



CHAPTER 21

サイレント

Do Not Disturb (DND; サイレント) 機能は、次のオプションを提供します。

- [コール拒否 (Call Reject)] : このオプションでは、着信コールに関する情報がユーザに何も表示されないように設定します。[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] パラメータをどのように設定するかに応じて、電話機はビープ音を再生するか、またはコールを点滅で表示するようになります。
- [呼出音オフ (Ringer Off)] : このオプションでは、呼び出し音はオフになりますが、着信コールの情報がデバイスに表示されるため、ユーザはコールを受信することが可能です。

ユーザは、Cisco Unified IP Phone または Cisco Unified CM のユーザ オプションから直接 DND を設定できます。

この章では、サイレントに関する次の情報を提供します。

- 「サイレントの設定チェックリスト」 (P.21-2)
- 「サイレントの概要」 (P.21-2)
- 「サイレントのアーキテクチャの概要」 (P.21-3)
- 「サイレントのシステム要件」 (P.21-4)
- 「インタラクションおよび制限事項」 (P.21-5)
- 「サイレントのインストールとアクティブ化」 (P.21-8)
- 「サイレントの設定」 (P.21-8)
- 「サイレントの使用方法」 (P.21-13)
- 「サイレントのトラブルシューティング」 (P.21-17)
- 「関連項目」 (P.21-20)

サイレントの設定チェックリスト

サイレント (DND) 機能は、次のオプションを提供します。

- [コール拒否 (Call Reject)] : このオプションでは、着信コールに関する情報がユーザに何も表示されないように設定します。[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] パラメータをどのように設定するかに応じて、電話機はビープ音を再生するか、またはコールを点滅で表示するようになります。
- [呼出音オフ (Ringer Off)] : このオプションでは、呼び出し音はオフになりますが、着信コールの情報がデバイスに表示されるため、ユーザはコールを受信することが可能です。

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

表 21-1 に、サイレント機能を設定する際のチェックリストを示します。サイレント機能の詳細については、「サイレントの概要」(P.21-2) および「関連項目」(P.21-20) を参照してください。

表 21-1 サイレントの設定チェックリスト

	設定手順	関連手順と関連項目
ステップ 1	DND のサービス パラメータを設定します。	「サイレントのサービス パラメータの設定」(P.21-8)
ステップ 2	DND のソフトキーを設定します。	「DND のソフトキーの設定」(P.21-9)
ステップ 3	DND 機能ボタンを設定します。	「DND ボタンの設定」(P.21-9)
ステップ 4	デバイススペースの DND パラメータを設定します。	「DND に関するデバイス パラメータの設定」(P.21-10)
ステップ 5	電話プロファイルを設定します。	「共通の電話プロファイルへの DND の追加」(P.21-12)

サイレントの概要

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

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

- ソフトキー
- 機能ボタン
- Cisco Unified CM のユーザ オプションのウィンドウ

また、Cisco Unified Communications Manager の管理ページで、電話機ごとに DND の有効と無効を切り替えることもできます。

DND を有効にすると、Cisco Unified IP Phone に「サイレントはアクティブです」と表示されます。DND がアクティブである場合、一部の Cisco Unified IP Phone に DND ステータスアイコンが表示されます。Cisco Unified IP Phone および DND 機能の詳細については、その IP Phone のユーザ ガイドを参照してください。

着信呼警告の設定

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

- [なし (None)] : このオプションを指定すると、[共通の電話プロファイル (Common Phone Profile)] ウィンドウの [DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] 設定がこのデバイスで使用されるようになります。
- [無効 (Disable)] : このオプションは、コールについてのビープ音と点滅による通知を両方とも無効にします。ただし、DND のオプションが [呼出音オフ (Ringer Off)] の場合、着信コールの情報は表示されます。DND のオプションが [コール拒否 (Call Reject)] の場合、警告は何も表示されず、デバイスには何の情報も送られません。
- [ビープ音のみ (Beep Only)] : このオプションの場合、コールが着信すると、電話機ではビープ音だけが再生されます。
- [フラッシュのみ (Flash Only)] : このオプションの場合、コールが着信すると、電話機では点滅による警告が表示されます。

