロックされている間、ユーザは Cisco Unity Connection に電話でアクセスできません。 値に 0 を入力した場合、アカウントは、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。 デフォルト設定：30 分。
[管理者によるロック解除が必要 (Administrator Must Unlock)]	管理者が手動でロック解除するまでアカウントをロックされたままにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[最短クレデンシャル変更期間 ____ 分 (Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes)]	パスワードを変更した後、次に変更が可能になるまでの所要期間を分単位で入力します。この設定は、管理者が Cisco Unity Connection の管理でパスワードを変更する場合は適用されません。 デフォルト設定：1,440 分 (1 日)
[クレデンシャルの有効期限 ____ 日 (Credential Expires After ____ Days)]	デフォルト設定：180 日。
[無期限 (Never Expires)]	この認証規則を基礎とするパスワードを無期限に有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザの場合、または複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。このチェックボックスがオンになっていても、ユーザはパスワードをいつでも変更できることに注意してください。

表 10-9 [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)]	<p>ユーザパスワードの必須桁数を入力します。一般に、パスワードは短くするほど使用しやすくなりますが、長いパスワードのほうが安全性は高くなります。8 桁以上を必須にすることをお勧めします。</p> <p>最小クレデンシャル長を変更した場合、ユーザはパスワードを次回変更するときに、新しい長さに準拠する必要があります。</p> <p>値 0 は、空白のパスワードを許容することを示します。</p> <p>デフォルト設定：6 桁。</p>
[以前のクレデンシャルの保存番号 (Stored Number of Previous Credentials)]	<p>Cisco Unity Connection で保存される、ユーザの以前のパスワードの個数を入力します。ユーザが新しいパスワードを入力すると、Connection は以前のパスワードと比較し、履歴に含まれているパスワードと一致した場合は拒否します。</p> <p>値 0 は、ユーザの以前のパスワードを Connection が保存しないことを示します。</p> <p>デフォルト設定：パスワード 5 個。</p>
[単純すぎるパスワードの確認 (Check for Trivial Passwords)]	<p>Cisco Unity Connection の管理、Cisco Unity Assistant、または Cisco Unity Connection カンパセーションを使用してユーザの電話パスワードが変更された場合に、新しいパスワードが次の基準を満たしているかどうかを Connection で確認するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 数字がすべて同一 (9999 など) になっていない。 • 数字が連続値 (1234 や 4321 など) になっていない。 • パスワードが、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と一致していない。 <p>このチェックボックスをオンにするとともに、ユーザにパスワードポリシーを提供し、次の項目に該当するパスワードを指定しないよう通達することを検討してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 各自の姓または名、組織名または企業名、あるいはその他の推測されやすい語句を含んでいる。 • 各自のプライマリ内線番号を含んでいる。 • 各自のプライマリ内線番号を逆にしたものである。または、プライマリ内線番号を逆にしたものを含んでいる。 • 同じ数字を 3 回以上連続して使用している (900012 など)。 • 以前のパスワードから 1 桁の数字を増分したものである (20185 から 20186 など)。 • 含まれている数字が 3 種類未満である (18181 など)。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「パスワード、ログオン、およびロックアウトのポリシーの指定」の章

■ 役割

役割

表 10-10 [役割 (Roles)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	システム管理のための役割の名前。この役割の [役割の編集 (Edit Role)] ページに移動するには、役割の名前をクリックします。
[説明 (Description)]	(表示のみ) 役割の特権の簡単な説明。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントを追加する前に」の章の「[役割](#)」の項

役割の編集

表 10-11 [役割の編集 (Edit Role)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	システム管理のための役割の名前。
[説明 (Description)]	役割の特権の簡単な説明。
[役割の割当 (Role Assignments)]	この役割に割り当てられているユーザのリストを表示するには、[役割の割当 (Role Assignments)] をクリックします。また、ユーザを役割から削除すること、役割に割り当てられていないユーザのリストを表示すること、およびユーザを役割に割り当てることができます。
[役割の特権 (Role Privileges)]	(表示のみ) このテーブルには、システム管理のための役割が実行権限を持っている特権が一覧表示されます ([表示 (View)] [作成 (Create)] [更新 (Update)] [削除 (Delete)] [実行 (Execute)] など)。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントを追加する前に」の章の「[役割](#)」の項

規制テーブルの検索

表 10-12 [規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「通話管理の概要」の章の「[規制テーブル](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「規制テーブルの管理」の章の「[概要：デフォルト規制テーブル](#)」の項

規制テーブルの新規作成

表 10-13 [規制テーブルの新規作成 (New Restriction Table)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最大長 (アクセス コードを含む) を入力します。ダイヤル文字列は、その桁数が [ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値以下である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値を超えているダイヤル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、現在の区域内での市内電話番号が 7 桁である場合、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] フィールドに 8 を入力します (市内番号と電話システムのアクセス コードを合計すると 8 桁になります)。</p> <p>デフォルト設定 : 30 桁。</p>
[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最小長 (アクセス コードを含む) を入力します。ダイヤル文字列は、その桁数が [最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値以上である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値よりも小さいダイヤル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用できないようにするには、[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] フィールドに 5 を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1 桁。</p>
[新しい規制パターンをデフォルトでブロックする (New Restriction Patterns are Blocked by Default)]	<p>新しい規制パターンに対して、デフォルトで [ブロック (Blocked)] のフラグを付けるかどうかを示します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「規制テーブルの管理」の章の「[規制テーブルの作成](#)」の項

規制テーブルの基本設定の編集

表 10-14 [規制テーブルの基本設定の編集 (Edit Restriction Table Basics)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ダイアル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最大長 (アクセスコードを含む) を入力します。ダイアル文字列は、その桁数が [ダイアル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値以下である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [ダイアル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値を超えているダイアル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、現在の区域内での市内電話番号が 7 桁である場合、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[ダイアル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] フィールドに 8 を入力します (市内番号と電話システムのアクセスコードを合計すると 8 桁になります)。</p> <p>デフォルト設定 : 30 桁。</p>
[最小ダイアル文字列長 (Minimum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最小長 (アクセスコードを含む) を入力します。ダイアル文字列は、その桁数が [最小ダイアル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値以上である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [最小ダイアル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値よりも小さいダイアル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用できないようにするには、[最小ダイアル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] フィールドに 5 を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1 桁。</p>
[新しい規制パターンをデフォルトでブロックする (New Restriction Patterns are Blocked by Default)]	<p>新しい規制パターンに対して、デフォルトで [ブロック (Blocked)] のフラグを付けるかどうかを示します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[順序 (Order)]	<p>(表示のみ) ダイアルパターンの順序を変更するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。</p> <p>パターンの順序は、重要な意味を持っていることに注意してください。Cisco Unity Connection は、規制テーブル内のダイアルパターン 0 から順に、電話番号をダイアルパターンと比較していきます。番号が複数のダイアルパターンと一致した場合、番号が許可されるか禁止されるかは、最初に一致したダイアルパターンに基づいて決定されます。</p>
[ブロック (Blocked)]	パターンと一致する電話番号の使用を Cisco Unity Connection で禁止するには、このチェックボックスをオンにします。
[パターン (Pattern)]	<p>許可または禁止する特定の番号、または番号パターンを入力します。外部アクセスコードと長距離アクセスコードを含めます。0 ~ 9 の数字と次の特殊文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • * (アスタリスク) : 0 個以上の数字と一致します。 • ? (疑問符) : 1 個の数字にだけ一致します。個々の ? が、それぞれ単一の数字のプレースホルダとして機能します。 • # (番号記号) : 電話の # キーと一致します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「規制テーブルの管理」の章の「[規制テーブルの修正](#)」の項

規制パターンの順序の変更

表 10-15 [規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)] ページ

フィールド	説明
[規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)]	規制テーブル内でのパターンの順序を変更するには、リストにあるパターンの名前をクリックし、上向き矢印または下向き矢印をクリックして、リスト内の他のパターンとの相対的な位置を移動します。移動が完了した後、[保存 (Save)] をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「規制テーブルの管理」の章の「[規制テーブルの修正](#)」の項

ライセンス

表 10-16 [ライセンス (Licenses)] ページ

フィールド	説明
[選択項目のインストール (Install Selected)]	サーバに [新規追加 (Add New)] ボタンを使用して追加したライセンス ファイルをインストールします。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	[新規追加 (Add New)] をクリックして [ライセンスの新規追加 (Add New License)] ページを表示し、インストールするライセンス ファイルのフルパスを指定します。
[インストール済み (Installed)]	(表示のみ) ライセンス ファイルがインストール済みかどうかを示します。Cisco Unity Connection のライセンス ファイルに含まれている機能を使用するには、ファイルがリストに表示されていて (ファイルがサーバに追加されている)、そのライセンス ファイルの [インストール済み (Installed)] カラムの値が [はい (Yes)] になっている必要があります。
[ファイル名 (File Name)]	(表示のみ) インストール済みのライセンス ファイル、または追加済みでインストール可能なライセンス ファイルのファイル名。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「ライセンスの管理」の章の「[ライセンス ファイルの入手とインストール](#)」の項

■ ライセンスの新規追加

ライセンスの新規追加

表 10-17 [ライセンスの新規追加 (Add New License)] ページ

フィールド	説明
[アップロードするライセンスファイルを選択してください。(Select a License File to Upload)]	インストールする Cisco Unity Connection ライセンス ファイルのパスを入力します。 [参照 (Browse)] をクリックしてファイルを指定できます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「ライセンスの管理」の章の「[ライセンス ファイルの入手とインストール](#)」の項

ライセンスの表示

表 10-18 [ライセンスの表示 (View License)] ページ

フィールド	説明
[ファイル名 (File Name)]	(表示のみ) ライセンス ファイルのファイル名。
[File Content]	(表示のみ) ライセンス ファイルに含まれているテキスト。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「ライセンスの管理」の章の「[ライセンス ファイルの入手とインストール](#)」の項

スケジュールの検索

表 10-19 [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)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「通話管理の概要」の章の「[スケジュールと祝日](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[概要：デフォルト スケジュール](#)」の項

スケジュールの新規作成

表 10-20 [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)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[祝日スケジュール (Holiday Schedule)]	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、そのスケジュールを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[スケジュールの作成](#)」の項

スケジュールの基本設定の編集

表 10-21 [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)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[祝日スケジュール (Holiday Schedule)]	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、そのスケジュールを選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[名前 (Name)]	(表示のみ) スケジュールの詳細の名前。このスケジュールの詳細固有のページに移動するには、名前をクリックします。
[開始時間 (Start Time)]	(表示のみ) 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刻。
[終了時間 (End Time)]	(表示のみ) 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刻。
[アクティブな曜日 (Days Active)]	(表示のみ) 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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[スケジュールの修正](#)」の項

スケジュールの詳細の新規作成

表 10-22 [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)]	このスケジュールを他の管理者が操作するときに、識別に役立つ名前を入力します。
[開始時間 (Start Time)]	スケジュールがアクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。
[終了時間 (End Time)]	スケジュールが非アクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。
	 <p>(注) 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。</p>
[終日 (End of Day)]	スケジュールが深夜 0 時 (1 日の終了時) に非アクティブになることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (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の間、スケジュールを毎日アクティブにするには (週末を含む)、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)]	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の間、スケジュールを平日 (月曜日から金曜日。週末は含まず) に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)]	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の間、スケジュールを毎月曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎火曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎水曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎木曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎金曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎土曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎日曜日に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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[スケジュールの作成](#)」の項

スケジュールの詳細の編集

表 10-23 [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)]	このスケジュールを他の管理者が操作するときに、識別に役立つ名前を入力します。
[開始時間 (Start Time)]	スケジュールがアクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。
[終了時間 (End Time)]	スケジュールが非アクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。 
	(注) 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終日 (End of Day)]	スケジュールが深夜 0 時 (1 日の終了時) に非アクティブになることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (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の間、スケジュールを毎日アクティブにするには (週末を含む)、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)]	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の間、スケジュールを平日 (月曜日から金曜日。週末は含まず) に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)]	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の間、スケジュールを毎月曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎火曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎水曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎木曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎金曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎土曜日に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)]	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の間、スケジュールを毎日曜日に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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[スケジュールの修正](#)」の項

祝日スケジュールの検索

表 10-24 [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項

祝日スケジュールの新規作成

表 10-25 [祝日スケジュールの新規作成 (New Holiday Schedule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項

祝日スケジュールの基本設定の編集

表 10-26 [祝日スケジュールの基本設定の編集 (Edit Holiday Schedule Basics)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[祝日名 (Holiday Name)]	(表示のみ) 祝日の名前。祝日を編集するには、[祝日名 (Holiday Name)] をクリックします。
[開始日 (Start Date)]	(表示のみ) 祝日スケジュールが有効な期間の最初の日付 (月、日、および西暦年)。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 祝日スケジュールが有効な期間の最後の日付 (月、日、および西暦年)。
[開始時間 (Start Time)]	(表示のみ) [開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、祝日スケジュールが有効となる開始時刻。時刻を午前 12 時 00 分にした場合は、「当日の最初から」を表します。
[終了時間 (End Time)]	(表示のみ) [開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、祝日スケジュールが無効となる終了時刻。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項

祝日の新規作成

表 10-27 [祝日の新規作成 (New Holiday)] ページ


フィールド	説明
[祝日名 (Holiday Name)]	祝日として定義する日付範囲に対して、識別に役立つ名前を入力します。
[開始日 (Start Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最初の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。 指定する 1 日全体を祝日にするには、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] の両方でその日を値として選択し、[開始時間 (Start Time)] で午前 12 時 00 分を選択し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了日 (End Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最後の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。
[開始時間 (Start Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが有効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。時刻を午前 12 時 00 分にした場合は、「当日の最初から」を表します。 終日を祝日に設定するには、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了時間 (End Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが無効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。  (注) 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分、つまり 24 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。 [開始日 (Start Date)] の [開始時間 (Start Time)] から [終了日 (End Date)] の [終了時間 (End Time)] までの日付範囲を指定するには、この範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、1 月 1 日金曜日の午後 5 時 (17:00) に祝日週末を開始し、1 月 4 日月曜日の午前 8 時 (08:00) に終了するには、新しい祝日を 1 つ作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 1 日、[開始時間 (Start Time)] を午後 5 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] を 1 月 2 日、[終了日 (End Date)] を 1 月 3 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、3 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 4 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分、[終了時間 (End Time)] を午前 8 時 00 分に設定します。
[終日 (End of Day)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、スケジュールを 1 日の終了時 (深夜 0 時、つまり 24 時 00 分) まで有効にすることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。 [終了時間 (End Time)] フィールドで 24 時よりも早い時刻を指定する場合は、このチェックボックスをオフにします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「祝日の指定」の項

祝日の編集

表 10-28 [祝日の編集 (Edit Holiday)] ページ

フィールド	説明
[祝日名 (Holiday Name)]	祝日として定義する日付範囲に対して、識別に役立つ名前を入力します。
[開始日 (Start Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最初の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。 指定する 1 日全体を祝日にするには、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] の両方でその日を値として選択し、[開始時間 (Start Time)] で午前 12 時 00 分を選択し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了日 (End Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最後の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。
[開始時間 (Start Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが有効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。時刻を午前 12 時 00 分にした場合は、「当日の最初から」を表します。 終日を祝日に設定するには、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了時間 (End Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが無効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。  (注) 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分、つまり 24 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。 [開始日 (Start Date)] の [開始時間 (Start Time)] から [終了日 (End Date)] の [終了時間 (End Time)] までの日付範囲を指定するには、この範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、1 月 1 日金曜日の午後 5 時 (17:00) に祝日週末を開始し、1 月 4 日月曜日の午前 8 時 (08:00) に終了するには、新しい祝日を 1 つ作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 1 日、[開始時間 (Start Time)] を午後 5 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] を 1 月 2 日、[終了日 (End Date)] を 1 月 3 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、3 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 4 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分、[終了時間 (End Time)] を午前 8 時 00 分に設定します。
[終日 (End of Day)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、スケジュールを 1 日の終了時 (深夜 0 時、つまり 24 時 00 分) まで有効にすることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。 [終了時間 (End Time)] フィールドで 24 時よりも早い時刻を指定する場合は、このチェックボックスをオフにします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項

■ グローバル ニックネームの検索

グローバル ニックネームの検索

表 10-29 [グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[正式名称 (Proper Name)]	ニックネームを 1 つ以上定義した名前。この名前固有のページに移動するには、[正式名称 (Proper Name)] をクリックします。

グローバル ニックネームの新規作成

表 10-30 [グローバル ニックネームの新規作成 (New Global Nickname)] ページ

フィールド	説明
[正式名称 (Proper Name)]	ニックネームを定義する名前を入力します。この [正式名称 (Proper Name)] は、[グローバル ニックネーム (Global Nickname)] リストに表示されます。
[ニックネーム (Nickname)]	[正式名称 (Proper Name)] の変化形を入力します。ここで入力する名前は、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] リストに表示される [正式名称 (Proper Name)] のエントリの一部として表示されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「すべてのユーザのセッション設定の変更」の章の「[音声認識：グローバル ニックネーム リスト](#)」の項

グローバル ニックネームの編集

表 10-31 [グローバル ニックネームの編集 (Edit Global Nickname)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	ニックネームを削除するには、ニックネームの左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のニックネームを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	ニックネームを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。テーブルに新しい行が追加され、新しいニックネームを入力できます。
[ニックネーム (Nickname)]	[正式名称 (Proper Name)] の変化形を入力します。ここで入力する名前は、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] リストに表示される [正式名称 (Proper Name)] のエントリの一部として表示されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「すべてのユーザのセッション設定の変更」の章の「[音声認識：グローバル ニックネーム リスト](#)」の項

