



CHAPTER 1

Cisco Unity Connection 9.x ユーザの設定

次の項を参照してください。

- 「ユーザの検索」 (P.1-2)
- 「新規ユーザの追加」 (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.1-13)
- 「パスワードの変更」 (P.1-15)
- 「役割の編集」 (P.1-16)
- 「メッセージ受信インジケータ」 (P.1-17)
- 「メッセージ受信インジケータの編集」 (P.1-18)
- 「メッセージ受信インジケータの新規作成」 (P.1-19)
- 「転送ルール」 (P.1-20)
- 「転送ルールの編集」 (P.1-20)
- 「メッセージ設定の編集」 (P.1-24)
- 「発信者入力」 (P.1-28)
- 「発信者入力の編集」 (P.1-29)
- 「メールボックスの編集」 (P.1-32)
- 「電話メニュー」 (P.1-34)
- 「再生メッセージの設定」 (P.1-40)
- 「送信メッセージの設定」 (P.1-47)
- 「メッセージアクションの編集」 (P.1-51)
- 「グリーティングの検索」 (P.1-55)
- 「グリーティングの編集」 (P.1-56)
- 「グリーティング後メッセージの設定」 (P.1-61)
- 「通知デバイス」 (P.1-62)
- 「通知デバイスの新規作成」 (P.1-62)
- 「通知デバイスの編集」 (P.1-67)
- 「代行内線番号」 (P.1-75)
- 「代行内線番号の新規作成」 (P.1-75)

- 「代行内線番号の編集」 (P.1-76)
- 「ユーザの別名の編集」 (P.1-83)
- 「プライベート同報リスト」 (P.1-84)
- 「ユニファイド メッセージング アカウント」 (P.1-84)
- 「ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成」 (P.1-85)
- 「ユニファイド メッセージング アカウントの編集」 (P.1-88)
- 「SMTP プロキシアドレス」 (P.1-92)
- 「ユーザをインポート」 (P.1-93)
- 「Unified Communications Manager ユーザの同期」 (P.1-95)

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>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべて (All)] : 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 • [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。 • [ロケーション (Location)] : (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) 特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。 • [ローカル サイト (Local Site)] : (ネットワークング サイトの一部である Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) この Connection のロケーションを含むネットワークング サイト内のロケーションに属する結果 (このロケーション自体に属する結果を含む) だけを表示します。 • [リモート サイト (Remote Site)] : (ネットワークング サイトの一部である Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) リモート ネットワークング サイト (サイト間リンクを介して、このロケーションが属するサイトにリンクしているサイト) 内のロケーションに属する結果だけを表示します。 <p>パーティション別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、プライマリ内線番号とパーティションに存在するすべての代行内線番号の両方を表示するかを選択します。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、1 人のユーザについて複数のレコードが検索結果に表示されることがあります。</p> |
| エイリアス (Alias) | <p>ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザに固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。</p> |
| 内線番号 (Extension) | (表示専用) 電話システムでユーザへの接続に使用される内線番号。 |
| 名 (First Name) | (表示専用) ユーザの名。 |
| 姓 (Last Name) | (表示専用) ユーザの姓。 |

表 1-1 [ユーザの検索 (Search Users)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 表示名 (Display Name) | (表示専用) ユーザ名。 |
| 選択項目の削除 (Delete Selected) | ユーザを削除するには、ユーザの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数のユーザを同時に削除できます。 |
| 新規追加 (Add New) | ユーザを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規ユーザに適用するデータを入力します。 |
| 一括編集 (Bulk Edit) | 一度に複数のユーザ アカウントを編集するには、該当するユーザのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。 まとめて編集するユーザ アカウントが複数の検索ページに表示される場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにしてから、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにします。同様の操作を該当するすべてのユーザを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。 手順については、「一括編集モードでのユーザ アカウント設定の編集」(P.1-12) の手順を参照してください。 |
| 依存関係の表示 (Show Dependencies) | ユーザ アカウントを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを選択して、そのユーザと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のユーザに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、ユーザを削除できます。 複数のユーザの依存関係を同時に表示することはできません。 |
| すべて選択 (Select All) | 一括編集モードでユーザ アカウントを編集する際に、現在表示されているページだけではなく、すべてのページのユーザを選択するには、[ユーザ (User)] テーブルのヘッダー行の左端にあるチェックボックスをオンにします。 |