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

サイレントのアーキテクチャの概要

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

- 「[SIP デバイスの DND ステータス通知](#)」 (P.21-3)
- 「[SCCP デバイスの DND ステータス通知](#)」 (P.21-3)

SIP デバイスの DND ステータス通知

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

SCCP デバイスの DND ステータス通知

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

サイレントのシステム要件

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

- 「ソフトウェア要件」(P.21-4)
- 「ハードウェア要件」(P.21-4)

ソフトウェア要件

サイレント機能が動作するには、次のソフトウェア コンポーネントが必要です。

- Cisco Unified Communications Manager Release 6.0(1) 以降

ハードウェア要件

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

- Cisco Unified IP Phone 6900 シリーズ (6901 および 6911 を除く)
- Cisco Unified IP Phone 7900 シリーズ
- Cisco Unified IP Phone 8900 シリーズ
- Cisco Unified IP Phone 9900 シリーズ



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

Cisco Unified IP Phone および DND 機能の詳細については、次のサイトで電話機のユーザ ガイドを参照してください。

http://www.cisco.com/en/US/products/ps10326/products_user_guide_list.html

http://www.cisco.com/en/US/products/hw/phones/ps379/products_user_guide_list.html

http://www.cisco.com/en/US/products/ps10451/products_user_guide_list.html

http://www.cisco.com/en/US/products/ps10453/products_user_guide_list.html

サイレントをサポートするデバイス

サイレントをサポートするデバイスの完全なリストを作成するには、Cisco Unified Reporting アプリケーションを使用します。そのためには、次の手順に従います。

1. 次のいずれかの方法を使用して、Cisco Unified Reporting を起動します。

Web アプリケーションへのアクセスを許可されるまで、ユーザの認証には Cisco Tomcat サービスが使用されます。アプリケーションには次の方法でアクセスできます。

- Cisco Unified Communications Manager の管理ページのナビゲーション メニューで [Cisco Unified Reporting] を選択し、[移動 (Go)] をクリックします。
- Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool (RTMT) メニューで [File] > [Cisco Unified Reporting] の順に選択します。
- <https://<サーバ名またはIPアドレス>:8443/cucreports/> と入力し、認証済みのユーザ名とパスワードを入力します。

2. ナビゲーションバーで、[System Reports] をクリックします。
3. 左側のカラムに表示されたレポートのリストで、[Unified CM Phone Feature List] オプションをクリックします。
4. [Generate a new report] リンクをクリックして新規レポートを生成するか、または、レポートがすでに存在する場合は、[Unified CM Phone Feature List] リンクをクリックします。
5. DND をサポートするすべてのデバイスのレポートを生成するには、対応するドロップダウンリストボックスから次の設定を選択し、[Submit] ボタンをクリックします。

[Product] : [All]

[Feature] : [Do Not Disturb]

[List Features] ペインに、DND がサポートされているすべてのデバイスのリストが表示されます。カラムの見出し ([Product] または [Protocol]) の隣にある上下の矢印キーをクリックして、リストをソートできます。

Cisco Unified Reporting アプリケーションの詳細については、次の URL の『Cisco Unified Reporting Administration Guide』を参照してください。

http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html

インタラクションおよび制限事項

インタラクションおよび制限事項については、次の各項を参照してください。

- 「インタラクション」 (P.21-5)
- 「制限事項」 (P.21-7)

インタラクション

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

- 「不在転送」 (P.21-5)
- 「パーク復帰」 (P.21-6)
- 「ピックアップ」 (P.21-6)
- 「保留復帰とインターコム」 (P.21-6)
- 「MLPP と CER」 (P.21-6)
- 「折返し」 (P.21-6)
- 「ピックアップ通知」 (P.21-7)
- 「ハントリスト」 (P.21-7)
- 「エクステンションモビリティ」 (P.21-7)

不在転送

Cisco Unified IP Phone では、サイレント (DND) 機能がアクティブであることを示すメッセージの方が、新しいボイスメールメッセージが存在することを示すメッセージよりも優先されます。これにより、ユーザは DND がアクティブになったことを把握できます。ただし、不在転送機能がアクティブであることを示すメッセージは DND よりも優先されます。