件名行の形式

表 10-32 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ

フィールド	説明
[言語 (Language)]	適切な言語を選択します。件名行の形式は、システムにインストールした言語ごとに異なります。
[外部の発信者のメッセージ (Outside Caller Messages)]	外部発信者からのメッセージについて、件名行の形式を入力します。外部発信者とは、Cisco Unity Connection ユーザではない発信者、Connection にログインしないままメッセージを送信する Connection ユーザ、または Identified User Messaging (IUM; 識別できるユーザのメッセージング) 機能で Connection ユーザとして自動的に識別されていない Connection ユーザです。
[ユーザ間のメッセージ (User to User Messages)]	Cisco Unity Connection ユーザを発信者とするメッセージについて、件名行の形式を入力します。Cisco Unity Connection ユーザとは、Connection にログインしたユーザ、または識別できるユーザのメッセージング機能が有効になっているために Connection ユーザとして自動的に識別されたユーザです。
[インタビュー ハンドラ メッセージ (Interview Handler Messages)]	インタビュー ハンドラからのメッセージについて、件名行の形式を入力します。
[ライブ レコード メッセージ (Live Record Messages)]	Live Record メッセージについて、件名行の形式を入力します。
[%CALLERID% (不明な場合) (%CALLERID% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の発信者 ID が不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %CALLERID% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の ANI 発信者 ID で自動的に置換されます。ANI 発信者 ID を取得できない場合、このフィールドに入力したテキストが代替として件名行に挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Caller ID」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。</p> <p>このフィールドは空白のままにすることもできます。</p>
[%CALLEDID% (不明な場合) (%CALLEDID% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の通話先番号が不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %CALLEDID% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の通話先番号の ID で自動的に置換されます。ID を取得できない場合、このフィールドに入力したテキストが代替として件名行に挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Called ID」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。</p> <p>このフィールドは空白のままにすることもできます。</p>

■ 件名行の形式

表 10-32 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ (続き)

フィールド	説明
[%NAME% (不明な場合)(%NAME% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の表示名と ANI 発信者名が両方とも不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>外部発信者のメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の ANI 発信者名で自動的に置換されます。ANI 発信者名を取得できない場合、Cisco Unity Connection は [%NAME% (不明な場合)(%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>ユーザ間のメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の表示名で自動的に置換されます。表示名を取得できない場合、Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名を取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合)(%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>インタビュー ハンドラのメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の ANI 発信者名で自動的に置換されます。ANI 発信者名を取得できない場合、Connection はインタビュー ハンドラの表示名を挿入します。表示名を取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合)(%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>[ライブ レコード メッセージ (Live Record Messages)] フィールドで %NAME% を使用した場合は、Live Record メッセージを開始したユーザの表示名で自動的に置換されます。表示名を取得できない場合、Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名を取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合)(%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p>
[%EXTENSION% (不明な場合) (%EXTENSION% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の内線番号が不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %EXTENSION% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の内線番号で自動的に置換されます。コール ハンドラまたはインタビュー ハンドラによって録音されたメッセージの場合は、ハンドラの DTMF アクセス ID (内線番号) で置換されます。内線番号を取得できない場合、このフィールドに入力したテキストが代替として件名行に挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Extension」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。</p> <p>このフィールドは空白のままにすることもできます。</p>
[%U%]	<p>メッセージに緊急のフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %U% パラメータを使用した場合、メッセージに緊急のフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージが緊急でない場合、このパラメータは省略されます。</p>
[%P%]	<p>メッセージにプライベートのフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %P% パラメータを使用した場合、メッセージにプライベートのフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージがプライベートでない場合、このパラメータは省略されます。</p>
[%S%]	<p>メッセージに安全のフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %S% パラメータを使用した場合、メッセージに安全なメッセージのフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージが安全なメッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>

表 10-32 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ (続き)

フィールド	説明
[%D%]	<p>メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %D% パラメータを使用した場合、メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージがディスパッチ メッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>
[%B%]	<p>メッセージにブロードキャスト メッセージのフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %B% パラメータを使用した場合、メッセージがブロードキャスト メッセージであるときは、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージがブロードキャスト メッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「[メッセージの件名行の形式](#)」および「[メッセージのタイプ](#)」の項

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索

表 10-33 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[拡張子 (Extension)]	<p>(表示のみ) 説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。</p> <p>説明を編集するには、ファイル拡張子をクリックします。</p>
[説明 (Description)]	(表示のみ) テキスト / スピーチ (TTS) で読み上げられる説明。
[言語 (Language)]	(表示のみ) 説明の言語。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[メッセージ添付ファイルの説明の管理](#)」の章

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成

表 10-34 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成 (New TTS Description of Message Attachments)] ページ

フィールド	説明
[ファイル拡張子 (File Extension)]	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子を入力します。
[説明 (Description)]	テキスト / スピーチ (TTS) で読み上げられる説明を入力します。
[言語 (Language)]	説明の言語をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[メッセージ添付ファイルの説明の管理](#)」の章

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集

表 10-35 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集 (TTS Descriptions of Message Attachments)] ページ

フィールド	説明
[ファイル拡張子 (File Extension)]	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子を入力します。
[説明 (Description)]	テキスト / スピーチ (TTS) で読み上げられる説明を入力します。
[言語 (Language)]	説明の言語をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[メッセージ添付ファイルの説明の管理](#)」の章

エンタープライズパラメータ

これらのフィールドは、Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 10-36 [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)]	(表示のみ) 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またはクリックします。
[推奨値 (Suggested Value)]	(表示のみ) 推奨されるパラメータ値。
[デフォルトに設定 (Set to Defaults)]	[デフォルトに設定 (Set to Defaults)] ボタンをクリックすると、すべてのエンタープライズパラメータがデフォルト値に設定されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「エンタープライズパラメータの設定」の章の「[エンタープライズパラメータの詳細](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「エンタープライズパラメータの設定」の章の「[Cisco Unified Serviceability のサービスのエンタープライズパラメータの設定](#)」の項

サービスパラメータ

これらのフィールドは、Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 10-37 [サービスパラメータ (Service Parameters)] ページ

フィールド	説明
[サーバ (Server)]	Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックします。
[サービス (Service)]	更新するパラメータが含まれているサービスをクリックします。
[パラメータ名 (Parameter Name)]	(表示のみ) サービスパラメータの名前。
[パラメータ値 (Parameter Value)]	パラメータの値を入力またはクリックします。
[推奨値 (Suggested Value)]	(表示のみ) 推奨されるパラメータ値。
[デフォルトに設定 (Set to Defaults)]	[デフォルトに設定 (Set to Defaults)] ボタンをクリックすると、このサービスのすべてのサービスパラメータがデフォルト値に設定されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「サービスパラメータの設定」の章の「[サービスパラメータの詳細](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「サービスパラメータの設定」の章の「[Cisco Unified Serviceability のサービスのサービスパラメータの設定](#)」の項

■ プラグインの検索

プラグインの検索

これらのフィールドは、Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 10-38 [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)] ボタンをクリックします。
[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)] をクリックして画面の指示に従います。
[プラグイン名 (Plugin Name)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) プラグインの説明。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「プラグインのインストール」の章の「[プラグインのインストール](#)」の項

ファックス サーバの設定の編集

表 10-39 [ファックスサーバの設定の編集 (Edit Fax Server Configuration)] ページ



フィールド	説明
[有効 (Enabled)]	Cisco Unity Connection からファックス サーバへの接続を有効にするには、このチェックボックスをオンにします。 Connection からファックス サーバへの接続を無効にするには、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。
[ファックスサーバ名 (Fax Server Name)]	ファックス サーバの識別に役立つ名前を入力します。
[SMTP アドレス (SMTP Address)]	SMTP サーバのアドレスを入力します。
[IP アドレス (IP Address)]	SMTP サーバの IP アドレスを入力します。
[SMTP スマート ホストを使用する(Use SMTP Smart Host)]	SMTP スマート ホストを使用する場合は、このチェックボックスをオンにします。また、[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドに SMTP アドレスを入力する必要もあることに注意してください。 SMTP スマート ホストを使用しない場合は、このチェックボックスをオフにします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[Cisco Fax Server との連動の作成](#)」の章

LDAP のセットアップ

表 10-40 [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページ

フィールド	説明
[LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)]	<p>Cisco Unity Connection での Connection ユーザの基本情報の取得元を [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで指定した LDAP ディレクトリにする場合は、このチェックボックスをオンにします。データ同期化の対象となるのは、LDAP ディレクトリからユーザをインポートして作成した Connection ユーザだけです。LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されたとき、新しい Connection ユーザを Connection が自動的に作成することはありません。</p> <p>LDAP 同期化が有効になっている場合、LDAP ディレクトリからインポートされたフィールドの Connection ユーザ データは変更できません。LDAP ディレクトリに含まれているデータを変更し、次のいずれかの操作を実行して Connection のデータを更新する必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページの [同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)] ボタンを使用して、Connection のデータを LDAP のデータと手動で再同期化する。 • [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで自動再同期化を設定している場合は、次の自動再同期化が発生するまで待機する。
[LDAP サーバタイプ (LDAP Server Type)]	<p>Cisco Unity Connection でユーザ データの取得元となる LDAP サーバのタイプを選択します。</p>  <p>(注) Connection 7.x の場合は、Microsoft Active Directory だけがサポートされます。</p>
[ユーザ ID 用 LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)]	<p>データが Cisco Unity Connection にインポートされる LDAP ユーザについて、LDAP ディレクトリのどのフィールドを Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドに表示するかを選択します。</p>  <p>注意 選択するフィールドに、LDAP ディレクトリ内のすべてのユーザが値を持っている必要があります。また、このフィールドのすべての値が一意になっている必要があります。選択したフィールドに値を持っていない LDAP ユーザは、Connection にインポートされません。</p> <p>ここで選択したフィールドを後で変更する必要が生じた場合、および LDAP 設定を [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページですでに作成した場合は、すべての LDAP 設定を削除し、ここで値を変更して、すべての LDAP 設定を再作成する必要があります。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト」の項

LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示

表 10-41 [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページ

フィールド	説明
[検索対象 : LDAP ディレクトリ、検索条件 : (Find LDAP Directory Where)]	Cisco Unity Connection でユーザデータの取得元となる LDAP ディレクトリを検索するには、適切な条件を入力して [検索 (Find)] をクリックします。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト」の項

LDAP ディレクトリの設定

表 10-42 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ

フィールド	説明
[LDAP 設定名 (LDAP Configuration Name)]	この LDAP 設定の名前を入力します。LDAP ユーザ検索ベースが異なる複数の LDAP 設定を追加する場合は、現在の検索ベースに含まれているユーザを識別するための名前を入力します。
[LDAP マネージャ識別名(LDAP Manager Distinguished Name)]	[LDAP ユーザ検索ベース(LDAP User Search Base)]フィールドで指定した LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる LDAP ディレクトリ管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection は、このアカウントを使用して Connection データを LDAP データと同期化します。
[LDAP パスワード (LDAP Password)]	[LDAP マネージャ識別名(LDAP Manager Distinguished Name)]フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
[パスワードの確認 (Confirm Password)]	[LDAP マネージャ識別名(LDAP Manager Distinguished Name)]フィールドで指定したアカウントのパスワードを再度入力します。
[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)]	Cisco Unity Connection ユーザデータとの同期化対象となるユーザデータが含まれた LDAP ディレクトリのロケーションを入力します。
[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)]	<p>Cisco Unity Connection データベースのユーザデータを、定期的な同期化ではなく 1 回だけ LDAP ディレクトリ内のユーザデータと再同期化するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオンした場合、Connection は [再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every)] フィールドまたは [次の再同期時刻 (Next Re-sync Time、YYYY-MM-DD hh:mm)] フィールドの値に基づいて LDAP ディレクトリと再同期化しません。</p> <p>LDAP データを利用して Connection ユーザを作成済みの場合は、この再同期化によって、既存の Connection ユーザに関する最新の LDAP データがインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されている場合、この再同期化では、新しい Connection ユーザは作成されません。ユーザ インポート ツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新しい Connection ユーザを手動で作成する必要があります。</p>
[再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every)]	<p>Cisco Unity Connection データベースのユーザデータを LDAP ディレクトリのユーザデータと定期的に再同期化するには、再同期化の発生頻度を指定します。間隔は最短で 6 時間です。</p> <p>最初の再同期化は、[次の再同期時刻 (Next Re-sync Time、YYYY-MM-DD hh:mm)] フィールドで指定した日時に発生します。</p> <p>[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)] チェックボックスをオンにした場合、これらのフィールドは使用不能になり、ここで指定した間隔に基づく再同期化は発生しません。</p> <p>LDAP データを利用して Connection ユーザを作成済みの場合は、この再同期化によって、既存の Connection ユーザに関する最新の LDAP データがインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されている場合、この再同期化では、新しい Connection ユーザは作成されません。ユーザ インポート ツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新しい Connection ユーザを手動で作成する必要があります。</p>

LDAP ディレクトリの設定

表 10-42 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[次の再同期時刻 (Next Re-sync Time、YYYY-MM-DD hh:mm)]	<p>Cisco Unity Connection でデータを LDAP ディレクトリと再同期化する次回の日時を指定します。この再同期化が完了すると、Connection は [再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every)] フィールドで指定された間隔に従って再同期化を実行します。</p> <p>[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)] チェックボックスをオンにした場合、このフィールドは使用不能になり、ここで指定する日時には再同期化は発生しません。</p> <p>LDAP データを利用して Connection ユーザを作成済みの場合は、この再同期化によって、既存の Connection ユーザに関する最新の LDAP データがインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されている場合、この再同期化では、新しい Connection ユーザは作成されません。ユーザ インポート ツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新しい Connection ユーザを手動で作成する必要があります。</p>
[ユーザ ID (User ID)]	<p>ここに表示される LDAP のフィールドの値は、Cisco Unity Connection データベースの [エイリアス (Alias)] フィールドに保存されます。</p> <p>ここに表示されるフィールドは、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID 用 LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで指定されたものです。この値を変更できるのは、すべての LDAP 設定を削除し、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで値を変更して、LDAP 設定を再作成する場合だけです。</p>
[ミドルネーム (Middle Name)]	<p>Cisco Unity Connection の [ミドルネーム (Middle Name)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP の middleName フィールドの値。 LDAP の initials フィールドの値。
[マネージャ ID (Manager ID)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [マネージャ ID (Manager ID)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの manager フィールドの値が保存されます。</p>
[電話番号 (Phone Number)]	<p>Cisco Unity Connection の [電話番号 (Phone Number)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP の telephoneNumber フィールドの値。 LDAP の ipPhone フィールドの値。
[名 (First Name)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [名 (First Name)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの givenName フィールドの値が保存されます。</p>
[姓 (Last Name)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [姓 (Last Name)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの sn (surname; 姓) フィールドの値が保存されます。</p>
[部署名 (Department)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [部署名 (Department)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの department フィールドの値が保存されます。</p>
[メール ID (Mail ID)]	<p>Cisco Unity Connection の [メール ID (Mail ID)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP の mail フィールドの値。 LDAP の sAMAccountName フィールドの値。
[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)]	<p>LDAP ディレクトリでの変更を Cisco Unity Connection データベースに反映するときに、Connection がアクセスする LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。</p>
[LDAP ポート (LDAP Port)]	<p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。</p>

表 10-42 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[SSL を使用 (Use SSL)]	LDAP サーバと Cisco Unity Connection サーバの間で転送されるデータを SSL を使用して暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。
[他の冗長 LDAP サーバを追加 (Add Another Redundant LDAP Server)]	最初に指定した LDAP サーバと同一のデータを保持している補助の LDAP サーバを 1 つ以上追加するには、このボタンをクリックし、適切な値を入力します。最初のサーバが障害状態となるか、保守のためにアウト オブ サービスとなった場合、Cisco Unity Connection はこのサーバにアクセスして再同期化を実行できます。
[保存 (Save)]	この設定を保存するには、[保存 (Save)] をクリックします。[保存 (Save)] を 1 回クリックすると、[削除 (Delete)] [コピー (Copy)] [同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)] および [新規追加 (Add New)] ボタンが表示されます。
[削除 (Delete)]	クリックすると、この設定が削除されます。 このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。
[コピー (Copy)]	クリックすると、この設定がコピーされます。 このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。
[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)]	クリックすると、Cisco Unity Connection のユーザ データが LDAP ディレクトリのユーザ データと再同期化されます。 このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。
[新規追加 (Add New)]	クリックすると、新しい設定が追加され、Cisco Unity Connection のデータを追加の LDAP ユーザ検索ベースと同期化できるようになります。 このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「[LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト](#)」の項