関連項目

新規ユーザの追加

表 1-2 [新規ユーザの追加 (Add New User)] ページ

| フィールド | 説明 |
|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ユーザ タイプ (User Type) | 次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [メールボックスがあるユーザ (User With Mailbox)] : ボイスメールを受信したり、Cisco Unity Connection のパーソナル着信転送ルールやその他の機能を使用したり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、システムを管理するためのアクセス権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には内線番号がなく、ライセンス取得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) | 新規ユーザ アカウントのベースとなるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響します。 Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合は、ボイスメールを使用するユーザのテンプレートだけがリストに表示されます。 |

表 1-2 [新規ユーザの追加 (Add New User)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| エイリアス (Alias) | <p>ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。</p> <p>最大 64 文字の ASCII または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を、任意に組み合わせて入力します。[エイリアス (Alias)] フィールドには印刷可能な ASCII 文字だけを使用することをお勧めします。一部のメッセージ機能では、印刷不可の ASCII 文字や Unicode がサポートされていないからです。(印刷不可の ASCII 制御文字は、コード 0x20 未満の文字です)。たとえば、IMAP では印刷可能な ASCII 文字が含まれているユーザ名のみがサポートされているため、印刷不可文字または Unicode を含んでいる Connection エイリアスを持つユーザは IMAP クライアントから Connection メッセージにアクセスすることができません。さらに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) では、バックアップの実行に IMAP が使用されるため、そのようなユーザ宛てのメッセージをバックアップすることができません。</p> <p> (注) バックスラッシュ (「\」) は、[エイリアス (Alias)] フィールドではサポートされていません。</p> |
| 名 (First Name) | ユーザの名。 |
| 姓 (Last Name) | ユーザの姓。 |
| 表示名 (Display Name) | <p>ユーザの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、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、音声認識カンバ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録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。 |
| SMTP アドレス (SMTP Address) | <p>(任意) ユーザの Simple Mail Transfer Protocol (SMTP; シンプル メール転送プロトコル) アドレスを入力します。このアドレスは、Outlook Express などの SMTP 対応クライアントでユーザを識別するものです。指定しない場合、Cisco Unity Connection によってアドレスの作成にエイリアスが使用されます。</p> <p>SMTP アドレスに指定できるのは ASCII 文字のみです。したがって、エイリアスに ASCII 文字以外が含まれる場合は、有効な SMTP アドレスを指定してください。</p> |
| 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) | 電話システムでユーザへの接続に使用され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に転送しようとしたときに、クロスサーバ転送が失敗した場合、通話をリリース転送する先の内線番号を入力します。ここに入力した内線番号は、発信元のサーバでユーザのホーム 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、通話をリリース転送する宛先としても使用されます。</p> <p>(注) クロスサーバ転送が成功するとこのフィールドは使用されず、通話は、ユーザのホームサーバでユーザに設定されているアクティブな着信転送ルールに従って処理されます。</p> |

表 1-2 [新規ユーザの追加 (Add New User)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------|--------------------------------------------------|
| 発信ファクス番号 (Outgoing Fax Number) | ユーザが印刷のためにファクスを送信するときの送信先となるファクス マシンの電話番号を入力します。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding Cisco Unity Connection 9.x Accounts Individually](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザの基本設定の編集

[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの各フィールドについては、表 1-3 を参照してください。

一括編集モードでのユーザ アカウント情報の編集手順については、「[一括編集モードでのユーザ アカウント設定の編集](#)」 (P.1-12) の手順を参照してください。