パーク復帰

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

リモートでパークされたコールについては、パーク復帰よりも DND が優先されます。

- DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] がアクティブになっている電話機 A が電話機 A' と回線を共有している場合、電話機 A' がコールをパークしているときは、電話機 A でパーク復帰が行われても、呼び出し音は鳴りません。この場合は、DND 設定に従います。
- 電話機 A が DND の [コール拒否 (Call Reject)] をアクティブにしている場合、パーク復帰コールは電話機 A に表示されません。

ピックアップ

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

リモートで開始されたピックアップ要求については、ピックアップよりも DND が優先されます。

- DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] がアクティブになっている電話機 A が電話機 A' と回線を共有している場合、電話機 A' がピックアップを開始したときは、電話機 A に対するピックアップコールによって呼び出し音が鳴ることはありません。この場合は、DND 設定に従います。
- 電話機 A が DND の [コール拒否 (Call Reject)] モードにある場合、ピックアップコールは電話機 A に表示されません。

保留復帰とインターコム

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

MLPP と CER

MLPP（SCCP を実行している電話機）および CER コールは、DND（両方のオプション）よりも優先されます。MLPP コールと CER コールは通常どおりに表示され、電話機で呼び出し音が鳴ります。

折返し

発信側に関しては、折返しは DND よりも優先されます。アクティブなデバイスが DND モード（両方のオプション）にある場合でも、折返し通知（音声と表示の両方）はユーザに表示されます。

受信側に関しては、折返しよりも DND が優先されます。

- 受信側が DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] モードにある場合、受信側がオフフックにしてからオンフックにした後に、折返しを使用可能とする画面が送信されます。
- 受信側が DND の [コール拒否 (Call Reject)] モードにあって使用可能である（オフフック後にオンフックになっている）とき、アクティブなデバイスが同じクラスタにある場合、そのアクティブなデバイスに対して「<DirectoryNumber> は使用可能になりましたが、DND-R にあります。」という新しい画面が送信されます。折返し通知は、受信側が DND の [コール拒否 (Call Reject)] を無効にした後でのみ送信されます。

ピックアップ通知

DND のオプションが [呼出音オフ (Ringer Off)] の場合、ビジュアル通知だけがデバイスに表示されます。

DND のオプションが [コール拒否 (Call Reject)] の場合、デバイスに通知は表示されません。

ハント リスト

ハント リスト内のデバイスが DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] をアクティブにしている場合でも、そのハント リストにコールが発信されると、そのコールはユーザに表示されます。ただし、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] を設定した場合は、この設定が適用されます。

ハント リスト内のデバイスが DND の [コール拒否 (Call Reject)] をアクティブにしている場合、そのハント リストに発信されたコールは次のメンバに送られ、このデバイスには送信されません。

エクステンション モビリティ

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



(注)

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

制限事項

使用中の電話機またはデバイスのタイプに応じて、DND の使用は一部制限されます。

- SCCP を実行している電話機モデルおよびデバイスのうち、次のものは DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] オプションだけをサポートします。
 - Cisco Unified IP Phone 7940
 - Cisco Unified IP Phone 7960
 - Cisco IP Communicator



(注) SIP を実行する Cisco Unified IP Phone 7940 および 7960 は、サイレントに関する独自の互換性を実装しています。

- 次の電話機モデルおよびデバイスは、DND の [コール拒否 (Call Reject)] オプションだけをサポートします。
 - モバイル デバイス (デュアル モード)
 - リモート接続先プロファイル
 - Cisco Unified Mobile Communicator

サイレントのインストールとアクティブ化

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

サイレントの設定

この項では、サイレント機能の設定手順について説明します。

- 「サイレントのサービス パラメータの設定」 (P.21-8)
- 「DND のソフトキーの設定」 (P.21-9)
- 「DND ボタンの設定」 (P.21-9)
- 「DND に関するデバイス パラメータの設定」 (P.21-10)
- 「共通の電話プロファイルへの DND の追加」 (P.21-12)