LDAP 認証

表 10-43 [LDAP 認証 (LDAP Authentication)] ページ

フィールド	説明
[エンドユーザ用 LDAP 認証の使用 (Use LDAP Authentication for End Users)]	<p>Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで、ユーザ名とパスワードを LDAP ディレクトリと照合して認証する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection の Web アプリケーションは、ユーザ名とパスワードを Connection データベース内のユーザ名および Web アプリケーション パスワードと照合して認証します。</p> <p>ユーザが Connection に電話でログインした場合、Connection は、LDAP ディレクトリ内の値ではなく常に Connection データベース内のボイスメール パスワードに基づいて認証を実行します。</p>
[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)]	[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)] フィールドで指定した LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる LDAP ディレクトリ管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection は、このアカウントを使用して、Connection の Web アプリケーションで入力されたユーザ名とパスワードを LDAP ディレクトリ内のユーザデータと照合し、認証します。
[LDAP パスワード (LDAP Password)]	[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
[パスワードの確認 (Confirm Password)]	[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを再度入力します。
[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)]	Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで入力されたユーザ名とパスワードの認証に使用するユーザデータが含まれている、LDAP ディレクトリ内のロケーションを入力します。
[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)]	Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで入力されたユーザ名とパスワードの認証に使用する LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。
[LDAP ポート (LDAP Port)]	Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。
[SSL を使用 (Use SSL)]	LDAP サーバと Cisco Unity Connection サーバの間で転送されるデータを SSL を使用して暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。
[他の冗長 LDAP サーバを追加 (Add Another Redundant LDAP Server)]	最初に指定した LDAP サーバと同一のデータを保持している補助の LDAP サーバを 1 つ以上追加するには、このボタンをクリックし、適切な値を入力します。最初のサーバが障害状態となるか、保守のためにアウト オブ サービスとなった場合、Cisco Unity Connection はこのサーバにアクセスして認証を実行できます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト」の項

LDAP の詳細設定

表 10-44 [LDAP 詳細設定 (Advanced LDAP Settings)] ページ

フィールド	説明
[ユーザ内線番号の正規表現 (User extension regular expression)]	<p>LDAP ディレクトリからインポートした電話番号を Cisco Unity Connection で使用する内線番号に変換するための正規表現を入力します。次の例を参考にしてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 電話番号を内線番号として (句読点が含まれている場合は除去して) 使用するには、次のように入力します。 [0-9] + • 電話番号の下 4 桁を内線番号として使用するには、次のように入力します。 [0-9][0-9][0-9][0-9] \$ • 電話番号の上 4 桁を内線番号として使用するには、次のように入力します。 ^ [0-9][0-9][0-9][0-9]

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「 Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動 」の章の「 [LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト](#) 」の項

SMTP サーバの設定

表 10-45 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページ

フィールド	説明
[SMTP ポート番号 (SMTP Port #)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection が着信および発信の SMTP 接続に使用するポート。Connection は、テキスト メッセージ到着通知の送信、Connection から音声、ファックス、およびテキスト メッセージを送受信するクライアントとの通信、VPIM ロケーションおよびその他のデジタル ネットワーク接続された Connection サーバとの通信に SMTP を使用します。
[SMTP ドメイン (SMTP Domain)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection SMTP サーバのドメイン名。
[SMTP ドメインの変更 (Change SMTP Domain)]	[SMTP ドメイン (SMTP Domain)] フィールドの値を変更するには、このボタンをクリックします。
[クライアントの同時接続数の制限 (Limit Number of Simultaneous Client Connections)]	メッセージの送受信のために Cisco Unity Connection SMTP サーバに同時に接続できるクライアントの最大数を入力します。 デフォルト設定：5 接続。
[メッセージサイズの制限 (Limit Size of Message)]	クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大サイズを入力します。 デフォルト設定：10,000 KB (約 10 MB)
[SMTP セッションあたりの受け入れメッセージ数の制限 (Limit Messages Accepted per SMTP Session)]	クライアントが単一の SMTP セッションで Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大数を入力します。 デフォルト設定：10 メッセージ。
[メッセージあたりの受信者数の制限 (Limit Number of Recipients per Message)]	クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信する単一のメッセージで許容される最大受信者数。 デフォルト設定：受信者 15,000 名。
[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)]	このチェックボックスがオンになっている場合、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレスパターンとも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続が許可されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレスパターンとも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続要求は拒否されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。
[信頼されていない IP アドレスからの認証を要求する (Require Authentication from Untrusted IP Addresses)]	このチェックボックスがオンになっている場合、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレスパターンとも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続に対して、Cisco Unity Connection は認証を要求します。 このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は、これらのタイプのクライアントが認証を受けずに接続することを許可します。 このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)] チェックボックスがオフになっている場合は使用できません。

表 10-45 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[信頼されていない IP アドレスからのトランスポート層セキュリティ (Transport Layer Security from Untrusted IP Addresses Is)]	<p>[IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレス パターンとも一致しない IP アドレスから接続しようとするクライアントまたはサーバに対して、Cisco Unity Connection がトランスポート層セキュリティ (TLS) をどのように扱うかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)]: Connection は、信頼されていない IP アドレスを使用するクライアントまたはサーバが開始した SMTP セッションに対し、TLS をオプションとして提供しません。通常、クライアントが TLS を使用するように設定されているときに Connection が TLS を提供しない場合、接続は失敗し、クライアントはユーザに通知します。 [必須 (Required)]: 信頼されていない IP アドレスから接続するクライアントまたはサーバは、Connection サーバとの SMTP セッションを TLS を使用して開始する必要があります。 [オプション (Optional)]: 信頼されていない IP アドレスから接続するクライアントまたはサーバは、Connection サーバとの SMTP セッションを TLS を使用して開始できますが、TLS の使用は必須ではありません。 <p>このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)] チェックボックスがオフになっている場合は使用できません。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「到着通知 SMTP および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章の「到着通知 SMTP メッセージの設定」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「IMAP 設定値の設定」の章

IP アドレス アクセス リストの検索


表 10-46 [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[IP アドレス (IP Address)]	(表示のみ) SMTP クライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可または拒否するために、Cisco Unity Connection が使用する一意の IP アドレスまたは IP アドレス パターン。
[接続を許可する (Allow Connection)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。</p>

■ アクセス IP アドレスの新規作成


アクセス IP アドレスの新規作成

表 10-47 [アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)] ページ

フィールド	説明
[IP アドレス (IP Address)]	Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスを個別に許可または拒否するクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。  (注) * (アスタリスク) を 1 つ入力した場合、使用可能なすべての IP アドレスと一致します。

アクセス IP アドレスの編集

表 10-48 [アクセス IP アドレスの編集 (Edit Access IP Address)] ページ

フィールド	説明
[IP アドレス (IP Address)]	Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスを個別に許可または拒否するクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。  (注) * (アスタリスク) を 1 つ入力した場合、使用可能なすべての IP アドレスと一致します。
[接続を許可する (Allow Connection)]	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレスパターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。 このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレスパターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。

スマート ホスト

表 10-49 [スマート ホスト (Smart Host)] ページ

フィールド	説明
[スマート ホスト (Smart Host)]	Cisco Unity Connection が SMTP メッセージのリレーで使用する SMTP スマート ホストの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します(サーバの完全修飾ドメイン名を入力するのは、DNS が設定されている場合だけです)。 Connection は、すべての SMTP 通知のリレーでこのスマート ホストを使用します。特定のユーザー宛てのボイスメール、電子メール、ファックス、または送信確認メッセージを受信した場合に、それらをスマート ホストを使用して SMTP アドレスにリレーするよう Connection を設定できます。また、VPIM ロケーション宛て、またはその他のデジタル ネットワーク接続された Connection サーバ宛ての SMTP メッセージをスマート ホストを使用してルーティングするよう Connection を設定することもできます。この設定が必要になる可能性があるのは、リモート ボイス メッセージ システムとの直接 SMTP 通信が、ファイアウォールによって遮断されている場合などです。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「到着通知 SMTP および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章の「[到着通知 SMTP メッセージの設定](#)」の項



詳細設定

次の各項を参照してください。

- [SMPP プロバイダーの検索 \(P.11-1\)](#)
- [SMPP プロバイダーの新規作成 \(P.11-2\)](#)
- [SMPP プロバイダーの編集 \(P.11-3\)](#)
- [カンパセーションの設定 \(P.11-9\)](#)
- [テレフォニーの設定 \(P.11-17\)](#)
- [レポートの設定 \(P.11-19\)](#)
- [接続管理の設定 \(P.11-21\)](#)
- [TRAP の設定 \(P.11-23\)](#)
- [ディスク容量の設定の編集 \(P.11-23\)](#)
- [PCA の設定 \(P.11-24\)](#)
- [RSS の設定 \(P.11-25\)](#)
- [クラスタの設定 \(P.11-25\)](#)
- [ファックスの設定 \(P.11-26\)](#)
- [外部サービスの設定 \(P.11-27\)](#)

SMPP プロバイダーの検索

表 11-1 [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページ

フィールド	説明
[検索対象：SMPP プロバイダ、検索条件：名前 (Find SMPP Providers Where Name)]	この Cisco Unity Connection サーバ上のすべての SMPP プロバイダーを検索するには、[検索 (Find)] をクリックします。 特定の SMPP プロバイダーを検索するには、検索するプロバイダーの名前の条件指定を入力し、[検索 (Find)] をクリックします。
[名前 (Name)]	(表示のみ) SMPP プロバイダーの名前。SMPP プロバイダーの詳細を表示するには、名前をクリックします。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	別の SMPP プロバイダーを追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。

SMPP プロバイダーの新規作成

表 11-2 [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページ

フィールド	説明
[有効 (Enable)]	このチェックボックスをオンにすると、SMPP プロバイダーが有効になります。有効にしたプロバイダーは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ到着通知に使用できます。
[名前 (Name)]	<p>Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダーを表す名前を入力します。ここで入力する名前は、Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で、テンプレートおよび個々のユーザの SMS (SMPP) メッセージ到着通知ページに表示される SMPP プロバイダーリストに一覧表示されます。</p> <p>多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダーを追加することを検討し、それらのプロバイダーを適切に命名および設定してください (言語設定を指定するには、[データ コーディング (Data Coding)] フィールドを使用します)。</p>
[システム ID (System ID)]	<p>サービス プロバイダーから提供され、組織が保有する SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は、SMSC の SMPP プロバイダーと通信するときに、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の system_id に対応しています。</p>
[ホスト名 / アドレス (Host Name / Address)]	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
[ソース アドレス (Source Address)]	<p>SMPP プロバイダーでメッセージ送信サーバのソース アドレスが必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーでソース アドレスが必要ない場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。</p> <p>[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダーによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p>
[所有者 (Owner)]	<p>次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> プロバイダーの使用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者となるユーザを選択します。[ユーザ (User)] を選択し、適切なユーザをリストから選択します。 このサーバ上のすべてのユーザが SMPP プロバイダーを使用できるようにするには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「到着通知 SMTP および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章の「到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定」の項

SMPP プロバイダーの編集

表 11-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ


フィールド	説明
[有効 (Enable)]	このチェックボックスをオンにすると、SMPP プロバイダーが有効になります。有効にしたプロバイダーは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ到着通知に使用できます。
[名前 (Name)]	<p>Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダーを表す名前を入力します。ここで入力する名前は、Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で、テンプレートおよび個々のユーザの SMS (SMPP) メッセージ到着通知ページに表示される SMPP プロバイダーリストに一覧表示されます。</p> <p>多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダーを追加することを検討し、それらのプロバイダーを適切に命名および設定してください (言語設定を指定するには、[データ コーディング (Data Coding)] フィールドを使用します)。</p>
[ホスト名 / アドレス (Host Name / Address)]	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
[ポート (Port)]	<p>Cisco Unity Connection などの ESME への接続で SMPP サーバが使用するポートを入力します。</p> <p>Connection サーバがファイアウォールの背後に構築されている場合は、Connection と SMPP サーバ間での着信接続と発信接続が許可されるように TCP ポートを設定する必要があります。</p>
[システム ID (System ID)]	<p>サービス プロバイダーから提供され、組織が保有する SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は、SMSC の SMPP プロバイダーと通信するときに、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の system_id に対応しています。</p>
[パスワード (Password)]	<p>サービス プロバイダーから提供され、組織が保有する SMSC のアカウントに関連付けられているパスワードを入力します。Cisco Unity Connection は、SMSC の SMPP プロバイダーと通信するときに、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の password に対応しています。</p>
[システム タイプ (System Type)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空白のままにします)。このフィールドの情報によって、SMSC の SMPP サーバと通信している ESME のタイプが分類されます。たとえば、Cisco Unity Connection などのアプリケーションは「VMS」(ボイス メッセージ システム) と分類されることがあります。</p> <p> 注意 このフィールドでは、アルファベットの大文字と小文字が区別されます。サービス プロバイダーから提供されている SMPP 設定マニュアルを参照し、正しいキャピタリゼーションを確認して、指定されているとおりにこのフィールドに正確に入力してください。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の system_type に対応しています。</p>
[インターフェイスバージョン (Interface Version)]	<p>Cisco Unity Connection などの ESME との通信で SMPP サーバが使用する SMPP プロトコルのバージョンを示します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の interface_version に対応しています。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アドレス NPI (Address NPI)]	<p>アドレス番号プラン識別子 (NPI)。サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を選択します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにします)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドと [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用可能な番号プラン インジケータが定義されます。適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [不明 (Unknown)] • [ISDN (E163/E164)] • [データ (X.121) (Data (X.121))] • [テレックス (F.69) (Telex (F.69))] • [地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212))] • [国内 (National)] • [プライベート (Private)] • [ERMES (European Radio Messaging System)] • [インターネット (IP) (Internet (IP))] • [WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID)] <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_npi</code> に対応しています。 <code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値によって、 <code>address_range</code> フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[アドレスの TON (Type of Number) (Address Type of Number (TON))]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、 [不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [アドレス範囲 (Address Range)] フィールドを指定するときに使用する必要のある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [不明 (Unknown)] • [国際 (International)] • [国内 (National)] • [ネットワーク固有 (Network specific)] • [ユーザ番号 (User number)] • [英数字 (Alphanumeric)] • [省略 (Abbreviated)] <p>[アドレスの TON (Type of Number) (Address Type of Number (TON))] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_ton</code> に対応しています。 <code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値によって、 <code>address_range</code> ([アドレス範囲 (Address Range)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[アドレス範囲 (Address Range)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空白のままにします)。SMPP サーバは、Cisco Unity Connection サーバとの通信でこのアドレス範囲を使用します。一連のアドレスを入力する必要がある場合も、単一のアドレスを入力する場合があります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>address_range</code> に対応しています。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[所有者 (Owner)]	<p>次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> プロバイダーの使用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者となるユーザを選択します。[ユーザ (User)] を選択し、適切なユーザをリストから選択します。 このサーバ上のすべてのユーザが SMPP プロバイダーを使用できるようにするには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択します。
[データ コーディング (Data Coding)]	<p>SMS メッセージを SMS デバイスに送信するときに、各メッセージの文字セットを変換する場合は、変換後の文字セットを選択します (プロバイダーが値を指定していない場合は、[アルファベットのデフォルト (Default Alphabet)] を選択します)。多言語システムの場合は、ユーザへ提供する文字セットごとに個別の SMPP プロバイダーを作成することを検討してください。</p> <p>該当する文字セットを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [アルファベットのデフォルト (Default Alphabet)]: (GSM 3.38) 7 ビット文字 [IA5/ASCII]: 7 ビット文字 [ラテン 1 (ISO-8859-1) (Latin 1 (ISO-8859-1))]: 8 ビット文字 [日本語 (JIS) (Japanese (JIS))]: マルチバイト文字 * [キリル語 (ISO-8859-5) (Cyrillic (ISO-8859-5))]: 8 ビット文字 [ラテン / ヘブライ語 (ISO-8859-8) (Latin/Hebrew (ISO-8859-8))]: 8 ビット文字 [Unicode (USC2)]: 16 ビット文字 [韓国語 (KS C 5601) (Korean (KS C 5601))]: マルチバイト文字 * <p>* マルチバイト文字セットの場合、ほとんどの文字が 16 ビットで、使用頻度の高い一部の文字は 8 ビットです。</p> <p>すべての携帯電話が、あらゆる文字セットをサポートしているとは限りません。ほとんどの携帯電話は、GSM 3.38 デフォルト アルファベットをサポートしています。</p> <p>SMS メッセージに含めることができる文字の数は、ここで選択する文字セットによって決まります。7 ビット文字セットの場合、上限は 160 文字です。8 ビット文字セットの場合、上限は 140 文字です。16 ビット文字セットの場合、上限は 70 文字です。マルチバイト文字セットの場合、上限は 70 ~ 140 文字です (メッセージのテキストで実際に使用されている文字によって異なります)。</p>
[ソース アドレス (Source Address)]	<p>SMPP プロバイダーでメッセージ送信サーバのソース アドレスが必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーでソース アドレスが必要ない場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。</p> <p>[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダーによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p>


表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[ソース アドレス NPI (Source Address NPI)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、[不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドと [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用可能な番号プラン インジケータが定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [不明 (Unknown)] • [ISDN (E163/E164)] • [データ (X.121) (Data (X.121))] • [テレックス (F.69) (Telex (F.69))] • [地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212))] • [国内 (National)] • [プライベート (Private)] • [ERMES(European Radio Messaging System)] • [インターネット (IP) (Internet (IP))] • [WAP(Wireless Application Protocol) クライアント ID(WAP (Wireless Application Protocol) Client ID)] <p>[ソース アドレス NPI (Source Address NPI)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の source_addr_ton に対応しています。source_addr_ton および source_addr_npi の値によって、source_addr ([送信元 (From)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[ソース アドレス TON (Source Address TON)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、[不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用する必要のある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [不明 (Unknown)] • [国際 (International)] • [国内 (National)] • [ネットワーク固有 (Network specific)] • [ユーザ番号 (User number)] • [英数字 (Alphanumeric)] • [省略 (Abbreviated)] <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の source_addr_ton に対応しています。source_addr_ton および source_addr_npi の値によって、source_addr ([送信元 (From)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[通知先アドレス TON (Destination Address TON)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、[不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドを指定するときに使用する必要のある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [不明 (Unknown)] • [国際 (International)] • [国内 (National)] • [ネットワーク固有 (Network specific)] • [ユーザ番号 (User number)] • [英数字 (Alphanumeric)] • [省略 (Abbreviated)] <p>[通知先アドレス TON (Destination Address TON)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の dest_addr_ton に対応しています。dest_addr_ton および dest_addr_npi の値によって、destination_addr ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[通知先アドレス NPI (Destination Address NPI)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を選択します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにします)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドと [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用可能な番号プラン インジケータが定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [不明 (Unknown)] • [ISDN (E163/E164)] • [データ (X.121) (Data (X.121))] • [テレックス (F.69) (Telex (F.69))] • [地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212))] • [国内 (National)] • [プライベート (Private)] • [ERMES (European Radio Messaging System)] • [インターネット (IP) (Internet (IP))] • [WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID)] <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の dest_addr_npi に対応しています。dest_addr_ton および dest_addr_npi の値によって、destination_addr ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)