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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。</p> <p>Connection が LDAP ディレクトリと統合された場合、LDAP ユーザと統合されたユーザの Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドは変更できません。ただし、LDAP ディレクトリとして Active Directory を使用している場合は、[エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングされた [LDAP] フィールドの値を変更できます。変更は、Connection データベースが次回 LDAP ディレクトリと同期されるときに Connection に複製されます。</p> <p> 注意 Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用している場合、Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングされた [LDAP] フィールドの値を変更すると、Connection ユーザは LDAP に統合されないユーザに変換されます。</p> <p>ユーザの Connection エイリアスを変更しない場合は、最大 64 文字の ASCII または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を、任意に組み合わせて入力できます。ただし、[エイリアス (Alias)] フィールドには印刷可能な ASCII 文字だけを使用することをお勧めします。一部のメッセージ機能では、印刷不可の ASCII 文字や Unicode がサポートされていないからです。(印刷不可の ASCII 制御文字は、コード 0x20 未満の文字です)。たとえば、IMAP では印刷可能な ASCII 文字が含まれているユーザ名のみがサポートされているため、印刷不可文字または Unicode を含んでいる Connection エイリアスを持つユーザは IMAP クライアントから Connection メッセージにアクセスすることができません。さらに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) では、バックアップの実行に IMAP が使用されるため、そのようなユーザ宛てのメッセージをバックアップすることができません。</p> |
| 名 (First Name) | (このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの名。 |
| 姓 (Last Name) | (このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの姓。 |
| 表示名 (Display Name) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、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録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。 |

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 |
|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SMTP アドレス (SMTP Address) | <p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの SMTP アドレスを入力します。このアドレスは、Outlook Express などの SMTP 対応クライアントでユーザを識別するものです。指定しない場合、Cisco Unity Connection によってアドレスの作成にエイリアスが使用されます。</p> <p>SMTP アドレスに指定できるのは ASCII 文字のみです。したがって、エイリアスに ASCII 文字以外が含まれる場合は、有効な SMTP アドレスを指定してください。</p> <p>ユーザの SMTP アドレスを変更すると、Connection では以前のアドレスに対する SMTP プロキシアドレスが自動的に作成されます。これにより、他の Connection ユーザは以前のアドレスから送信されたメッセージに返信することができ、その返信はユーザの新しいアドレスに到着します。</p> |
| イニシャル (Initials) | <p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザのイニシャルを入力します。</p> |
| 役職 (Title) | <p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの役職を入力します。</p> |
| 従業員 ID (Employee ID) | <p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの ID を入力します。</p> |
| LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status) | <p>LDAP ディレクトリと統合する (Integrate with LDAP Directory) : Connection ユーザ アカウントを LDAP ユーザ アカウントと統合するには、このオプションを選択します。Connection エイリアスが、LDAP ディレクトリの対応する値と一致している必要があります。([システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで、Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの値と一致している必要がある LDAP ディレクトリのフィールドを指定します)。</p> <p>LDAP ディレクトリと統合しない (Do Not Integrate with LDAP Directory) : Connection ユーザ アカウントと LDAP ディレクトリ ユーザ アカウントの間の関連付けを解除するには、このオプションを選択します。[保存 (Save)] を選択すると、次のようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP ディレクトリと定期的に同期するように Connection が設定されている場合は、LDAP ディレクトリ内の対応するデータが更新されても、Connection ユーザに対して選択されたデータは更新されません。 LDAP ディレクトリに対して Web アプリケーションのパスワードを認証するように Connection が設定される場合、Connection ユーザは、対応するユーザの LDAP パスワードで認証されなくなります。ユーザが Connection Web アプリケーションにサインインできるようにするには、[ユーザ (User)] > [パスワードの変更 (Change Password)] ページで新しいパスワードを入力する必要があります。 |
| 内線番号 (Extension) | <p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 電話システムでユーザへの接続に使用される内線番号を入力します。</p> |
| クロスサーバ転送先 内線番号 (Cross-Server Transfer Extension) | <p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 別の Cisco Unity Connection サーバの発信者がユーザに転送しようとしたときにクロスサーバ転送が失敗した場合に、通話をリリース転送する先の内線番号を入力します。ここに入力した内線番号は、発信元のサーバでユーザのホーム 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、通話をリリース転送する宛先としても使用されます。</p> <p>(注) クロスサーバ転送が成功するとこのフィールドは使用されず、通話は、ユーザのホーム サーバでユーザに設定されているアクティブな着信転送ルールに従って処理されます。</p> |
| 発信ファクス番号 (Outgoing Fax Number) | <p>ユーザが印刷のためにファクスを送信するときの送信先となるファクス マシンの電話番号を入力します。</p> <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</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 |
|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server) | ユーザに適用可能なファクス サーバを選択します。 (注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。 |
| パーティション (Partition) | オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。 (注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。 |
| 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。検索スペースを使用して、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) の範囲を定義します。 (注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。 |
| 電話システム (Phone System) | ユーザの内線番号が作成された電話システムを選択します。 (注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。 |
| 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。サービス クラスは多数のユーザ設定を制御します。 (注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。 |
| アクティブなスケジュール (Active Schedule) | リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。 (注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。 |
| 次回サインイン時に自己登録を設定する (Set for Self-Enrollment at Next Sign-In) | このチェックボックスをオンにすると、ユーザは次回サインイン時に名前と標準グリーティングを記録すること、暗証番号を設定すること、および企業ディレクトリに登録するかどうかを選択することを求められます。 ユーザが登録済みである場合、このチェックボックスは自動的にオフになります。通常、この設定は新規ユーザに使用されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。 |
| ディレクトリに登録 (List in Directory) | 企業ディレクトリにユーザを登録するには、このチェックボックスをオンにします。外部発信者は、このディレクトリを使用してユーザにアクセスします。 サービス クラスで許可されている場合、ユーザはこの設定を電話から、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して変更できます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。 |