ヒント

サイレント機能を設定する前に、「サイレントの設定チェックリスト」 (P.21-2) を参照してください。

サイレントのサービス パラメータの設定

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

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

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



(注)

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

DND のソフトキーの設定

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

DND のソフトキーは次の状態で使用可能になります。

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

DND ボタンの設定

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

DND に関するデバイス パラメータの設定

DND を特定の Cisco Unified IP Phone に対して設定するには、[デバイス (Device)] > [電話 (Phone)] に移動し、設定する電話機を選択します。[電話の設定 (Phone Configuration)] ウィンドウの [サイレント (Do Not Disturb)] ペインで、表 21-2 に示されているパラメータを設定します。

表 21-2 DND のデバイス パラメータ

フィールド	説明
[サイレント (Do Not Disturb)]	電話機でサイレントを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。
[DND オプション (DND Option)]	<p>電話機で DND を有効にした場合、DND 機能が着信コールをどのように処理するかをこのパラメータで指定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コール拒否 (Call Reject)] : このオプションでは、着信コールに関する情報がユーザに何も表示されないように設定します。[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] パラメータをどのように設定するかに応じて、電話機はブープ音を再生するか、またはコールを点滅で表示するようになります。 [呼出音オフ (Ringer Off)] : このオプションでは、呼び出し音はオフになりますが、着信コールの情報がデバイスに表示されるため、ユーザはコールを受信することが可能です。 [共通の電話プロファイル設定を使用 (Use Common Phone Profile Setting)] : このオプションを指定すると、[共通の電話プロファイル (Common Phone Profile)] ウィンドウの [DND オプション (DND Option)] 設定がこのデバイスで使用されるようになります。 <p>(注) SCCP を実行している 7940 および 7960 電話機の場合は、[呼出音オフ (Ringer Off)] オプションだけを選択できます。モバイル デバイスおよびデュアルモード フォンの場合は、[コール拒否 (Call Reject)] オプションだけを選択できます。モバイル デバイスまたはデュアルモード フォンで DND の [コール拒否 (Call Reject)] をアクティブにしている場合、デバイスにはコール情報は何も表示されません。</p>

表 21-2 DND のデバイス パラメータ (続き)

フィールド	説明
[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)]	<p>このパラメータは、DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] オプションまたは [コール拒否 (Call Reject)] オプションを有効にした場合に、電話機でコールがどのように表示されるかを指定します。</p> <p>ドロップダウンリストから、次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [なし (None)] : このオプションを指定すると、[共通の電話プロファイル (Common Phone Profile)] ウィンドウの [DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] 設定がこのデバイスで使用されるようになります。 • [無効 (Disable)] : このオプションは、コールについてのビープ音と点滅による通知を両方とも無効にします。ただし、DND のオプションが [呼出音オフ (Ringer Off)] の場合、着信コールの情報は表示されます。DND のオプションが [コール拒否 (Call Reject)] の場合、警告は何も表示されず、デバイスには何の情報も送られません。 • [ビープ音のみ (Beep Only)] : このオプションの場合、コールが着信すると、電話機ではビープ音だけが再生されます。 • [フラッシュのみ (Flash Only)] : このオプションの場合、コールが着信すると、電話機では点滅による警告が表示されます。

共通の電話プロフィールへの DND の追加

DND を共通の電話プロフィールに追加するには、[デバイス (Device)] > [デバイスの設定 (Device Settings)] > [共通の電話プロフィール (Common Phone Profile)] に移動し、変更する電話プロフィールを選択します。[共通の電話プロフィールの設定 (Common Phone Profile Configuration)] ウィンドウで、表 21-3 に示されている DND のパラメータを設定します。