フィールド	説明
[メッセージの置換を許可する(Allow to Replace Message)]	<p>以前に送信された 1 つ以上のメッセージ到着通知を SMSC デバイスまたは SMS デバイスが最新の到着通知で置換するよう Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザのデバイスがオンとオフのどちらになっているかに応じて、メッセージ到着通知は次のように置換されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • デバイスがオンの場合、Connection はメッセージ到着通知を SMSC に送信し、SMSC はデバイスに転送します。デバイスは、新しいメッセージ到着通知のソース アドレス、通知先アドレス、およびプロトコル ID の各フィールドが以前の到着通知の同じフィールドと一致した場合、以前の到着通知を最新の到着通知で置換します。 • デバイスがオフになっているか、GSM ネットワークから切断されている場合、Connection はメッセージ到着通知を SMSC に送信します。SMSC は、配信を保留されているメッセージ到着通知がある場合、そのソース アドレス、通知先アドレス、およびサービス タイプが新しいメッセージ到着通知の同じフィールドと一致したときは、最新の到着通知で置換します。 <p>いずれの場合も、ユーザは最新のメッセージ到着通知だけを受信します。</p> <p> (注) サービス プロバイダーによっては、上記の機能を一部またはまったくサポートしていない場合があります。たとえば、一部のプロバイダーは、デバイスがオンまたはオフになったときに限り、以前の到着通知の置換をサポートします。以前の到着通知の置換をまったくサポートしていないプロバイダーもあります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>replace_if_present_flag</code> フィールドおよび <code>protocol_id</code> フィールドに対応しています。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「到着通知 SMTP および SMS (SMPP)メッセージの設定」の章の「[到着通知 SMS \(SMPP \)メッセージの設定](#)」の項

カンパセーションの設定

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ


フィールド	説明
[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)]	<p>この設定が有効になっている場合、Cisco Unity Connection はリアルタイムのポート ステータス情報をポート 5000 を使用してブロードキャストします。この情報は、Windows 2000、Windows 2003、または Windows XP を実行しているコンピュータ上のリアルタイム ポート ステータス モニタで監視できます。この設定は、カンパセーション フローの問題をデバッグする場合に便利です。Cisco TAC からの指示があった場合に限り有効にしてください。</p> <p>この設定を使用する場合は、接続を許可するクライアント マシンの IP アドレスも 1 つ以上定義する必要があります。</p>
[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))]	<p>接続を許可するリモートのポート 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。個々の IP アドレスは、カンマ (,) またはセミコロン (;) で区切ります。ここで指定されていない IP アドレスを持つクライアントは、アクセスを拒否されます。</p>
[既知の内線番号からのパスワード入力 が失敗した場合に、ユーザ ID の入力を要求する (Request Entry of User ID after Failed Password Entry from Known Extension)]	<p>ユーザが既知の内線番号から Cisco Unity Connection にログインする場合、入力を要求されるのはパスワードだけです。このチェックボックスがオンになっている場合、入力したパスワードに誤りがあったユーザは、以降のログイン試行でパスワードに加えてユーザ ID も入力するよう要求されます。このチェックボックスがオフになっている場合、再入力時に要求されるのはパスワードだけです。</p> <p> (注) ユーザは、ユーザに関連付けられていない内線番号から電話をかけた場合、常にユーザ ID を要求されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[識別できるユーザのメッセージングをシステム全体で禁止する (Disable Identified User Messaging Systemwide)]	<p>ユーザが別のユーザに電話をかけて、通話が発信先ユーザのグリーティングへ転送された場合に、メッセージを残した人物がユーザであることを識別する Cisco Unity Connection の機能は、識別できるユーザのメッセージング (IUM; identified user messaging) と呼ばれます。サイトによっては、ユーザが最初に Connection にログインしてからメッセージを送信した場合を除いて、すべてのメッセージを身元不明発信者のメッセージとして残すこともできます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、IUM がシステム全体で無効になります。</p>

■ カンパセーションの設定

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[外部発信者のメッセージについてメールボックスの完全確認 (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)]	<p>外部発信者がユーザにメッセージを残すことを Cisco Unity Connection で許可する前に、ユーザのメールボックスがいっぱいになっていないことを最初に確認するかどうかを示します。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザのメールボックスがいっぱいになっていると、外部発信者はメッセージを残すことができません。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はメールボックスがいっぱいになっているかどうかを確認しません。外部発信者は、メールボックスがいっぱいになっていてもメッセージを残すことができます。</p> <p>この設定は、外部発信者だけに適用されることに注意してください。Connection ユーザがログインしてから別のユーザにメッセージを送信する場合は、この設定が有効であるかどうかにかかわらず、Connection はユーザのメールボックスがいっぱいになっているかどうかを常に確認します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)]	<p>ユーザに対して、各自の開封済みメッセージ スタック内で特定のメッセージ番号に直接移動することを許可するには、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すると、この機能がシステム全体で無効になります。</p> <p>この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[録音前にメッセージの宛先を指定する (Address Message Before Recording)]	<p>ユーザが他のユーザまたは同報リストにメッセージを送信または転送するとき、最初に宛先を指定してからメッセージを録音するよう Cisco Unity Connection で要求するには、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フになっています。</p>
[アスタリスクを使用して通知デバイスを無効にする (Use Star to Deactivate Notification Device)]	<p>デフォルトでは、通知の発信時、電話に応答している人物が 1 を押すと、Cisco Unity Connection がかけた電話番号への発信を非アクティブにできます。</p> <p>このフィールドが True の場合は、1 を押してデバイスを非アクティブにする代わりに、アスタリスク (*) キーを押して非アクティブにします。</p> <p>このフィールドが False の場合は、1 キーを使用して通知デバイスを非アクティブにします。</p>
[再生時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)]	<p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを再生すると、Cisco Unity Connection はメッセージの要約と本文の両方を再生します。[再生時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)] チェックボックスをオンにした場合、Connection カンパセーションが変更され、ユーザがボイス メッセージを再生するとメッセージの本文だけが再生されます。</p> <p> (注) 変更が適用されるのは、ボイス メッセージの再生に限られます。</p>
[スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)]	<p>この設定を使用すると、メッセージの宛先指定時に、スペルによる名前検索のオプションが無効になります。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)



フィールド	説明
[スキップしたメッセージを保存済みとして扱う (Treat Skipped Messages as Saved)]	<p>ユーザがメッセージをスキップしたときの Cisco Unity Connection の動作を変更できます。デフォルトでは、ユーザがメッセージをスキップすると、メッセージには再び新規のマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオンのままです。一方、このチェックボックスをオンにした場合、ユーザがメッセージをスキップすると、メッセージには開封済みのマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオフになります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[受信理由コードを再生する (Play Receipt Reason Code)]	<p>デフォルトでは、ユーザが不達確認 (NDR) を再生すると、Cisco Unity Connection は NDR 理由コードを再生した後、ユーザが NDR を受信した理由を説明するプロンプトを再生します。ユーザは、理由プロンプトとともに理由コードを聞くことで、受信確認全体を聞かなくても NDR の受信理由を把握できます。また、サポート デスクの担当者に理由コードを通知すると、NDR に関する問題をさらに簡単に伝達できます。</p> <p>Connection で NDR 理由コードを再生しない場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p> (注) この設定は、ユーザのカンパセーション スタイルにかかわらず、システム全体でユーザに適用されます。</p>
[削除済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of Deleted Messages)]	<p>デフォルトでは、ユーザが電話で削除されたメッセージを確認しながら完全に削除するときに、Cisco Unity Connection は削除の確認をしません。このチェックボックスをオンにすると、削除を実行する前に、Connection がユーザの確認を要求するようにできます。</p>
[複数メッセージ削除モード (Multiple Message Delete Mode)]	<p>デフォルトでは、ユーザがメインメニューからキーを押して、削除された複数のメッセージを一度に削除しようとしたときに、Cisco Unity Connection は、削除されたボイス メッセージを完全に削除するか、削除されたすべてのメッセージを完全に削除するかを選択できるようにします。複数の削除済みメッセージを削除する方法を Connection でどのように処理するかを変更するには、次の値を調整して、ユーザが複数の削除済みメッセージを削除するときに再生される内容、および削除の対象となるメッセージを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1：削除の対象となるメッセージをユーザが選択します。Connection は、ユーザに「ボイスメッセージのみ消去するには 1、すべてのメッセージを消去するには 2 を押してください。(To delete only your voice messages, press 1. To delete all messages, press 2.)」というプロンプトを再生します (デフォルト設定)。 2：Connection は、削除の対象となるメッセージを選択するようユーザに要求しません。削除済みのボイス メッセージをすべて削除します。 3：Connection は、削除の対象となるメッセージを選択するようユーザに要求しません。削除済みのメッセージ (ボイス メッセージ、受信確認、および電子メール メッセージ) をすべて削除します。 <p>この設定は、ユーザのサービス クラス (COS) 設定およびカンパセーション スタイルにかかわらず、システム全体でユーザに適用されることに注意してください。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p>

■ カンパセーションの設定

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[システム転送 : 転送前に番号を確認する (System Transfers: Confirm Number Before Transfer)]	<p>デフォルトでは、発信者がシステム転送カンパセーションを使用している場合、Cisco Unity Connection は通話を (スイッチにリリースして) 転送する前に、転送番号を確認するよう発信者に要求します。通話の転送前に、Connection で発信者に対して番号の確認を要求しない場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p> (注) グリーティングの [ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可する (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers)] 設定が有効になっている場合、そのグリーティングから開始されるシステム転送では、入力された番号の確認を発信者に要求しません。</p>
[登録中のグリーティングの録音をスキップする (Skip Recording of Greeting During Enrollment)]	<p>発信者に対して、登録時にグリーティングを録音するよう Cisco Unity Connection で要求しない場合は、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フになっています。</p>
[発声された単語間の待機時間 (ミリ秒) (Time to Wait Between Spoken Words (in Milliseconds))]	<p>Cisco Unity Connection が発信者の次の発声を待つ時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発声された内容に応じて処理が実行されます。</p> <p>デフォルト設定 : 750 ミリ秒。</p>
[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	<p>この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識発信者に目的の操作の確認を求める可能性を調整します。たとえば、発信者が「cancel」または「hang up」と言うのをシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を増やすと、意図しない操作が誤って確定されるのを防止できることがあります。または、あまりにも頻繁にシステムから確認を求められるという苦情が寄せられた場合は、この設定を小さめの値に調整してみます。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection は確認を求めません。この値が 100 に設定されている場合、Connection は常に確認を求めます。</p> <p>この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。多くのシステムでは、デフォルト値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムが必要なときに確認を得ることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。</p>
[音声認識ユーザによるボイスメールのパスワードの読み上げを許可する (Allow Voice Recognition Users to Speak Their Voice Mail Passwords)]	<p>音声認識ユーザがプライマリまたは代行の内線番号から Cisco Unity Connection に通話してログインするときに、ボイスメールパスワードの数字を音声で入力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。Connection は、キーパッドで数字を入力する方法の代替として、音声で入力された数字をユーザのボイスメールパスワードと照合しようとしています。ユーザの声紋を認識したり、ログインプロセスに生体認証を適用したりすることはありません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[音声認識に詳細な名前辞書を使用 (Use Advanced Name Dictionary for Voice Recognition)]	<p>このチェックボックスをオンにして Connection Voice Recognizer サービスを再起動すると、Cisco Unity Connection で詳細な名前辞書が使用されます。この設定を有効にすると、システムのパフォーマンスに影響を及ぼす可能性があります。この設定は、Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) から変更を指示されない限り、変更しないことをお勧めします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)]	Cisco Unity Connection が実行する転送試行の最大回数を指定します。0 ~ 30 の数値を入力します。 デフォルト設定 : 5 回。
[コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)]	着信転送を試行している間の待ち時間を秒単位で指定します。1 ~ 60 秒の数値を入力します。 デフォルト設定 : 5 秒。
[ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)]	デフォルトでは、Cisco Unity Connection は初回登録時に名前を録音するようユーザに要求しますが、ユーザは名前を録音しないまま登録プロセスを完了できます。名前の録音が存在しないユーザは、宛先検索サービスに登録されません。このため、管理者は Connection での初回登録の処理を変更できます。 ユーザが名前を録音することを必須事項にするには、このチェックボックスをオンにします。この設定をオンにした場合、初回登録で名前を録音していないユーザは Connection ユーザとして登録されず、メッセージにアクセスできません。登録を正常に完了するまでは、Connection にログインするたびに初回登録カンパセーションが再生されます。  (注) この設定は、ユーザのカンパセーションスタイルに関係なく、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに反映されます。
[システム ブロードキャストメッセージ : 保存期間 (日) (System Broadcast Message: Retention Period (in Days))]	Cisco Unity Connection が期限切れのブロードキャストメッセージをサーバ上に残す期間を指定します。デフォルトでは、Connection はブロードキャストメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを、有効期限から 30 日後に削除します。 期限切れブロードキャストメッセージの保有期間を変更するには、1 ~ 60 までの数値を入力します。この値は日数単位で入力します。 デフォルト設定 : 30 日。
[システム ブロードキャストメッセージ : デフォルトのアクティブ日数 (System Broadcast Message: Default Active Days)]	送信されたブロードキャストメッセージの有効期限が指定されていない場合に、メッセージをアクティブにしておく期間を指定します。デフォルトでは、有効期限が指定されないまま送信されたメッセージは 30 日間アクティブになります。 有効期限の指定がないメッセージをアクティブにしておく期間を変更するには、1 ~ 365 までの数値を入力します。この値は日数単位で入力します。  (注) この設定は、再生期間が無期限に設定されているブロードキャストメッセージには適用されません。

■ カンパセーションの設定

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)



フィールド	説明
[システムブロードキャストメッセージ: 最長録音時間 (ミリ秒) (System Broadcast Message: Maximum Recording Length in Milliseconds)]	<p>ブロードキャストメッセージの最大録音時間を指定します。デフォルトでは、ブロードキャストメッセージの最大録音時間は 300,000 ミリ秒 (5 分) です。</p> <p>最大録音時間を変更するには、60,000 ~ 3,600,000 (1 ~ 60 分) までの数値を入力します。この値はミリ秒単位で入力します。</p> <p> (注) ユーザが残す通常の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。身元不明発信者がユーザに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、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページを使用します。</p>
[システムブロードキャストメッセージ: 最も古いメッセージを最初に再生する (System Broadcast Message: Play Oldest Message First)]	<p>Cisco Unity Connection がブロードキャストメッセージをユーザに再生する順序を指定します。デフォルトでは、最も古いブロードキャストメッセージが最初に再生されます。このチェックボックスをオフにすると、再生順序が変更され、最新のブロードキャストメッセージが最初に再生されます。</p> <p> (注) この設定は、Connection サーバに関連付けられているすべてのユーザに適用されます。この設定は、新規、開封済み、および削除済みのメッセージに対してユーザが指定する再生順序には適用されません (ユーザが再生順序を指定している場合)。</p>
[着信コールのルーティングに (最初ではなく) 最後のリダイレクト番号を使用する (Use Last (Rather than First) Redirecting Number for Routing Incoming Call)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は最後のリダイレクト番号を着信通話のルーティングに使用します。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[ボイスメールパスワード入力カンパセーションにユーザアクセシビリティ設定を適用する (Apply User Accessibility Settings for Voice Mail Password Entry Conversation)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが既知の内線番号 (各自のプライマリまたは代行の内線番号) から通話しているときは、パスワード入力のカンパセーションに個々のユーザのアクセシビリティ設定が適用されます。このチェックボックスがオンの場合に適用されるアクセシビリティ設定は、次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [カンパセーション速度 (Conversation Speed)] • [カンパセーション音量 (Conversation Volume)] • [言語 (Language)] • [最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ秒数 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for First Touchtone or Voice Command)] • [名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ秒数 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords)] <p>このチェックボックスがオフになっている場合、個々のユーザのアクセシビリティ設定は、ユーザがボイスメールパスワードを入力して認証されるまで適用されません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[クロスサーバハンドオフ要求 DTMF (Cross-Server Handoff Request DTMF)]	通話をクロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送として識別するための DTMF トーンのシーケンス。通話をサーバ間で正常にハンドオフできるようにするには、同一の要求 DTMF を使用するように各サーバを設定する必要があります。
[クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)]	クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送として識別された通話に対して、応答に使用される DTMF トーンのシーケンス。通話をサーバ間で正常にハンドオフできるようにするには、同一の応答 DTMF を使用するように各サーバを設定する必要があります。
[クロスサーバハンドオフ応答のダイヤル番号間のタイムアウト (ミリ秒) (Cross-Server Handoff Response Interdigit Timeout (in Milliseconds))]	ハンドオフ応答の DTMF をリッスンする場合に使用される、ダイヤル番号間のタイムアウト設定。
[クロスサーバデータパケットリッソンの先頭桁のタイムアウト (秒) (Cross-Server Data Packet Listen First Digit Timeout (in Seconds))]	データパケットの DTMF をリッスンする場合に使用される、先頭桁のタイムアウト設定。データパケットには、宛先サーバでハンドオフの処理に必要な情報が含まれています。
[クロスサーバデータパケットリッソンのダイヤル番号間のタイムアウト (ミリ秒) (Cross-Server Data Packet Listen Interdigit Timeout (in Milliseconds))]	データパケットの DTMF をリッスンする場合に使用される、ダイヤル番号間のタイムアウト設定。
[クロスサーバハンドオフの間プロンプトを再生する (Play Prompt During Cross-Server Handoff)]	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection がクロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行する前に、発信者に「しばらくお待ちください。(Please wait...)」プロンプトが再生されます。このチェックボックスがオフになっている場合、プロンプトは発信者に再生されません。ハンドオフのプロセスには、数秒またはそれ以上の時間がかかる場合があります。発信者はその間回線上で放置されるため、このチェックボックスはオンにすることをお勧めします。
[クロスサーバハンドオフ要求に応答する (Respond to Cross-Server Handoff Requests)]	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は他の Connection ロケーションからのクロスサーバハンドオフ要求に応答します。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はこれらの要求に応答しません。