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 |
|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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) | このチェックボックスをオンにすると、メッセージ配信に失敗した場合に、Cisco Unity Connection から送信者に Non-Delivery Receipt (NDR) メッセージが送信されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。 |
| 既知の内線から発信するときの暗証番号をスキップする (Skip PIN When Calling From a Known Extension) | この内線番号から発信するとき、このユーザに暗証番号の入力を要求し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。 (注) この設定の使用には、セキュリティ上のリスクを伴います。ハッカーに電話の発信者 ID をスプーフィングされるおそれがあります。ハッカーがスプーフィングした発信者 ID を使用して Cisco Unity Connection システムにアクセスしたときに、その発信者 ID がこの設定を有効にしているプライマリ内線番号または代行内線番号に一致していると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセス可能になります。 |
| 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) | このチェックボックスをオンにすると、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Services)] ページの [予定表：短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。 このチェックボックスをオフにすると、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Services)] ページの [予定表：通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。 |
| 録音名 (Recorded Name) | (このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンパセッション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。 |
| アドレス (Address) | (任意) ユーザの番地を入力します。 |
| ビル名 (Building) | (任意) ユーザが居るビル名を入力します。 |
| 市 (City) | (任意) 市を入力します。 |
| 都道府県 (State) | (任意) 都道府県を入力します。 |
| 郵便番号 (Postal Code) | (任意) 郵便番号を入力します。 |
| 国 (Country) | (任意) 国を入力します。 |

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 |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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>Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。</p> |
| タイムゾーン (Time Zone) | <p>ユーザに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。デフォルトタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバに設定されているタイムゾーンです。ユーザの居場所が Connection サーバとは別のタイムゾーンにある場合だけ、この設定を変更してください。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の設定に使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが次のメッセージを再生する場合： <ul style="list-style-type: none"> 電話：Connection は、ユーザに指定されている現地時間を使用してメッセージが受信された時刻を発表します。 Web Inbox：Connection は、オペレーティングシステムで指定された現地時間を使用してメッセージが受信された時刻を発表します。 メッセージの通知スケジュール：ユーザのメッセージ通知ページおよび Connection Messaging Assistant に表示されるスケジュールには、そのユーザに指定されている現地時間が使用されません。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは、設定されているタイムゾーンを使って再生されます。</p> |
| 言語 (Language) | <p>Cisco Unity Connection のカンバセーションでユーザへの指示が再生されるときに言語を選択します。[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] を選択するか、リストから言語を選択します。この設定は、音声認識カンバセーションには適用されないことに注意してください。</p> <p>ユーザに対する言語設定によって、Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) に使用される言語が制御されます。</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> |
| 部署名 (Department) | (任意) ユーザの部署名を入力します。 |
| マネージャ (Manager) | (任意) マネージャの名前を入力します。 |
| 課金 ID (Billing ID) | (任意) アカウンティング情報、部署名、プロジェクトコードなどの組織固有の情報に使用できる課金 ID。この情報は、ユーザレポートに含めることができます。 |