表 21-3 共通の電話プロフィールにおける DND のパラメータ

フィールド	説明
[DND オプション (DND Option)]	<p>電話機で DND を有効にした場合、DND 機能が着信コールをどのように処理するかをこのパラメータで指定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コール拒否 (Call Reject)] : このオプションでは、着信コールに関する情報がユーザに何も表示されないように設定します。[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] パラメータをどのように設定するかに応じて、電話機はビープ音を再生するか、またはコールを点滅で表示するようになります。 [呼出音オフ (Ringer Off)] : このオプションでは、呼び出し音はオフになりますが、着信コールの情報がデバイスに表示されるため、ユーザはコールを受信することが可能です。 <p>(注) モバイルデバイスおよびデュアルモードフォンの場合は、[コール拒否 (Call Reject)] オプションだけを選択できます。モバイルデバイスまたはデュアルモードフォンで DND の [コール拒否 (Call Reject)] をアクティブにしている場合、デバイスにはコール情報は何も表示されません。</p>
[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)]	<p>このパラメータは、DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] オプションまたは [コール拒否 (Call Reject)] オプションを有効にした場合に、電話機でコールがどのように表示されるかを指定します。</p> <p>ドロップダウンリストから、次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [なし (None)] : このオプションを指定すると、[共通の電話プロフィール (Common Phone Profile)] ウィンドウの [DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] 設定がこのデバイスで使用されるようになります。 [無効 (Disable)] : このオプションは、コールについてのビープ音と点滅による通知を両方とも無効にします。ただし、DND のオプションが [呼出音オフ (Ringer Off)] の場合、着信コールの情報は表示されます。DND のオプションが [コール拒否 (Call Reject)] の場合、警告は何も表示されず、デバイスには何の情報も送られません。 [ビープ音のみ (Beep Only)] : このオプションの場合、コールが着信すると、電話機ではビープ音だけが再生されます。 [フラッシュのみ (Flash Only)] : このオプションの場合、コールが着信すると、電話機では点滅による警告が表示されます。

サイレントの使用方法

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

- 「サイレント機能の使用方法」(P.21-13)
- 「サイレントの使用例」(P.21-13)

サイレント機能の使用方法

サイレントは、次のいずれかの方法でアクティブにすることができます。

- ソフトキー
- 機能ボタン
- Cisco Unified CM のユーザ オプション

DND をアクティブにすると、電話機のステータス行に「サイレントはアクティブです」と表示されます。次に、DND 回線ボタンアイコンが中空の円になり、ランプがオレンジ色に点灯します。

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

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

サイレントの使用例

この項では、DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] オプションおよび [コール拒否 (Call Reject)] オプションの両方に関して、サイレント機能が有効になっている電話機でコールがどのように表示されるかについての例を示します。

- 「DND の呼出音オフ オプション」(P.21-13)
- 「DND のコール拒否オプション」(P.21-16)

DND の呼出音オフ オプション

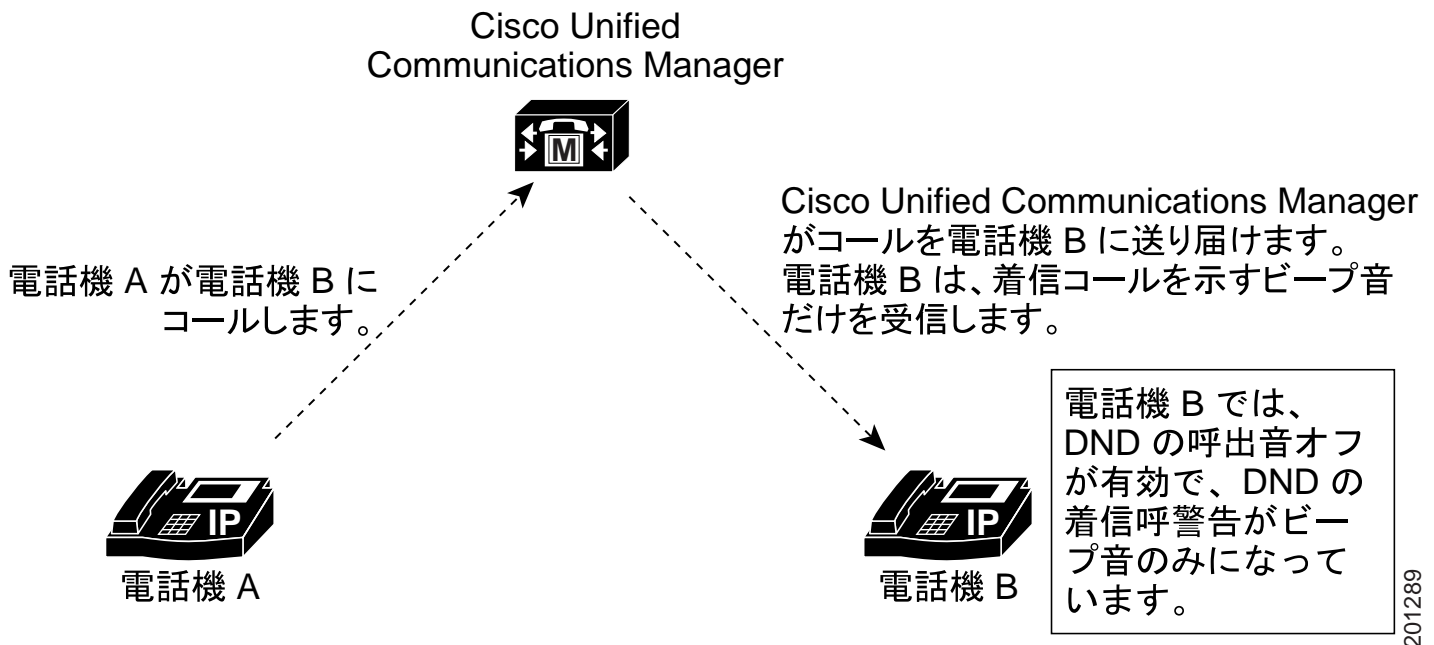
次の例では、DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] オプションを使用します。