■ カンパセーションの設定

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アドレス指定優先順位リスト内の名前の最大年数 (Maximum Age of Names in Addressing Priority Lists)]	アドレス指定優先順位リストに含まれている名前の最長有効期間を日数単位で入力します。この日数にわたって変更されていない名前は、削除されます。この値を 0 に設定した場合、有効期間に基づいてアドレス指定優先順位リストから名前が削除されることはありません。
[ユーザのアドレス指定優先順位リスト内の名前の最大数 (Maximum Number of Names in a User's Addressing Priority List)]	ユーザがアドレス指定優先順位リストに登録できる名前の最大数を指定します。この値を 0 に設定した場合、アドレス指定優先順位リスト内の名前の数は無制限になります。
[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)]	身元不明発信者への Live Reply でダイヤルされる ANI に適用されるプレフィックス。通常、これはトランク アクセス コードまたはその他の識別用 ID で、スイッチが番号を適切に処理するために使用できます。このプレフィックスが適用されるのは、ANI の長さが [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定の値以上になっている場合だけです。
[Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)]	ANI の長さがここで設定する数値以上になっている場合に限り、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定が適用されます。値 0 は、身元不明発信者への Live Reply でプレフィックスを使用しないことを示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「すべてのユーザのカンパセーション設定の変更」の章

テレフォニーの設定

表 11-5 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ

フィールド	説明
[終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)]	<p>Cisco Unity Connection が録音時間を監視して終了警告音を再生するかどうかを決定するメッセージの最小録音時間を、ミリ秒単位で入力します。Connection で監視の対象になり、最大録音時間に達していないかどうかを確認されるのは、この長さを超えることを許可されたメッセージ録音だけです。20,000 ~ 1,200,000 ミリ秒までの値を入力します。</p> <p>デフォルト設定：30,000 ミリ秒。</p>
[ポートウォッチドッグのしきい値 (分) (Port Watchdog Threshold in Minutes)]	<p>ポートをオフフックにできる期間を分単位で入力します。この期間が経過したポートは、ロックされているものと見なされます。ポートがこのしきい値に達した場合、Cisco Unity Connection はログにエラーを記録します。エラーを確認するには、Real-Time Monitoring Tool を参照してください。30 分を超える値に設定することをお勧めします。</p> <p>デフォルト設定：240 分。</p>
[録音の最初の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Leading Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)]	<p>メッセージ、グリーティング、または名前の発声をユーザまたは発信者が開始しない場合に、Cisco Unity Connection が録音を終了するまでの時間の長さをミリ秒単位で入力します。値を 2 ~ 3 秒よりも小さくすると、ユーザまたは発信者は、発声を開始するまでに十分な時間を取れない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：5,000 ミリ秒。</p>
[録音の最後の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Trailing Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)]	<p>長時間の録音が終了したことを Cisco Unity Connection が検出するまでの無音期間をミリ秒単位で入力します。無音の期間がこの長さに達すると、Connection は発言者が録音を終了したものと見なしします。</p> <p>デフォルト設定：3,000 ミリ秒。</p>
[最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds)]	<p>メッセージまたはグリーティングの最小録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は、名前の録音には適用されません。0 ~ 5,000 ミリ秒までの値を入力します。</p> <p>デフォルト設定：1,000 ミリ秒。</p>
[録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)]	<p>最大許容録音時間に到達するどのくらい前に Cisco Unity Connection が終了警告プロンプトを再生するかを、ミリ秒単位で入力します。録音セッション中に警告が再生された場合、Connection は、このフィールドで指定された期間待機した後、録音セッションを終了します。Connection が警告を再生するのは、メッセージの録音中だけです。グリーティングや名前の録音など、その他の録音中には再生しません。</p> <p>この設定が 0 の場合、終了警告機能は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：15,000 ミリ秒。</p>
[最大録音時間 (ミリ秒) (Maximum Recording Time in Milliseconds)]	<p>メッセージの最大録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は、グリーティング、名前の録音、およびメッセージ以外の録音には適用されません。0 ~ 3,600,000 ミリ秒 (1 時間) までの値を入力します。</p> <p>デフォルト設定：1,200,000 ミリ秒 (20 分)。</p>

■ テレフォニーの設定

表 11-5 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ (続き)


フィールド	説明
[コール応答用の最小ポート数 (電話システムあたり) (Minimum Number of Ports (per Phone System) for Answering Calls)]	Cisco Unity Connection で電話システム連動ごとに必要となる、通話応答用のボイス メッセージポートの最小数を入力します。0 ~ 256 の値を入力します。 デフォルト設定 : 1。
[ライブ録音ビープ 間隔 (ミリ秒) (Live Record Beep Interval in Milliseconds)]	Live Record 機能を使用して電話通話が録音されているときに、発信音を再生する間隔をミリ秒単位で入力します (Live Record 機能は、Cisco Unified Communications Manager 連動に限りサポートされます)。 この設定が空白の場合、間隔は 15,000 ミリ秒です。この設定が 0 の場合、発信音は無効になります。この設定を 0 よりも大きくした場合は、その数値 (ミリ秒) が間隔になります。 デフォルト設定 : 15,000 ミリ秒。
[コールシグナリング接続用の Differentiated Services Code Point (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for Call Signaling Connections)]	コールシグナリングパケットの Differentiated Service Code Point (DSCP) 値を入力します。このパラメータは、シスコのサポートエンジニアから他の値を指定されない限り、デフォルト値に設定されたままにしてください。 デフォルト設定 : 24。
[RTP (音声) 接続用の Differentiated Services Code Point (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for the RTP (Audio) Connection)]	RTP (オーディオ) パケットの Differentiated Service Code Point (DSCP) 値を入力します。このパラメータは、シスコのサポートエンジニアから他の値を指定されない限り、デフォルト値に設定されたままにしてください。 デフォルト設定 : 46。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「 [電話システム連動の管理](#) 」の章

レポートの設定

表 11-6 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ

フィールド	説明
[監査ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Audit Log)]	<p>監査ログのテーブルで許容される監査イベントの最大数を入力します。最大しきい値に達した場合は、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのための領域が確保されます。1 ~ 100,000 までの数値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 100,000。</p>
[セキュリティ ログを有効にする (Enable Security Log)]	<p>この設定によって、セキュリティ ログを有効または無効にします。この設定を無効に設定した場合、ストアド プロシージャはセキュリティ ログへの書き込みを停止します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。</p>
[セキュリティ ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Security Log)]	<p>セキュリティ ログのテーブルで許容されるセキュリティ イベントの最大数。1 ~ 100,000 までのイベント個数を入力します。最大しきい値に達した場合は、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのための領域が確保されます。</p> <p>デフォルト設定 : 100,000。</p>
[データ収集サイクルの間隔 (ミリ秒) (Milliseconds Between Data Collection Cycles)]	<p>レポート データ収集サイクルの時間間隔をミリ秒単位で入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1,800,000 ミリ秒 (30 分)</p>
[レポート データベースのデータ保存期間 (日) (Days to Keep Data in Reports Database)]	<p>レポート データベースにデータを保存しておく日数を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 180 日。</p> <p> (注) 生成しようとするレポートに対して、この日数を超える値を対象期間として指定しても、データの日数はここで設定する値によって制限されます。</p>
[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)]	<p>レポート出力に含めることができるレコードの最大数。5,000 ~ 30,000 の値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 25,000 レコード。</p> <p>ただし、次のことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> レポート出力が HTML で生成される場合、[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] が 250 を超える値に設定されていても、出力で返されるレコードの最大数は 250 です。 ユーザメッセージ アクティビティ レポート (User Message Activity Report) では、[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] の設定が、デフォルトの 25,000 レコードではなく 15,000 レコードに制限されます。これは、レポートのサイズが大きくなるためです。

■ レポートの設定

表 11-6 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[進捗インジケータを表示するために必要な最小レコード数 (Minimum Records Needed to Display Progress Indicator)]	1 ~ 10,000 までの値を入力します。要求したレポートのレコード数がこの値を超える場合は、レポートの実行前にレポート確認ページが表示され、レポートの生成中は進捗インジケータが表示されます。進捗インジケータの目的は、要求したレポートのサイズが大きく、完了に時間がかかる場合に警告することです。Cisco Unity Connection では、レポートはブラウザから生成します。このブラウザ セッションは、レポートを生成している間は開いたままにしておく必要があります。データベースのサイズや生成しているレポートのタイプによっては、レポートの生成に時間がかかることがあります。この間、管理者はブラウザを使用できず、Cisco Unity Connection の管理セッションを開いたままにしておく必要があります。 デフォルト設定：2,500 レコード。
[超過時にレポートハーベスタが無効にされるレポートデータベースのサイズ (容量のパーセンテージ) (Reports Database Size (as a Percentage of Capacity) After Which the Reports Harvester Is Disabled)]	レポート データベースで使用できるディスク容量の最大パーセンテージを入力します。レポートデータベースがこのパーセンテージに達すると、Cisco Unity Connection Serviceability の Connection Report Data Harvester サービスが非アクティブになり、データベースのサイズは増大しなくなります。 デフォルト設定：80 %。
[監査ログを有効にする (Enable Audit Log)]	この設定によって、監査ログを有効または無効にします。この設定を無効にした場合、ストアードプロシージャは監査ログへの書き込みを停止します。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド 』の「 [レポートの生成](#) 」の章

接続管理の設定

表 11-7 [接続管理の設定 (Connection Administration Configuration)] ページ

フィールド	説明
[ボイスメール Web サービス : アプリケーションは Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュできます (Voice Mail Web Service: Applications Can Cache the Cisco Unity Connection Password)]	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが Cisco Unity Connection のパスワードをキャッシュできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。
[ボイスメール Web サービス : セッションタイムアウト (秒) (Voice Mail Web Service: Session Timeout (in Seconds))]	アイドル状態になっているボイスメール Web サービス セッションを Cisco Unity Connection が終了するまでの時間の長さを入力します。 デフォルト設定 : 300 秒 (5 分)
[ボイスメール Web サービス : TRAP 接続のパイロット数 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for TRAP Connections)]	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが TRAP セッションを開始するときに、発信先となるパイロット番号を入力します。この番号に発信することで、CallId をリスンするカンパセーションが DTMF を使用して送信され、TRAP セッションが確立されます。 デフォルト設定 : なし。管理者が設定する必要があります。
[ボイスメール Web サービス : ボイスメールのパイロット数 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for Voice Mail)]	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが、発信者を Cisco Unity Connection にルーティングする場合に使用するパイロット番号を入力します。 デフォルト設定 : なし。管理者が設定する必要があります。
[管理セッションタイムアウト (分) (Administration Session Timeout (in Minutes))]	ユーザがブラウザを操作しない状態が続いている場合に、Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Unity Connection の管理から自動的にログオフさせるまでの時間の長さを示します。 最小設定値は 1 分、最大値は 120 分です。 デフォルト設定 : 5 分。
[スケジュールを 24 時間形式で表示する (Display Schedules in 24-Hour Format)]	Cisco Unity Connection の管理でスケジュールの表示に使用される、デフォルトの時間形式を指定します。スケジュールを 24 時間制の時間形式で表示するには、このチェックボックスをオンにします。スケジュールを 12 時間制の時間形式で表示するには、このチェックボックスをオフにします。

表 11-7 [接続管理の設定 (Connection Administration Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[ホスト名 / 通知メッセージ内の Cisco PCA へのリンクのアドレス (Host Name/Address for Link to Cisco PCA in Notification Messages)]	(省略可能) Cisco Unity Connection クラスタで、いずれかの Connection サーバが使用不能になった場合でも有効となる IP アドレスまたはホスト名を入力します。Connection が SMTP デバイスに通知メッセージを送信するときは、この名前を Cisco PCA へのリンクとして使用した「http://<host name>/ciscopca」形式の URL が生成されます。このフィールドを空白のままにした場合は、通知の送信元となる Connection サーバのサーバ名が Cisco PCA へのリンクで使用されます。
[イベント サービス登録通知に対して自己署名証明書を受け入れる (Accept Self-signed Certificates for Event Service Subscription Notifications)]	(Cisco Unified Mobile Advantage 連動のみ) Cisco Unity Connection で Cisco Unified Mobile Advantage サーバから自己署名証明書を受け入れる場合は、このチェックボックスをオンにします。 Cisco Unity Connection で Cisco Unified Mobile Advantage サーバから自己署名証明書を受け入れない場合は、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になっています。
[データベース プロキシ：サービスシャットダウン タイマー (日) (Database Proxy: Service Shutdown Timer (in Days))]	データベース プロキシ サービスが自動的に停止するまでの日数を入力します。値を 0 にすると、サービスが無効になります。 0 ~ 999 の値を入力します。 デフォルト設定：0。
[データベース プロキシ：最大同時接続数 (Database Proxy: Maximum Simultaneous Connections)]	データベース プロキシで許容される最大同時接続数を入力します。一部のリモート管理ツールは、複数の同時接続を必要とすることに注意してください。 1 ~ 10 の値を入力します。 デフォルト設定：10。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unified Mobility Advantage との連動の作成」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「リモート データベース管理ツール」の項

TRAP の設定

表 11-8 [TRAP の設定 (TRAP Configuration)] ページ

フィールド	説明
[TRAP ダイアルアウトの呼び出し回数 (Number of Rings for a TRAP Dial-Out)]	1 ~ 10 の呼び出し回数を入力します。 デフォルト設定 : 4 回。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』の「Media Master の再生デバイスと録音デバイスの設定」の章

ディスク容量の設定の編集

表 11-9 [ディスク容量の設定の編集 (Edit Disk Capacity Configuration)] ページ


フィールド	説明
[ディスク容量のパーセンテージ (この値を超える場合、新規ファイルの作成を許可しない) (If the Disk Exceeds This Percent Full, Measures Will Be Taken to Not Allow New Files to Be Created)]	メッセージおよびグリーティングの保存先となるハードディスクの最大使用可能容量を指定します。ハードディスク使用量が、指定した制限 (パーセンテージ) に達すると、Cisco Unity Connection カンバセーションが変更され、Connection ユーザは他の Connection ユーザにボイスメッセージを送信できなくなります。また、Connection はエラーをログに記録します。このエラーは、Real Time Monitoring Tool の [Tools] > [Syslog Viewer] ページで表示できます。外部発信者は、ハードディスクがいっぱいになるまでボイスメッセージを残すことができます。管理者は、ハードディスクが指定の制限を超えても、ブロードキャストメッセージを送信できることに注意してください。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「メッセージの格納」の項

PCA の設定

表 11-10 [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページ

フィールド	説明
[Cisco PCA セッション タイムアウト (分) (Cisco PCA Session Timeout (in Minutes))]	<p>ユーザがブラウザを操作しない状態が続いている場合に、Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Personal Communications Assistant (PCA) から自動的にログオフさせるまでの時間の長さを示します。</p> <p>最小設定値は 1 分、最大値は 1,440 分です。</p> <p>デフォルト設定 : 20 分。</p>
[Unity Inbox: メディア マスターのオプションとしての録音の保存を無効にする (Unity Inbox: Disable Save Recording As Option in Media Master)]	<p>Media Master の [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルトでは、プライベート メッセージまたは安全なメッセージを除いて、ユーザは Cisco Unity Inbox の Media Master のオプション メニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用すると、メッセージを WAV ファイルとしてハードディスクに保存できます。セキュリティ強化の一環として [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にすると、ユーザはメッセージをハードディスクに保存できなくなります。</p> <p>Cisco Unity Inbox で Media Master の [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用できるかどうかにかかわらず、ユーザは Cisco Personal Communications Assistant Web ツールのオプションを使用することで、グリーティングおよび名前の録音を保存できます。</p> <p>ユーザがメッセージをアーカイブすることを禁止すると、ユーザは、[Inbox] フォルダおよび [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダにメッセージを長い間残しておく傾向があります。</p> <p>この設定を変更すると、Cisco Unity Connection サーバに関連付けられているすべてのユーザに適用されます。</p>
[Unity Inbox: メッセージ削除確認モード (Unity Inbox: Message Deletion Confirmation Mode)]	<p>デフォルトでは、ユーザがメッセージを Cisco Unity Inbox から削除するとき、削除するとアイテムが完全に削除される場合を除いて、ユーザは削除するかどうかの確認を要求されません。この設定を変更すると、ユーザが Cisco Unity Inbox からメッセージを削除するたびに、Cisco Unity Connection でユーザに削除の確認を要求できます。また、Cisco Unity Inbox がユーザに削除の確認を要求しないよう指定することもできます。</p> <p>次のいずれかの値を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 : すべての削除について、ユーザに確認を要求します。 1 : アイテムが完全に削除される場合に限り、ユーザに確認を要求します。削除したアイテムが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残されるサービス クラスに所属しているユーザの場合、Cisco Unity Inbox は、ユーザが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダのアイテムを削除する場合に限り、削除の確認を要求します。削除済みアイテムを残さないサービス クラスに所属しているユーザの場合は、新規アイテムと開封済みアイテムを削除すると完全に削除されるため、Cisco Unity Inbox は削除の確認を要求しません。 2 : ユーザに削除の確認を要求しません。 <p> (注) この設定を変更すると、Connection サーバに関連付けられているすべてのユーザに適用されます。</p> <p>デフォルト設定 : 1。</p>