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 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 社内電子メールアドレス (Corporate Email Address) | <p>(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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"> Bulk Administration Tool 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 LDAP ディレクトリからユーザ データを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 (Bulk Administration Tool またはユーザ インポート ツールのいずれかを使用)、[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 Administration 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 [同期されるユーザ 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> |
| 社内電子メールアドレスから SMTP プロキシアドレスを生成 (Generate SMTP Proxy Address From Corporate Email Address) | <p>このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって自動的に [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドの値に対する新しい SMTP プロキシアドレスが作成されます。SMTP プロキシアドレスを使用すると、Connection で、メッセージのヘッダーにある SMTP アドレスを SMTP プロキシアドレスのリストと比較して、メッセージの送信者をユーザにマッピングし、受信者をユーザまたは連絡先にマッピングすることができます。IMAP または単一受信トレイ機能のいずれかで Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージを送信する場合は、適用可能な SMTP プロキシアドレスが必要です。</p> |
| 社内電話番号 (Corporate Phone Number) | <p>(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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"> Bulk Administration Tool 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 LDAP ディレクトリからユーザ データを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 (Bulk Administration Tool またはユーザ インポート ツールのいずれかを使用)、[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 Administration 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 [同期されるユーザ 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> |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Modifying or Deleting Individual User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Individual User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

一括編集モードでのユーザ アカウント設定の編集

ステップ 1 [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、該当するユーザのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

まとめて編集するユーザ アカウントが複数の検索ページに表示される場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにしてから、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにします。同様の操作を該当するすべてのユーザを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

ステップ 2 設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。各フィールドの設定方法については、[表 1-3](#) のフィールド定義を参照してください。



(注) [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの最上部に表示されるステータス メッセージは、編集しているユーザ アカウントの数を示しています。また、このページには一括編集モードで編集が許可されているフィールドしか表示されないことと、編集に使用可能なフィールドはすべてのユーザ アカウントがローカル サーバ上に存在するかどうかによっても異なることに注意してください。

ステップ 3 [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。

ステップ 4 該当する場合は、[編集 (Edit)] メニューから使用可能な関連ページで、これらのユーザ アカウントに関する設定の変更を継続します。各ページで変更を実施したら、次のページに移動する前に [送信 (Submit)] を選択して新しい変更を実施します。

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) | <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 (Voicemail)] : ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。 [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た設定を変更します。 <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 ディレクトリで 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 ではパスワードを変更できません。</p> |
| 管理者がロックする (Locked by Administrator) | <p>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。</p> <p>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、このチェックボックスをオンにしてボイスメールの暗証番号を設定します。ユーザが Cisco Personal Communications Assistant (PCA) または Cisco Unity Connection Administration 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 パスワードに対するこのチェックボックスをオンにします。</p> |
| ユーザによる変更不可 (User Cannot Change) | <p>ユーザがパスワードや暗証番号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、複数のユーザがアクセスできるアカウントに対する使用が最も適しています。このチェックボックスをオンにした場合は、[期限切れなし (Does Not Expire)] チェックボックスもオンにします。</p> |
| 次回サインイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In) | <p>一時的なパスワードまたは暗証番号を設定しており、ユーザが Cisco Unity Connection に次回サインインするときにユーザに新しいパスワードまたは暗証番号の設定を求める場合は、このチェックボックスをオンにします。不正アクセスや不正通話からアカウントを保護するには、ユーザに長くて推測されにくいパスワードや暗証番号 (パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上) を指定するように促すか、[認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの設定を使用してそのようなパスワードや暗証番号を指定するように要求します。</p> <p>[ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)] 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はオンにできません。デフォルト設定では、このチェックボックスはオンになっています。</p> |
| 期限切れなし (Does Not Expire) | <p>このチェックボックスをオンにすると、システムからユーザへのこのクレデンシャルの変更要求が拒否されます。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や、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。</p> <p>このチェックボックスをオンにした場合、該当するユーザはこのクレデンシャルをいつでも変更できます。このチェックボックスをオフにした場合は、関連付けられているクレデンシャル ポリシーの有効期限設定が適用されます。</p> <p>デフォルト設定では、このチェックボックスはオフになっています。</p> |