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

図 21-1 は、非シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている電話機に対して通常優先順位のコールを発信する場合の DND に関連する手順を示しています。

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

図 21-1 非シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている場合の通常優先順位のコール

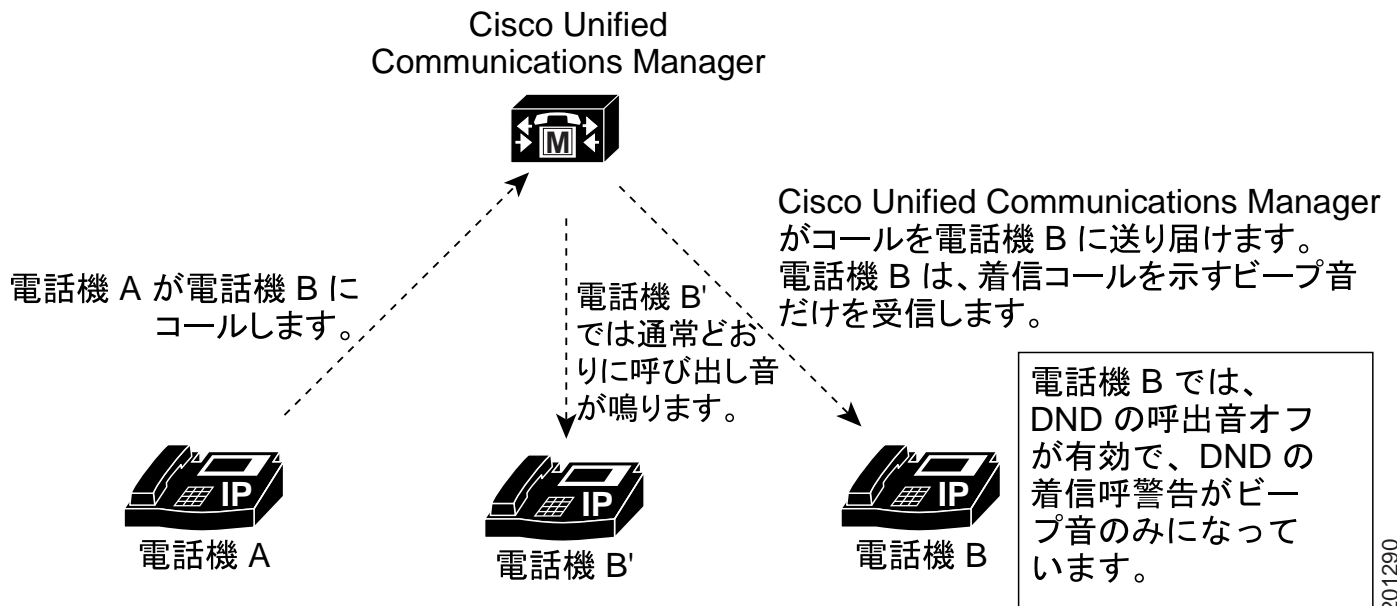


シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている場合の通常優先順位のコール

図 21-2 は、シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている電話機に対して通常優先順位のコールを発信する場合の DND に関連する手順を示しています。