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド 』の「サービス クラスによって制御される機能の設定」の章の「 Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス 」および「 Cisco Unity Inbox 」の項

RSS の設定

表 11-11 [RSS 設定 (RSS Configuration)] ページ

フィールド	説明
[セキュアでない RSS 接続を許可する (Allow Insecure RSS Connections)]	有効にすると、セキュアでない接続 (SSL を使用していない接続) が RSS フィードへのアクセスを許可されます。安全な接続をサポートしない RSS リーダーを使用する場合、このチェックボックスがオンになっていると、ユーザ名とパスワードが暗号化されないままネットワーク上に転送されることに注意してください。

クラスタの設定

表 11-12 [クラスタ設定 (Cluster Configuration)] ページ

フィールド	説明
[レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合は、セカンダリステータスのサーバをデアクティベートします。 (Deactivate Server with Secondary Status When Replication Is Backlogged)]	(Cisco Unity Connection クラスタのみ) Cisco Unity Connection クラスタのサーバ間でレプリケーションが未処理のままになる場合は、いずれかのサーバが動作を停止している可能性があります。 レプリケーションが未処理のままになっているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更され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。 レプリケーションが未処理のままになっているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更されないようにする場合は、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フになっています。
[パブリッシャサーバで障害が発生した場合は、自動的にサーバのステータスを変更する (Automatically change server status when the Publisher server fails)]	(Cisco Unity Connection クラスタのみ) パブリッシャサーバが動作を停止しているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更され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。 パブリッシャサーバが動作を停止しているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更されないようにする場合は、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になっています。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーション ガイド 』の「 Cisco Unity Connection クラスタの設定 」の章

■ ファックスの設定

ファックスの設定

表 11-13 [ファックスの設定 (Fax Configuration)] ページ

フィールド	説明
[ファックス送信可能ファイルタイプ (Faxable File Types)]	<p>ファックス サーバへ配信するメッセージの中に Cisco Unity Connection が残すファイルの拡張子を、カンマで区切って入力します。Connection は、ファックス サーバにメッセージを配信する前に、この他のファイル拡張子を持つファイルをすべて削除します。</p> <p>デフォルト設定 : tif、txt、bmp、および doc。</p>
[ファックス送信成功通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)]	<p>ファックス レポートの [件名 (Subject)] フィールドにファックス サーバが追加するプレフィックスを入力します。Cisco Unity Connection は、このプレフィックスを検出した場合、送信確認を生成してユーザのメールボックスに配信します。</p> <p>デフォルト設定 : [Fax Success]</p>
[ファックス送信失敗通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)]	<p>ファックス レポートの [件名 (Subject)] フィールドにファックス サーバが追加するプレフィックスを入力します。Cisco Unity Connection は、このプレフィックスを検出した場合、不達確認を生成してユーザのメールボックスに配信します。</p> <p>デフォルト設定 : [Fax Failure]</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Fax Server との連動の作成」の章の「[Cisco Fax Server の設定](#)」の項

外部サービスの設定

表 11-14 [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページ

フィールド	説明
[デフォルト事前通知間隔 (分) (Default Advance Notification Interval (in minutes))]	(予定表連動のみ) ユーザが、会議予定の通知を会議開催の何分前に受信するかを入力します。 デフォルト設定 : 2 分。
[予定表データをキャッシュする時間数 (Number of Hours of Calendar Data to Cache (In Hours))]	(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザごとに、今後の Outlook 予定表データがキャッシュされる量を時間単位で入力します。この設定は、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合の影響を軽減する場合に便利です。 大きめの数値にすると、データベースのサイズは大きくなりますが、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合に、会議通知およびパーソナル着信転送ルールに対する影響が軽減されます。 小さめの数値にすると、データベースのサイズは小さくなりますが、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合に、会議通知およびパーソナル着信転送ルールに対する影響が増大します。 デフォルト設定 : 48 時間。
[通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))]	(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection でキャッシュする場合に、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。 大きめの数値にすると、Connection サーバの負荷は小さくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されません。 小さめの数値にすると、Connection サーバの負荷は大きくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されます。 デフォルト設定 : 30 分。
[短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))]	(予定表連動のみ) 予定表ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection でキャッシュするとき、ユーザが予定表キャッシュの頻繁な更新を必要としている場合について、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。ユーザにこの設定を適用するには、Cisco Unity Connection の管理で、ユーザの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページにある [短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)] チェックボックスをオンにする必要があります。 大きめの数値にすると、Connection サーバの負荷は小さくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されません。 小さめの数値にすると、Connection サーバの負荷は大きくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されます。 デフォルト設定 : 30 分。

表 11-14 [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[外部サービスの最大応答時間 (秒) (Maximum External Service Response Time (In Seconds))]	<p>次のいずれかの状況に該当する場合、外部サービスとして接続されているリモートサーバからの応答を Cisco Unity Connection が待機する時間の上限を秒単位で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 接続の確立処理が進行中。 • プロトコル (IMAP、WebDAV、SOAP など) の操作を実行中。 <p>WAN 経由で接続されたリモートサーバの負荷が非常に高くなっている場合、または応答が遅い場合は、大きめの数値が必要となる場合があります。大きめの数値にすると、データがリモートサーバから提供されているときに、Connection のカンパセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での停止時間も長くなる場合があります。</p> <p>リモートサーバの応答が速い場合は、小さめの数値にすることができます。小さめの数値にすると、データがリモートサーバから提供されているときに、Connection のカンパセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での停止時間が短くなります。</p> <p>デフォルト設定 : 4 秒。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章



テレフォニー統合

次の各項を参照してください。

- [電話システムの検索 \(P.12-2\)](#)
- [電話システムの新規作成 \(P.12-2\)](#)
- [電話システムの基本設定 \(P.12-3\)](#)
- [AXL サーバの編集 \(P.12-5\)](#)
- [電話システムの関連付け \(P.12-6\)](#)
- [ポートグループの検索 \(P.12-6\)](#)
- [ポートグループの新規作成 \(P.12-7\)](#)
- [ポートグループの基本設定 \(P.12-9\)](#)
- [サーバの編集 \(P.12-12\)](#)
- [詳細設定の編集 \(P.12-14\)](#)
- [コーデックのアダプタイズの編集 \(P.12-15\)](#)
- [ポートの検索 \(P.12-16\)](#)
- [ポートの新規作成 \(P.12-17\)](#)
- [ポートの基本設定 \(P.12-19\)](#)
- [ポート証明書の表示 \(P.12-21\)](#)
- [電話システムのトランクの検索 \(P.12-22\)](#)
- [電話システム トランクの新規作成 \(P.12-22\)](#)
- [ルート証明書の表示 \(P.12-23\)](#)
- [SIP 証明書の検索 \(P.12-24\)](#)
- [SIP 証明書の新規作成 \(P.12-24\)](#)
- [SIP 証明書の編集 \(P.12-25\)](#)
- [SIP セキュリティ プロファイルの検索 \(P.12-25\)](#)
- [SIP セキュリティ プロファイルの新規作成 \(P.12-26\)](#)
- [SIP セキュリティ プロファイルの編集 \(P.12-27\)](#)

電話システムの検索

表 12-1 [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[ポート カウント (Port Count)]	(表示のみ) ポート グループまたは電話システムで使用するために Cisco Unity Connection で作成されたボイス メッセージ ポートの数。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[電話システムの管理](#)」の項

電話システムの新規作成

表 12-2 [電話システムの新規作成 (New Phone Systems)] 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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[電話システムの管理](#)」の項

電話システムの基本設定

表 12-3 [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。
[デフォルト TRAP スイッチ (Default TRAP Switch)]	この電話システムで TRAP 接続を確立する場合は、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フになっています。
[送信メッセージ数 (Send Message Counts)]	ユーザの MWI がすでにオンになっている可能性がある場合でも、新しいボイス メッセージが到着するたびに Cisco Unity Connection でメッセージ数と MWI オン要求を送信する場合は、このチェックボックスをオンにします。 ユーザの MWI がすでにオンになっている可能性がある場合、新しいボイス メッセージが到着したときに Connection でメッセージ数と MWI オン要求を送信しない場合は、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フになっています。
[MWI の有効化と無効化に同じポートを使用する (Use Same Port for Enabling and Disabling MWIs)]	MWI をオンにするために使用したポートと同一のポートを MWI オフ要求で使用する場合は、このチェックボックスをオンにします。 MWI をオンにするために使用したポートと同一のポートを MWI オフ要求で使用する必要がない場合は、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フになっています。
[この電話システムに対してすべての MWI をオフにする (Force All MWIs Off for This Phone System)]	電話システムのすべての MWI をオフにするには、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は、[この電話システムのすべての MWI を同期化する (Synchronize All MWIs on This Phone System)] ボタンをクリックする前に使用して、不適切な MWI をリセットする場合に便利です。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。
[この電話システムのすべての MWI を同期化する (Synchronize All MWIs on This Phone System)]	[実行 (Run)] をクリックすると、この電話システムに割り当てられているすべてのユーザの MWI が同期化されます。
[監視転送に対して有効にする (Enable for Supervised Transfers)]	別の内線番号に (監視転送を使用して) 転送された通話、および Cisco Unity Connection に再転送された通話を Connection で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。通話ループが検出されず拒否されない場合、Connection 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ンになっています。
[転送メッセージ通知コールに対して有効にする (Enable for Forwarded Message Notification Calls)]	(携帯電話などの) デバイスに送信される新規メッセージ到着通知、およびデバイスが応答しなかったために Cisco Unity Connection にデバイスが再転送した新規メッセージ到着通知を Connection で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。通話ループが検出されず拒否されない場合、通話によってユーザ宛ての新しいボイス メッセージが作成され、Connection が新規メッセージ到着通知の通話をデバイスに送信します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。

表 12-3 [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
[使用する DTMF トーン (DTMF Tone to Use)]	通話ループの検出に使用される第 4 カラム DTMF タッチトーンをクリックします。 デフォルト設定：A。
[ガード時間 (Guard Time)]	通話ループ検出が有効になっている場合に、Cisco Unity Connection が通話ループ検出用の DTMF トーンを再生する時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：2,500 ミリ秒。
[Phone View を有効にする (Enable Phone View)]	Cisco Unified Communications Manager 電話システムで Phone View 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。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。
[CTI 電話アクセスユーザ名 (CTI Phone Access User Name)]	Cisco Unified Communications Manager の管理ページで作成され、ユーザの電話機に関連付けられているアプリケーション ユーザの名前。
[CTI 電話アクセスパスワード (CTI Phone Access Password)]	ユーザの電話機に関連付けられているアプリケーション ユーザのパスワード。
[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 は、必要に応じて発信通話 (MWI の設定など) を電話システムを使用して確立します。 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 は発信通話 (MWI の設定など) を確立しません。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回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。
[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 は発信通話 (MWI の設定など) を確立しません。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回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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「電話システムの管理」の項

AXL サーバの編集

表 12-4 [AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[順序 (Order)]	AXL 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 AXL 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。
[IP アドレス (IP Address)]	Cisco Unity Connection の接続先となる AXL サーバの IP アドレス(またはホスト名)を入力します。
[ポート (Port)]	Cisco Unity Connection の接続先となる AXL サーバポートを入力します。この設定は、AXL サーバが使用するポートと一致している必要があります。 SSL 以外のポート (通常はポート 80) を入力する場合は、[Cisco Unified Communications Manager のバージョン (Cisco Unified Communications Manager Version)] フィールドでも SSL 以外のバージョンを選択する必要があります。SSL 対応のポート (通常はポート 443 またはポート 8443) を入力する場合は、[Cisco Unified Communications Manager のバージョン (Cisco Unified Communications Manager Version)] フィールドでも SSL 対応のバージョンを選択する必要があります。
[ユーザ名 (User Name)]	Cisco Unity Connection が AXL サーバへのログイン時に使用するユーザ名を入力します。
[パスワード (Password)]	Cisco Unity Connection が AXL サーバへのログイン時に使用するパスワードを入力します。
[Cisco Unified Communications Manager のバージョン (Cisco Unified Communications Manager Version)]	次の項目が正確に表現された適切な設定をクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> • Cisco Unity Connection と連動させる Cisco Unified Communications Manager のバージョン。 • AXL ポートが SSL に対応しているかどうか。 SSL 以外のバージョンを選択する場合、AXL ポートは SSL 以外のポート (通常はポート 80) にする必要があります。SSL 対応のバージョンを選択する場合、AXL ポートは SSL 対応のポート (通常はポート 443 またはポート 8443) にする必要があります。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[電話システムの管理](#)」の項

電話システムの関連付け

表 12-5 [電話システムの関連付け (Phone System Associations)] ページ

フィールド	説明
[ユーザエイリアス (User Alias)]	(表示のみ) この電話システムに関連付けられているユーザのエイリアス。
[MWI]	(表示のみ) この電話システムによってオン / オフされるこのユーザの MWI の数。
[到着通知デバイス (Notification Device)]	(表示のみ) この電話システムを使用して接続されている、このユーザの通知デバイスの数。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[電話システムの管理](#)」の項

ポートグループの検索

表 12-6 [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)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[ポートグループ名 (Port Group Name)]	(表示のみ) 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、この名前をクリックします。
[電話システムの表示名 (Phone System Display Name)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) ポートグループまたは電話システムで使用するために Cisco Unity Connection 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)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection 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)]	(表示のみ) 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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[ポートグループの管理](#)」の項


ポートグループの新規作成

表 12-7 [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)]	ポートグループが使用する電話システムをクリックします。
[作成元 (Create From)]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ポートグループテンプレート (Port Group Template)]: Cisco Unity Connection は、リストから選択したテンプレート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、選択したテンプレートのデフォルト設定が適用されます。 [ポートグループ (Port Group)]: Connection 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。
[表示名 (Display Name)]	ポートグループの識別に役立つ名前を入力します。
[デバイス名プレフィックス (Device Name Prefix)]	(Cisco Unified CM SCCP 連動のみ) 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 で使用されるプレフィックスと一致している必要があります。
[MWI オン用の内線番号 (MWI On Extension)]	(Cisco Unified CM SCCP 連動のみ) Cisco Unified CM の管理ページで指定した MWI オン用の内線番号を入力します。
[MWI オフ用の内線番号 (MWI Off Extension)]	(Cisco Unified CM SCCP 連動のみ) Cisco Unified CM の管理ページで指定した MWI オフ用の内線番号を入力します。
[SIP サーバでの認証 (Authenticate with SIP Server)]	(SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が SIP サーバで認証する場合は、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フになっています。
[認証ユーザ名 (Authentication User Name)]	(SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が SIP サーバでの認証に使用するユーザ名を入力します。
[認証パスワード (Authentication Password)]	(SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が SIP サーバでの認証に使用するパスワードを入力します。
[連絡先回線名 (Contact Line Name)]	(SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection にアクセスするユーザおよび SIP サーバに登録する Connection が使用するボイスメッセージ回線の名前 (またはパイロット番号) を入力します。
[SIP セキュリティプロファイル (SIP Security Profile)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が使用する SIP セキュリティプロファイルをクリックします。 デフォルト設定: 5060。
[SIP 転送プロトコル (SIP Transport Protocol)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が使用する SIP 転送プロトコルをクリックします。 デフォルト設定: [UDP]
[SIP 証明書 (SIP Certificate)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) 認証された TLS ポートが使用されている場合に、Cisco Unity Connection が認証に使用する SIP 証明書ををクリックします。

■ ポートグループの新規作成

表 12-7 [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
[セキュリティモード (Security Mode)]	<p>(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が使用する適切なセキュリティモードをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [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。 [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、このポートでの完全性とプライバシーが保証されます。 <p>デフォルト設定 : [認証 (Authenticated)]</p>
[セキュア RTP (Secure RTP)]	<p>(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) メディア ストリーム (RTP) 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> (注) メディア ストリームの暗号化は、Cisco Unified Communications Manager 7.x 以降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フになっています。</p>
[IP アドレスまたはホスト名 (IP Address or Host Name)]	<p>ポートグループの接続先となる電話システム、SIP サーバ、または PIMG/TIMG 装置の IP アドレス (またはホスト名) を入力します。</p>
[ポート (Port)]	<p>(Cisco Unified CM SCCP 連動のみ) Cisco Unity Connection の接続先となるプライマリ Cisco Unified Communications Manager サーバの 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お勧めします。</p> <p>デフォルト設定 : 2000。</p>
[ポート (Port)]	<p>(PIMG/TIMG 連動のみ) Cisco Unity Connection の接続先となる PIMG/TIMG 装置の SIP ポート。</p> <p>複数の PIMG/TIMG 装置を設定する場合は (各 PIMG/TIMG 装置は、それぞれ固有のポートグループに含まれます)、この設定値を以降の装置 1 つごとに 1 ずつ増分します。たとえば、装置 2 は 5061、装置 3 は 5062 などとします。</p> <p>デフォルト設定 : 5060。</p>
[ポート (Port)]	<p>(SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection の接続先となる SIP サーバの SIP ポート。デフォルト設定を使用することをお勧めします。</p> <p>デフォルト設定 : 5060。</p>
[TLS ポート (TLS Port)]	<p>(Cisco Unified CM SCCP 連動のみ) 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。</p> <p>デフォルト設定 : 2443。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[ポートグループの管理](#)」の項