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 |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 認証規則 (Authentication Rule) | 選択したユーザ パスワードまたは暗証番号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) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザ パスワードまたは暗証番号が最後に変更された日時を示します。 |
| サインイン試行回数 (Failed Sign-In Attempts) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このパスワードまたは暗証番号に対して失敗したサインイン試行回数を示します。サインインに成功するか、管理者が [パスワードのロック解除 (Unlock Password)] を選択すると、この回数はゼロにリセットされます。 |
| 最後に失敗したサインイン試行時刻 (Time of Last Failed Sign-In Attempt) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このパスワードまたは暗証番号で前回失敗したサインインの日時を示します。 |
| 管理者によってロックされた時刻 (Time Locked by Administrator) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザ パスワードまたは暗証番号が管理者によってロックされた日時を示します。 |
| サイン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 Sign-In Attempts) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 許容されているサインイン試行回数に到達したために、ユーザ パスワードまたは暗証番号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) | (このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザ パスワードまたは暗証番号をロック解除するには、[パスワードのロック解除 (Unlock Password)] を選択します。[パスワードのロック解除 (Unlock Password)] を選択すると、[サインイン試行回数 (Failed Sign-In Attempts)] がゼロにリセットされ、ロックされた時刻を示すフィールドの値が削除されます。 |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | (一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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 (Voicemail)] : ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。 [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た設定を変更します。 <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 ディレクトリで 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 ではパスワードを変更できません。</p> |
| パスワード (Password) | <p>次のようにパスワードまたは暗証番号を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 電話の暗証番号 : 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 (~!@#%&*()-_+={} []:";<?/\.,) の任意の組み合わせを使用します。 <p>不正アクセスや不正通話から Cisco Unity Connection を保護するには、長くて推測されにくいパスワードまたは暗証番号 (パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上) を入力します。 パスワードの最大長は 80 文字、暗証番号の最大長は 24 桁です。 パスワードと暗証番号の複雑性および最小クレデンシャル長の要件は、[システム設定 (System Settings)] > [認証規則 (Authentication Rule)] ページで設定することに注意してください。</p> |
| パスワードの確認 (Confirm Password) | 新しいパスワードまたは暗証番号を再入力してエントリを確認します。 |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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 |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 割り当て済みの役割 (Assigned Roles) | <p>[使用可能な役割 (Available Roles)] 設定と併せて使用して、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。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> オーディオテキスト管理者 (Audio Text Administrator) 監査管理者 (Audit Administrator) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) グリーティング管理者 (Greeting Administrator) ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator) メールボックス アクセス代行アカウント (Mailbox Access Delegate Account) リモート管理者 (Remote Administrator) システム管理者 (System Administrator) 専門技術者 (Technician) ユーザ管理者 (User Administrator) |
| 使用可能な役割 (Available Roles) | <p>[割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] 設定と併せて使用して、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。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> オーディオテキスト管理者 (Audio Text Administrator) 監査管理者 (Audit Administrator) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) グリーティング管理者 (Greeting Administrator) ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator) リモート管理者 (Remote Administrator) システム管理者 (System Administrator) 専門技術者 (Technician) ユーザ管理者 (User Administrator) |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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) | Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) を削除するには、MWI 表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の MWI を同時に削除できます。 |
| 新規追加 (Add New) | メッセージ受信インジケータ (MWI) を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規 MWI に適用するデータを入力します。 |
| すべてリセット (Reset All) | ユーザに対するすべてのメッセージ受信インジケータ (MWI) をリセットするには (MWI の再同期を必要とする場合など)、[すべてリセット (Reset All)] ボタンを選択します。 |
| 表示名 (Display Name) | メッセージ受信インジケータ (MWI) の名前。 MWI に固有のページに移動するには、表示名を選択します。 |
| 有効 (Enabled) | (表示専用) メッセージ受信インジケータ (MWI) が有効かどうかを示します。 |
| 内線番号 (Extension) | (表示専用) 電話システムでユーザへの接続に使用される内線番号。 |
| 現在のステータス (Current Status) | (表示専用) ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンであるか、オフであることを示します。 |
| 電話システム (Phone System) | (表示専用) メッセージ受信インジケータ (MWI) のオン/オフを切り替える電話システムの表示名。 |
| 送信メッセージ数 (Send Message Counts) | (表示専用) メッセージ数が有効かどうかを示します。 (注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Message Waiting Indicators in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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 Indicators)] ページ