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

図 21-2 シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている場合の通常優先順位のコール

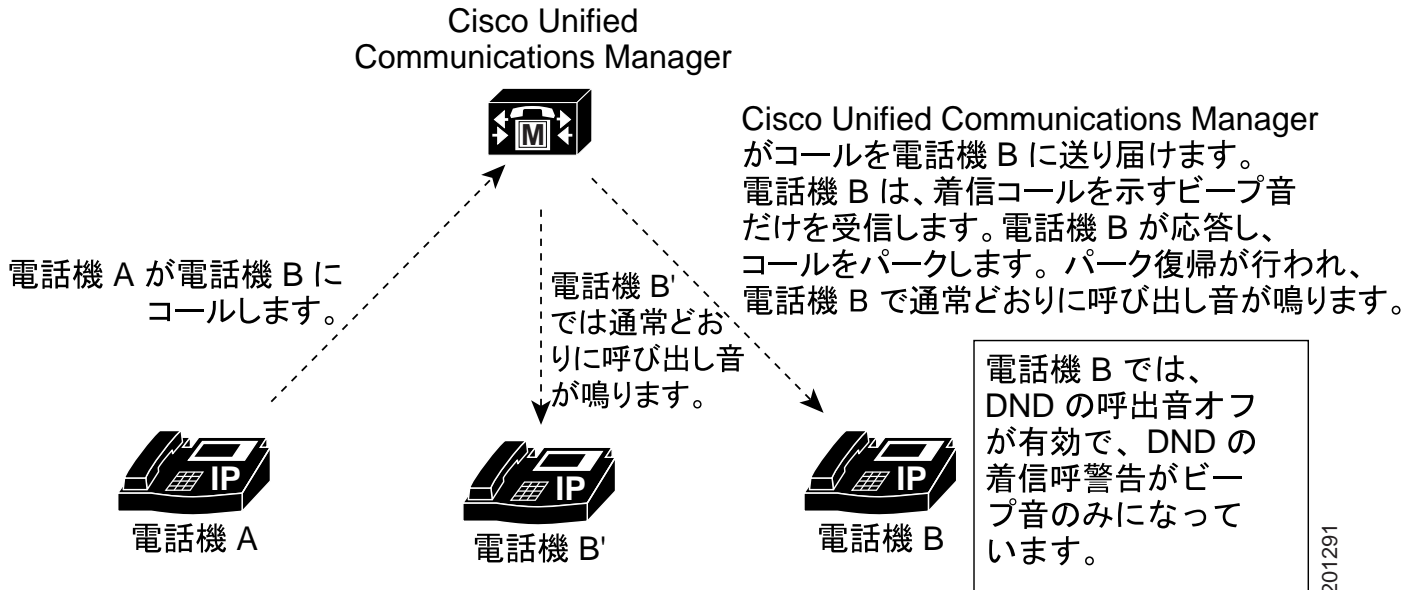


シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている場合の高優先順位のコール

図 21-3 は、シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている電話機に対して高優先順位のコールを発信する場合の DND に関連する手順を示しています。

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

図 21-3 シェアラインで DND の [呼出音オフ (Ringer Off)] が有効になっている場合の高優先順位のコール



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

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

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

DND のコール拒否オプション

次の例では、DND の [コール拒否 (Call Reject)] オプションを使用します。

非シェアラインで DND の [コール拒否 (Call Reject)] が有効になっている場合の通常優先順位のコール
次の手順は、非シェアラインで [コール拒否 (Call Reject)] が有効になっている場合のコールのコールフローを示しています。