ポートグループの基本設定

表 12-8 [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)]	ポートグループの識別に役立つ名前を入力します。
[連動方法 (Integration Method)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection 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 連動のみ) 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 で使用されるプレフィックスと一致している必要があります。
[リセットのステータス (Reset Status)]	(表示のみ) 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。
[PIMG の設定 (PIMG Settings)]	
[IP アドレスまたはホスト名 (IP Address or Host Name)]	(PIMG/TIMG 連動のみ) ポートグループの接続先となる PIMG/TIMG 装置の IP アドレス (またはホスト名) を入力します。
[ポート (Port)]	(PIMG/TIMG 連動のみ) Cisco Unity Connection の接続先となる PIMG/TIMG 装置の SIP ポート。 複数の PIMG/TIMG 装置を設定する場合は (各 PIMG/TIMG 装置は、それぞれ固有のポートグループに含まれます)、この設定値を以降の装置 1 つごとに 1 ずつ増分します。たとえば、装置 2 は 5061、装置 3 は 5062 などとします。 デフォルト設定 : 5060。
[セッション開始プロトコル (SIP) の設定 (Session Initiation Protocol (SIP) Settings)]	
[SIP サーバで登録する (Register with SIP Server)]	(SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が SIP サーバに登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。
[SIP サーバでの認証 (Authenticate with SIP Server)]	Cisco Unity Connection が SIP サーバで認証する場合は、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フになっています。
[認証ユーザ名 (Authentication User Name)]	Cisco Unity Connection が SIP サーバで認証する場合に使用するユーザ名を入力します。
[認証パスワード (Authentication Password)]	Cisco Unity Connection が SIP サーバで認証する場合に使用するパスワードを入力します。
[連絡先回線名 (Contact Line Name)]	Cisco Unity Connection にアクセスするユーザおよび SIP サーバに登録する Connection が使用するボイスメッセージ回線の名前 (またはパイロット番号) を入力します。
[SIP セキュリティプロファイル (SIP Security Profile)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が使用する SIP セキュリティプロファイルをクリックします。 デフォルト設定 : 5060。
[SIP 転送プロトコル (SIP Transport Protocol)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が使用する SIP 転送プロトコルをクリックします。 デフォルト設定 : [UDP]

■ ポートグループの基本設定

表 12-8 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページ (続き)


フィールド	説明
[SIP 証明書 (SIP Certificate)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) 認証された TLS ポートが使用されている場合に、Cisco Unity Connection が認証に使用する SIP 証明書をクリックします。
[セキュリティ モード (Security Mode)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection が使用する適切なセキュリティ モードをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [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。 [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、このポートでの完全性とプライバシーが保証されます。 デフォルト設定 : [認証 (Authenticated)]
[セキュア RTP (Secure RTP)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) メディア ストリーム (RTP) 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>(注) メディア ストリームの暗号化は、Cisco Unified Communications Manager 7.x 以降に限りサポートされます。</p> デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。
[アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)]	
[アドバタイズの変更 (Change Advertising)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection 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) を管理するには、このボタンをクリックします。
[表示名 (Display Name)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection 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) の名前。
[パケット サイズ (Packet Size)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) このコーデック (オーディオ形式) で使用するパケットのサイズ (ミリ秒単位) をクリックします。 デフォルト設定 : 20 ミリ秒。
[メッセージ受信インジケータの設定 (Message Waiting Indicator Settings)]	
[メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)]	ポートグループのボイス メッセージ ポートでメッセージ受信インジケータ (MWI) をオン / オフ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。MWI のオン / オフを実行するのは、[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] チェックボックスがオンになっているボイス メッセージ ポートだけです。 ポートグループのすべてのボイス メッセージ ポートでメッセージ受信インジケータ (MWI) のオン / オフ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。これらのポートは、ボイス メッセージ ポートの [MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] チェックボックスがオンになっている場合でも MWI をオンまたはオフにしません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。
[MWI オンの内線番号 (MWI On Extension)]	(Cisco Unified CM SCCP 連動のみ) Cisco Unified CM の管理ページで指定した MWI オン用の内線番号を入力します。
[MWI オフの内線番号 (MWI Off Extension)]	(Cisco Unified CM SCCP 連動のみ) Cisco Unified CM の管理ページで指定した MWI オフ用の内線番号を入力します。

表 12-8 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[要求間の遅延 ____ ミリ秒 (Delay Between Requests ____ Milliseconds)]	<p>次回の MWI 要求までの最小待機時間をミリ秒単位で入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 0 ミリ秒。</p>
[同時要求の最大数 (Maximum Concurrent Requests)]	<p>同時に試行されるメッセージ受信インジケータ (MWI) 要求の最大数を入力します。MWI 要求が急増した場合に、大量の Cisco Unity Connection リソース需要が発生しないようにします。</p> <p>デフォルト設定 : 要求 0 個。</p>
[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)]	<p>MWI の成功が報告された後、成功を確実にするために MWI 要求を再試行する回数を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 再試行 0 回。</p>
[試行に成功した後のリトライ間隔 ____ ミリ秒 (Retry Interval After Successful Attempt ____ Milliseconds)]	<p>MWI の成功が報告された後、MWI を再試行する間隔をミリ秒単位で入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 5 ミリ秒。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[ポートグループの管理](#)」の項

サーバの編集

表 12-9 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページ

フィールド	説明
[Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)]	
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[追加 (Add)]	サーバを追加するには、[追加 (Add)] ボタンをクリックします。新しい行が表示され、新しいサーバに適用するデータを入力できます。
[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。
[IP アドレスまたはホスト名 (IP 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 IP アドレス (またはホスト名) を入力します。
[ポート (Port)]	Cisco Unity Connection が使用する Cisco Unified Communications Manager サーバの 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お勧めします。 デフォルト設定 : 2000。
[TLS ポート (TLS Port)]	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お勧めします。 デフォルト設定 : 2443。
[サーバタイプ (Server Type)]	Cisco Unity Connection の連動対象となる Cisco Unified Communications Manager サーバのタイプをクリックします ([Cisco Unified Communications Manager] または [Cisco Unified Communications Manager Express])。 デフォルト設定 : [Cisco Unified Communications Manager]
[PING]	SIP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認するには、[PING] ボタンをクリックします。
[SIP サーバ (SIP Servers)]	
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[追加 (Add)]	サーバを追加するには、[追加 (Add)] ボタンをクリックします。新しい行が表示され、新しいサーバに適用するデータを入力できます。
[順序 (Order)]	ポート グループの接続先となる SIP 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 SIP 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。
[IP アドレスまたはホスト名 (IP Address or Host Name)]	ポート グループの接続先となる SIP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を入力します。
[ポート (Port)]	Cisco Unity Connection が SIP サーバへの接続に使用する IP 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お勧めします。 デフォルト設定 : 5060。
[TLS ポート (TLS Port)]	SIP サーバの TLS ポートを入力します。 デフォルト設定 : 5061。
[PING]	SIP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認するには、[PING] ボタンをクリックします。
[TFTP サーバ (TFTP Servers)]	

表 12-9 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページ (続き)

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[追加 (Add)]	サーバを追加するには、[追加 (Add)] ボタンをクリックします。新しい行が表示され、新しいサーバに適用するデータを入力できます。
[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。
[IP アドレスまたはホスト名 (IP Address or Host Name)]	ポート グループの接続先となる TFTP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を入力します。
[PING]	TFTP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認するには、[PING] ボタンをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[ポート グループの管理](#)」の項

詳細設定の編集

表 12-10 [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)]	Cisco Unity Connection に通話が接続された後、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 Cisco Unity Connection 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)]	Cisco Unity Connection 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)]	Cisco Unity Connection 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、Cisco Unity Connection 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。
[DTMF クリップの録音中 (Recording DTMF Clip)]	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。
[トーンエキストラクリップの録音中 (Recording Tone Extra Clip)]	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。この方法で通話が終了された場合、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。
[コール情報を待機する (Wait For Call Information)]	(PIMG/TIMG 連動のみ) Cisco Unity Connection がグリーティングを再生する前に、PIMG/TIMG 装置からの通話情報の受信を待機する時間 (ミリ秒) この設定が適用されるのは、TIMG 装置またはアナログ PIMG 装置を使用した連動だけです。この設定は、電話システムの設定によって異なる場合があります。 デフォルト設定：0 ミリ秒。
[リモートパーティ ID (Remote-Party-ID)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) ボイス メッセージ ポートのパイロット番号がダイヤルされた場合に、電話機に表示されるテキストを入力します。たとえば、「Cisco Unity Connection voice mail.」と入力します。
[DTMF KPML を使用 (Use DTMF KPML)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) RFC 4730 に準拠した SIP NOTIFY メッセージを使用して通話制御の DTMF 番号を送信する場合は、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になっています。

表 12-10 [詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[DTMF RFC 2833 を使用 (Use DTMF RFC 2833)]	(PIMG/TIMG 連動および SIP 連動のみ) RFC 2833 に準拠した RTP (オーディオ) ストリームを使用して通話制御の DTMF 番号を送信する場合は、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になっています。
[特定の PIMG/TIMG ポートへのアドレス (Address to Specific PIMG/TIMG port)]	(PIMG/TIMG 連動のみ) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は、MWI をオンにするために使用したポートと同一のポートを使用して MWI をオフにします。 デフォルト設定 : オプションは選択されています。
[ポート固有でない (Not Port Specific)]	(PIMG/TIMG 連動のみ) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は使用可能な発信ポートを使用して MWI をオフにします。 デフォルト設定 : オプションは選択されていません。
[AGC を有効にする (Enable AGC)]	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 Cisco Unity Connection で自動的に調整して、[システム設定 (System Settings)] > [全般的な設定 (General Configuration)] ページの [自動ゲイン コントロール (AGC) のターゲット デシベル (Automatic Gain Control (AGC) target decibels)] フィールドの設定と同一にな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。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「電話システム連動の管理」の章の「 [ポートグループの管理](#) 」の項

コーデックのアドバタイズの編集

表 12-11 [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 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 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。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』の「電話システム連動の管理」の章の「 [ポートグループの管理](#) 」の項

ポートの検索

表 12-12 [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)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) 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、この名前をクリックします。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 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)。
[VMS サーバ名 (VMS Server Name)]	(表示のみ) このポートを処理する Cisco Unity Connection 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。
[有効にする (Enabled)]	(表示のみ) カラムが 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)]	(表示のみ) カラムが X になっている場合、ポートは通話への応答用に指定されています。
[メッセージの通知 (Message Notification)]	(表示のみ) カラムが X になっている場合、ポートはユーザへのメッセージ到着通知用に指定されています。
[発信 MWI (Dialout MWI)]	(表示のみ) カラムが 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)]	(表示のみ) カラムが 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)]	(表示のみ) 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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[ポートの管理](#)」の項

ポートの新規作成

表 12-13 [ポートの新規作成 (New Port)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	<p>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。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ポートが無効になります。ポートが無効になると、そのポートに対する通話は、呼び出し音を受けますが、応答されることはありません。一般的には、インストール担当者がテスト中に限りポートを無効にします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[ポート数 (Number of Ports)]	<p>追加するボイス メッセージ ポートの数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：1。</p>
[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クリックします。
[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 グループをクリックします。
[サーバ名 (Server Name)]	(Cisco Unified CM 連動およびSIP 連動のみ)Cisco Unity Connection クラスタが設定されている場合に、ボイス メッセージ ポートを処理するノードの名前をクリックします。
[コールに回答する (Answer Calls)]	<p>ポートを通話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、身元不明発信者またはユーザからの着信です。</p> <p>このポートで通話に回答しない場合は、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ンになっています。</p>
[メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)]	<p>ポートをユーザへのメッセージ到着通知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。[メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)]	<p>(シリアル連動では使用されない)ポートを MWI のオン / オフ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。[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] には、最も使用率の低いポートを割り当てておくことをお勧めします。</p> <p>次のことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、このチェックボックスはポートグループのすべてのポートで使用不能になります。 ボイス メッセージ ポートで MWI をオン / オフするには、ポートグループの [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスをオンにする必要があります。ポートグループの [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、ボイス メッセージ ポートは MWI をオン / オフしません。 <p>ポートグループのボイス メッセージ ポートによってメッセージ受信インジケータ (MWI) が設定されないようにするには、このチェックボックスをオフにします。このチェックボックスがオフになっている場合、ボイス メッセージ ポートが MWI 要求を送信するように設定されていても MWI は設定されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>

■ ポートの新規作成

表 12-13 [ポートの新規作成 (New Port)] ページ (続き)


フィールド	説明
[TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)]	<p>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。 [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。</p>
[セキュリティ モード (Security Mode)]	<p>(Cisco Unified CM 連動のみ) 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 モードをクリックします。</p> <p>デフォルト設定 : [非セキュア (Non-secure)]</p>

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド 』 の 「 電話システム連動の管理 」 の章の 「 [ポートの管理](#) 」 の項

ポートの基本設定

表 12-14 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	<p>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。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ポートが無効になります。ポートが無効になると、そのポートに対する通話は、呼び出し音を受けますが、応答されることはありません。一般的には、インストール担当者がテスト中に限りポートを無効にします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[ポート名 (Port Name)]	(表示のみ) 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)]	<p>ボイス メッセージ ポートを再起動するには、このボタンをクリックします。</p> <p></p> <p>注意 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通話はすべて終了します。Cisco Unity Connection Serviceability では、ポートでの新しい着信通話の受け入れを [Tools] > [Cluster Management] ページで停止できます。</p>
[電話システム (Phone System)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) ボイス メッセージ ポートが所属するポートグループ。
[内線番号 (Extension)]	(PIMG/TIMG 連動のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[サーバ名 (Server Name)]	(Cisco Unified CM 連動および SIP 連動のみ) Cisco Unity Connection クラスタが設定されている場合に、ボイス メッセージ ポート进行处理するノードの名前をクリックします。
[コールに回答する (Answer Calls)]	<p>ポートを通話への回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、身元不明発信者またはユーザからの着信です。</p> <p>このポートで通話に回答しない場合は、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ンになっています。</p>
[メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)]	<p>ポートをユーザへのメッセージ到着通知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。[メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>

■ ポートの基本設定

表 12-14 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)]	<p>(シリアル連動では使用されない) ポートを MWI のオン / オフ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。[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] には、最も使用率の低いポートを割り当てることをお勧めします。</p> <p>次のことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、このチェックボックスはポートグループのすべてのポートで使用不能になります。 • ボイスメッセージポートで MWI をオン / オフするには、ポートグループの [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスをオンにする必要があります。ポートグループの [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、ボイスメッセージポートは MWI をオン / オフしません。 <p>ポートグループのボイスメッセージポートによってメッセージ受信インジケータ (MWI) が設定されないようにするには、このチェックボックスをオフにします。このチェックボックスがオフになっている場合、ボイスメッセージポートが MWI 要求を送信するように設定されていても MWI は設定されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。</p>
[TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)]	<p>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。[TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。</p>
[発信ハント順 (Outgoing Hunt Order)]	<p>(Cisco Unified CM 連動および PIMG/TIMG 連動のみ) ポートが発信通話に使用される場合に、ポートの優先順位を入力します。</p> <p>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。</p>
[セキュリティモード (Security Mode)]	<p>(Cisco Unified CM 連動のみ) 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クリックします。</p> <p>デフォルト設定 : [非セキュア (Non-secure)]</p>
[SCCP (Skinny) デバイス名 (SCCP (Skinny) Device Name)]	<p>(表示のみ) 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。</p>
[証明書の表示 (View Certificate)]	<p>(Cisco Unified CM 連動のみ) 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、このボタンをクリックします。</p>

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド 』 の 「 電話システム連動の管理 」 の章の 「 [ポートの管理](#) 」 の項

ポート証明書の表示

表 12-15 [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)]	(表示のみ) ポート証明書の Subject フィールドの内容。
[発行元 (Issuer)]	(表示のみ) ポート証明書の Issuer フィールドの内容。
[有効期限の開始 (Valid From)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) ポート証明書の有効期限の終了日時。
[バージョン (Version)]	(表示のみ) ポート証明書のバージョン。
[シリアル番号 (Serial Number)]	(表示のみ) ポート証明書のシリアル番号。
[秘密鍵 (Private Key)]	(表示のみ) ポート証明書の暗号化された秘密鍵。
[Subject Alternative Name]	(表示のみ) ポート証明書の Subject Alternative Name フィールドの内容。
[証明書テキスト (Certificate Text)]	(表示のみ) ポート証明書のテキストの内容。
[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、このボタンをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[ポートの管理](#)」の項