1. 電話機 B は、DND の [コール拒否 (Call Reject)] をアクティブにし、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] を [ビープ音のみ (Beep Only)] に設定しています。
2. 電話機 A が電話機 B にコールします。
3. Cisco Unified Communications Manager は、ユーザが話中という理由でコールを拒否します。
4. 電話機 B はビープ音だけを受信します。

シェアラインで **DND** の [コール拒否 (Call Reject)] が有効になっている場合の通常優先順位のコール次の手順は、シェアラインで [コール拒否 (Call Reject)] が有効になっている場合のコールのコールフローを示しています。

1. 電話機 B は、DND の [コール拒否 (Call Reject)] をアクティブにし、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] を [ビープ音のみ (Beep Only)] に設定しています。
2. 電話機 A が電話機 B にコールします。
3. Cisco Unified Communications Manager は、ユーザが話中という理由でコールを拒否します。
4. 電話機 B はビープ音だけを受信します。
5. DND モードにない電話機 B' で通常どおりに呼び出し音が鳴ります。

シェアラインで **DND** の [コール拒否 (Call Reject)] が有効になっている場合の高優先順位のコール次の手順は、シェアラインで **DND** の [コール拒否 (Call Reject)] が有効になっている場合の高優先順位コールのコールフローを示しています。

1. 電話機 A は、DND の [コール拒否 (Call Reject)] をアクティブにし、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] を [ビープ音のみ (Beep Only)] に設定しています。
2. 電話機 A が電話機 B にコールします。
3. Cisco Unified Communications Manager が電話機 B にコールを送達します。
4. 電話機 B がコールに応答します。
5. 電話機 A がコールをパークします。
6. DND モードにない電話機 A' で通常どおりに呼び出し音が鳴ります。
7. パーク復帰が行われ、電話機 A で通常どおりに呼び出し音が鳴ります。

サイレントのトラブルシューティング

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

- 「[基本的な DND に関するトラブルシューティング](#)」 (P.21-17)
- 「[SIP を実行している電話機のトラブルシューティング](#)」 (P.21-18)
- 「[SCCP を実行している電話機のトラブルシューティング](#)」 (P.21-18)
- 「[DND のエラーに関するトラブルシューティング](#)」 (P.21-19)

基本的な DND に関するトラブルシューティング

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

DND の切り替えによる DND ステータスの確認

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

LmFeatureInd SDL トレースには、次の 3 つのフィールドがあります。

- *feature* : 値が 4 の場合は DND を示します。
- *featureState* : 値が 0 の場合はオンを示し、値が 1 の場合はオフを示します。
- *dndOption* : 値が 0 の場合は不明、値が 1 の場合は呼出音オフ、値が 2 の場合はコール拒否を示します。

電話機のリセットによるすべての DND 設定の確認

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

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

変数の意味は、次のとおりです。

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

SIP を実行している電話機のトラブルシューティング

SIP を実行している電話機をトラブルシューティングするには、次の情報を使用します。

- デバッグ : sip-dnd、sip-messages、dnd-settings
- 表示 : config、dnd-settings
- スニファ トレース

SCCP を実行している電話機のトラブルシューティング

SCCP を実行している電話機をトラブルシューティングするには、次の情報を使用します。

- デバッグ : jvm all info
- スニファトレース

DND のエラーに関するトラブルシューティング

表 21-4 は、DND のトラブルシューティングに関する症状とアクションを示しています。

表 21-4 DND のトラブルシューティングに関する症状とアクション

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

関連項目

- 「サイレントの設定チェックリスト」 (P.21-2)
- 「サイレントの概要」 (P.21-2)
- 「サイレントのアーキテクチャの概要」 (P.21-3)
- 「サイレントのシステム要件」 (P.21-4)
- 「インタラクションおよび制限事項」 (P.21-5)
- 「サイレントのインストールとアクティブ化」 (P.21-8)
- 「サイレントの設定」 (P.21-8)
- 「サイレントの使用方法」 (P.21-13)
- 「サイレントのトラブルシューティング」 (P.21-17)