電話システムのトランクの検索

表 12-16 [電話システムのトランクの検索 (Search Phone System Trunks)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[発信側電話システムの表示名 (From Phone System Display Name)]	(表示のみ) 通話を別の電話システムに送信するためのトランク アクセス コードを Cisco Unity Connection がダイヤルした場合に、通話の転送元となる電話システム。
[受信側電話システムの表示名 (To Phone System Display Name)]	(表示のみ) トランク アクセス コードがダイヤルされた場合に、電話システム トランクの接続先となる電話システム。
[トランク アクセス コード (Trunk Access Code)]	(表示のみ) 通話を [発信側電話システム (From Phone System)] フィールドの電話システムから [受信側電話システム (To Phone System)] フィールドの電話システムに転送する場合に、Cisco Unity Connection がダイヤルする番号。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[電話システム トランクの管理](#)」の項

電話システム トランクの新規作成

表 12-17 [電話システム トランクの新規作成 (New Phone System Trunk)] ページ

フィールド	説明
[発信側電話システム (From Phone System)]	通話を別の電話システムに送信するためのトランク アクセス コードを Cisco Unity Connection がダイヤルした場合に、通話の転送元となる電話システムをクリックします。
[受信側電話システム (To Phone System)]	トランク アクセス コードがダイヤルされた場合に、電話システム トランクの接続先となる電話システムをクリックします。
[トランク アクセス コード (Trunk Access Code)]	通話を [発信側電話システム (From Phone System)] フィールドの電話システムから [受信側電話システム (To Phone System)] フィールドの電話システムに転送する場合に、Cisco Unity Connection がダイヤルするトランク アクセス コードを入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[電話システム トランクの管理](#)」の項

ルート証明書の表示

表 12-18 [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)]	(表示のみ) ルート証明書の Subject フィールドの内容。
[発行元 (Issuer)]	(表示のみ) ルート証明書の Issuer フィールドの内容。
[有効期限の開始 (Valid From)]	(表示のみ) 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)]	(表示のみ) ルート証明書の有効期限の終了日時。
[バージョン (Version)]	(表示のみ) ルート証明書のバージョン。
[ファイル名 (File Name)]	(表示のみ) ルート証明書のファイル名。
[シリアル番号 (Serial Number)]	(表示のみ) ルート証明書のシリアル番号。
[秘密鍵 (Private Key)]	(表示のみ) ルート証明書の暗号化された秘密鍵。
[証明書テキスト (Certificate Text)]	(表示のみ) ルート証明書のテキストの内容。
[証明書の保存 (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] をクリックすると、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、拡張子は htm ではなく 0 にする必要があります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、このボタンをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[セキュリティ \(Cisco Unified Communications Manager 連動のみ\)](#)」の項

SIP 証明書の検索

表 12-19 [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)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[件名 (Subject Name)]	(表示のみ) Cisco Unified CM の管理ページの SIP トランクの SIP 証明書にある件名と一致する件名。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[セキュリティ \(Cisco Unified Communications Manager 連動のみ \)](#)」の項

SIP 証明書の新規作成

表 12-20 [新規 SIP 証明書 (New 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 の管理ページの 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。  注意 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が失敗します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[セキュリティ \(Cisco Unified Communications Manager 連動のみ \)](#)」の項

SIP 証明書の編集

表 12-21 [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 の管理ページの 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。  注意 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が失敗します。
[秘密鍵 (Private Key)]	(表示のみ) SIP 証明書の暗号化された秘密鍵。
[証明書テキスト (Certificate Text)]	(表示のみ) SIP 証明書のテキストの内容。
[新規作成 (Generate New)]	新しい SIP 証明書を生成するには、このボタンをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[セキュリティ \(Cisco Unified Communications Manager 連動のみ \)](#)」の項

SIP セキュリティ プロファイルの検索

表 12-22 [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)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「[セキュリティ \(Cisco Unified Communications Manager 連動のみ \)](#)」の項

SIP セキュリティ プロファイルの新規作成

表 12-23 [新規 SIP セキュリティプロファイル (New SIP Security Profile)] ページ



フィールド	説明
[ポート (Port)]	<p>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。</p> <p> (注) 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、同一のポートを使用することはできません。</p>
[TLS を実行 (Do TLS)]	<p>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>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> <p> 注意 このチェックボックスをオンにする場合は、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>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「セキュリティ (Cisco Unified Communications Manager 連動のみ)」の項

SIP セキュリティ プロファイルの編集

表 12-24 [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)]	<p>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。</p> <p> (注) 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、同一のポートを使用することはできません。</p>
[TLS を実行 (Do TLS)]	<p>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>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> <p> 注意 このチェックボックスをオンにする場合は、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>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章の「セキュリティ (Cisco Unified Communications Manager 連動のみ)」の項



ツール

次の各項を参照してください。

- [Unified Communications Manager ユーザのインポート \(P.13-2\)](#)
- [Unified Communications Manager ユーザの同期化 \(P.13-3\)](#)
- [タスクの定義 \(P.13-3\)](#)
- [タスク定義の基本設定 \(P.13-4\)](#)
- [タスク スケジュール \(P.13-5\)](#)
- [一括管理ツール \(P.13-6\)](#)
- [カスタム キーパッド マッピングの検索 \(P.13-6\)](#)
- [カスタム キーパッド マッピングの編集 \(P.13-7\)](#)
- [ユーザの移行 \(P.13-8\)](#)
- [メッセージの移行 \(P.13-8\)](#)
- [文法の統計 \(P.13-9\)](#)

Unified Communications Manager ユーザのインポート

表 13-1 [Unified Communications Manager ユーザをインポート (Import Unified Communications Manager Users)]
ページ

フィールド	説明
[Unified Communications Manager を検索 (Find Unified Communications Manager Users)]	<p>インポートするユーザのタイプを選択します。</p> <p>同時運用構成では、ユーザはデフォルトスイッチからインポートされます。</p> <p>スタンドアロン構成で Cisco Unified Communications Manager からデータをインポートする場合は、適切なユーザ アカウントを持つ Cisco Unified CM サーバも選択する必要があります。このリストに表示されるのは、AXL サーバの設定対象となる Cisco Unified CM サーバだけです。</p> <p>スタンドアロン構成で Cisco Unity Connection を LDAP ディレクトリと連動し、Connection を LDAP データと同期化している (LDAP データが Connection サーバ上の非公開 Cisco Unified CM データベースにインポートされている) 場合は、LDAP データのインポートを選択することができます。</p>
[ベースにするテンプレート (Based on Template)]	<p>新しいテンプレートまたは新しいユーザ アカウントの基礎となるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響を及ぼします。</p> <p>Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合、このリストには、ボイスメールを使用するユーザ用のテンプレートだけが表示されます。</p>
[エイリアス (Alias)]	<p>ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。</p> <p>ユーザは、エイリアスを入力して Cisco Personal Communications Assistant にログインします。管理者は、エイリアスを入力して Cisco Unity Connection の管理にログインします。</p>
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザ アカウントの作成](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[LDAP ユーザ データからのユーザ アカウントの作成](#)」の章

Unified Communications Manager ユーザの同期化

表 13-2 [Unified Communications Manager ユーザの同期化 (Synchronize Unified Communications Manager Users)] ページ

フィールド	説明
[次の電話システムにインポートされたユーザを検索 (Find Imported Users In)]	適切な検索基準を入力します。 スタンドアロン構成の場合は、適切なユーザ アカウントを持つ Cisco Unified Communications Manager サーバも選択する必要があります。このリストに表示されるのは、AXL サーバの設定対象となる Cisco Unified CM サーバだけです。 同時運用構成の場合、同期化は自動的に発生します。ユーザを手動で同期化する必要はありません。
[エイリアス(Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。 ユーザは、エイリアスを入力して Cisco Personal Communications Assistant にログインします。管理者は、エイリアスを入力して Cisco Unity Connection の管理にログインします。
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「 Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザ アカウントの作成」の章

タスクの定義

表 13-3 [タスクの定義 (Task Definitions)] ページ

フィールド	説明
[タスク名 (Task Name)]	Cisco Unity Connection タスクの名前。指定したタスクで実行される操作、実行頻度、およびタスクの結果 (タスクが成功したかどうかなど) の詳細を参照するには、タスクの名前をクリックします。

関連情報

- 『 Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「 Cisco Unity Connection タスク管理ツール」の項

タスク定義の基本設定

表 13-4 [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	タスクの名前。
[概要 (Summary)]	タスクによって実行される操作の概要。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[開始時間 (Time Started)]	タスクの実行が開始された日時。形式は year-month-day hour:minute:second.thousandths of a second です。このタスクの結果を表示するには、該当する日時のリンクをクリックします。
[完了時間 (Time Completed)]	タスクの実行が終了した日時。形式は year-month-day hour:minute:second.thousandths of a second です。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「[Cisco Unity Connection タスク管理ツール](#)」の項

タスク スケジュール

各タスクのデフォルトの設定およびスケジュールは、機能とパフォーマンスに合わせて最適化されています。デフォルトの設定およびスケジュールを変更しないことをお勧めします。



注意

タスクの中には、Cisco Unity Connection の機能に不可欠なものがあります。重要なタスクに対して無効化や実行頻度の変更を行うと、パフォーマンスに悪影響を及ぼしたり、Connection の機能が停止したりする恐れがあります。

表 13-5 [タスク スケジュール (Task Schedule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	タスクの名前。
[有効にする (Enabled)]	指定したスケジュールに基づいてタスクを自動実行するかどうかを指定するには、チェックボックスをオンまたはオフにします。
[システム起動後実行までの時間 ____ 分 (Run on System Startup After ____ Minutes)]	スケジュールに基づいたタスク実行に加えて、Cisco Unity Connection サーバを再起動するたびにタスクを実行する場合は、このチェックボックスをオンにし、起動の何分後にタスクを実行するかを指定します。
[タスク実行間隔 ____ 分 (Run Task Every ____ Minutes)]	タスクを 1 日に複数回実行する場合は、このオプションを選択し、頻度を分単位で指定します。
[タスク実行時間 (Run Task At)]	定期的なスケジュールに基づいて実行されるようにタスクを設定するには、次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • 毎日 1 回：時刻を指定し、[毎日 (Every Day)] オプションを選択します。 • 毎週 1 回：時刻を指定し、[毎 <曜日> (Every <day of the week>)] オプションを選択します。 • 毎月 1 回：時刻を指定し、[毎 <日付> (毎月) (Every <date> of Every Month)] オプションを選択します。
[デフォルトに設定 (Set to Defaults)]	このページの値をすべてリセットして、現在のタスクの推奨デフォルト値にします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「Cisco Unity Connection タスク管理ツール」の項

一括管理ツール

表 13-6 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページ

フィールド	説明
[操作の選択 (Select Operation)]	該当する一括操作を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • [作成 (Create)] • [更新 (Update)] • [削除 (Delete)] • [エクスポート (Export)]
[オブジェクト タイプの選択 (Select Object Type)]	該当するオブジェクト タイプを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • [ユーザ (Users)] (ボイスメールボックスなし) • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with Voice Mailbox)] • [システム連絡先 (System Contacts)] • [LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP directory)] (このオプションは、Cisco Unity Connection を LDAP ディレクトリと連動している場合に限り使用できます)
[ユーザ テンプレート (User Template)]	個々の CSV フィールドにある設定を、ユーザ テンプレートの設定で上書きするかどうかを示します。 <ul style="list-style-type: none"> • [いいえ (No)] • [はい (Yes)] (選択する場合は、リストからテンプレートも選択)
[CSV ファイル (CSV File)]	CSV ファイルのフルパスを入力します。
[失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)]	失敗したオブジェクト レポートのファイルのフルパスを入力します。
[送信 (Submit)]	一括操作を開始するには、[送信 (Submit)] をクリックします。
[最後の操作を表示 (Display Last Operation)]	直前の操作からの出力ファイルのダウンロード リンクを表示するには、[最後の操作を表示 (Display Last Operation)] ボタンをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の付録「Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool の使用」
- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「LDAP ユーザ データからのユーザ アカウントの作成」の章

カスタム キーパッド マッピングの検索

表 13-7 [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
[カンパセーション名 (Conversation Name)]	使用可能な 3 つのカンパセーションから、該当するカスタム キーパッド マッピング カンパセーションを選択します。

カスタム キーボード マッピングの編集

表 13-8 [カスタム キーボード 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	<p>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 タブをクリックします。次の 8 つのキャンパセーション メニューをカスタマイズできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メイン (Main)] メニュー • [メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー ([メッセージ ヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、および [メッセージ フッター (Message Footer)] タブ) • [メッセージ後 (After Message)] メニュー • [設定 (Settings)] メニュー • [メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー • [個人設定 (Personal Settings)] メニュー
[オプション (Option)]	<p>選択したメニューで使用できるオプションのリスト。各オプションの詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「カスタム キーボード マッピング ツール」の章を参照してください。</p>
[キー割り当て (Key Assignment)]	<p>各メニュー オプションに割り当てられているキー (複数可)。次のことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 使用可能な文字は、0 ~ 9、*、#、および空白文字だけです。 • 各メニュー オプションに使用できる数字は、最大で 3 桁です。 • ある 1 つのメニューで、重複するキー エントリを設定することはできません (たとえば、[メイン (Main)] 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 (Main)] 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)] に「1」キーをマッピングすることはできます)。 • キー割り当てを空白のままにした場合、そのオプションはメニューで使用できなくなります。 • 変更を保存すると、該当するキャンパセーションを使用するすべての新しい通話に対して、新しいキー マッピング設定が適用されます。
[メニューでオプションとして発声 (Option Voiced in Menu)]	<p>メニューでオプションを再生するかどうかを指定するには、このチェックボックスをオンまたはオフにします。</p> <p>この設定は、オプションにキー (複数可) を割り当ててるが、メニューでは提供しない場合に使用できます。オプションはこの場合も有効であり、割り当てたキーが押されると Cisco Unity Connection は適切に応答しますが、そのオプションはメニューでユーザに再生されません。</p>
[移動 (Move)]	<p>メニューでオプションが再生される順序を変更するには、メニュー オプションを選択し、[移動 (Move)] ボタンまたは上向き矢印と下向き矢印を使用します。</p>
[アクションの説明 (Action Description)]	<p>(表示のみ) 選択したオプションで実行される操作の説明。</p>
[すべてのタブのマッピングをリセット (Reset Mappings on All Tabs To)]	<p>このカスタム キーボード マッピング キャンパセーションで基礎として使用する適切なキャンパセーションを選択します。</p> <p>すべてのメニューのキー マッピングを変更して、既存キャンパセーションのマッピングと同一にすることもできます。たとえば、選択したカスタム キーボード マッピングのすべてのキー マッピングをオプション キャンパセーション 1 のマッピングで置換できます。これは、既存のキャンパセーションに加える必要のある変更が少ししかなく、すべてのオプションを手動で再度マッピングする作業を避ける場合に便利です。</p>

■ ユーザの移行

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「カスタム キーボード マッピング ツール」の章

ユーザの移行

表 13-9 [ユーザの移行 (Migrate Users)] ページ

フィールド	説明
[サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)]	Cisco Unity (バージョン 4.0(5) 以降) または Cisco Unity Connection (バージョン 1.x) のユーザデータのエクスポート先となった SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
[パス名 (Path Name)]	インポートするユーザデータが含まれているディレクトリのパスを入力します。 パスの形式は、このディレクトリにアクセスするための SSH サーバアプリケーションをどのように設定したかによって異なります。
[ユーザ名 (Username)]	データのエクスポート先となるサーバおよびファイルへのアクセスに必要な権限のあるアカウントについて、アカウント名を入力します。
[パスワード (Password)]	[ユーザ名 (Username)] フィールドに入力したアカウントのパスワードを入力します。
[ユーザテンプレート (User Template)]	テンプレートを選択します。このテンプレートの設定が、インポートしたデータに基づいて作成するすべてのユーザに適用されます。
[失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)]	データをインポートできなかったユーザの情報が保存されるログ ファイルのファイル名を入力します。
[送信 (Submit)]	ユーザデータのインポートを開始するには、[送信 (Submit)] ボタンをクリックします。

メッセージの移行

表 13-10 [メッセージの移行 (Migrate Messages)] ページ

フィールド	説明
[サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)]	Cisco Unity (バージョン 4.0(5) 以降) または Cisco Unity Connection (バージョン 1.x) のメッセージのエクスポート先となった SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
[パス名 (Path Name)]	インポートするメッセージが含まれているディレクトリのパスを入力します。 パスの形式は、このディレクトリにアクセスするための SSH サーバアプリケーションをどのように設定したかによって異なります。
[ユーザ名 (Username)]	データのエクスポート先となるサーバおよびファイルへのアクセスに必要な権限のあるアカウントについて、アカウント名を入力します。
[パスワード (Password)]	[ユーザ名 (Username)] フィールドに入力したアカウントのパスワードを入力します。
[送信 (Submit)]	メッセージのインポートを開始するには、[送信 (Submit)] ボタンをクリックします。

文法の統計

表 13-11 [文法の統計 (Grammar Statistics)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	(表示のみ) ダイナミック音声認識文法の名前。
[最終変更日 (Last Modified)]	(表示のみ) 文法が最後に再コンパイルされた日付。
[アイテム数 (Number of Items)]	(表示のみ) 文法に含まれているアイテムの数。
[更新待ち (Pending Updates)]	(表示のみ) 保留中の更新があるかどうかを示します。文法にアイテムを追加し(たとえば、名前文法に新しい名前を追加) 追加後に文法が再コンパイルされていない場合は、[更新待ち (Pending Updates)] が「yes」に設定されます。その他の場合は「no」に設定されます。
[再構築中 (Is Rebuilding)]	(表示のみ) 文法が現在再コンパイル中であるかどうかを示します。