| フィールド | 説明 |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 有効 (Enabled) | ユーザに対して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) | メッセージ受信インジケータ (MWI) 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。 (注) 複数のユーザ アカウントを一括編集モードで編集する場合は、このチェックボックスをオンにすることで、ユーザの内線番号を各ユーザ アカウントが継承するように設定できます。ただし、一括編集モードで編集中のすべてのユーザ アカウントが以前に [ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)] に設定されている場合は、一括編集モードで (チェックボックスをオフにして) その設定を削除することはできません。代わりに、各ユーザ アカウントのチェックボックスをオフにして個別に編集し、[内線番号 (Extension)] フィールドに該当する内線番号を入力する必要があります。 |
| 内線番号 (Extension) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージ受信インジケータ (MWI) のオン/オフを切り替える電話システムの表示名。 |
| 現在のステータス (Current Status) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザに対してメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンであるか、オフであることを示します。 |
| 送信メッセージ数 (Send Message Counts) | ユーザに対するメッセージ数を送信するには、このチェックボックスをオンにします。 (注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。 |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | (一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Waiting Indicators in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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 (Enabled) | ユーザに対して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) | メッセージ受信インジケータ (MWI) 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。 ディジットとディジットの間には、スペース、ダッシュ、またはカッコを使用しないでください。 1 秒の一時停止を挿入するための , (カンマ) を入力します。 電話機の # キーと * キーに対応する # および * を入力します。 国際電話では + を入力します。 <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) のオン/オフを切り替える電話システムを選択します。 |
| 現在のステータス (Current Status) | (表示専用) ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンであるか、オフであることを示します。 |
| 送信メッセージ数 (Send Message Counts) | <p>ユーザに対するメッセージ数を送信するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Message Waiting Indicators in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Call Transfer, Call Screening, and Call Holding in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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) | (表示専用) 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>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [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)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) 次の中から、該当の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)] : この転送ルールがアクティブである場合、Cisco Unity Connection ではこのページの設定が適用されます。 [パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] : この転送ルールがアクティブである場合、Connection ではこのページの設定を無視してパーソナル着信転送ルールが適用されます。 <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、まず、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールでパーソナル着信転送ルールセットを設定していることを確認します。ルールセットが設定されていない場合は、すべての通話がプライマリ内線番号に転送されます。</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 |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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、無効にするまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。 <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p> |
| 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。 <p>(注) 一括編集モードでユーザアカウントを編集する際は、[内線番号 (Extension)] フィールドを使用できません。[内線番号 (Extension)] 設定を選択すると、編集中の各ユーザアカウントの転送ルールにすでに関連付けられている内線番号がデフォルト設定されます。</p> |
| 転送タイプ (Transfer Type) | <p>Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイス メッセージ システムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システム (Connection ではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする (Release to Switch)] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。 [転送を監視する (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。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection (電話システムではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> |

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

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 |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 通話接続時に通知する (Tell Me When the Call Is Connected) | <p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> |
| 通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For) | <p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコールハンドラの録音名> の方にお電話がはいっています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号> の方にお電話がはいっています (call for <dialled extension number>)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> |
| 電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call) | <p>通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合わせるようには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> |

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 |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name) | <p>Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するようするには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection から通話が転送される前に「...様からののお電話です (Call from...)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Transfer, Call Screening, and Call Holding in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p>(注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [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</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 |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages) | <p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイス メッセージ ポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p> |
| 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)] : Connection により、システムのデフォルト言語でシステム プロンプトが再生されます。 • [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : Connection により、通話を処理したハンドラまたはルーティング ルールによって設定された言語に基づいて、通話単位でシステム プロンプトに使用する言語が決定されます。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択します。</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> |
| メッセージの緊急性 (Message Urgency) | <p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 • [緊急にする (Mark Urgent)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話に役立てることができます。 • [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。 |
| プライベート メッセージ (Message Sensitivity) | <p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。 • [プライベートにする (Mark Private)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。 • [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。 |

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 |
|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [メッセージセキュリティ (Message Security)] : [セキュアにする (Mark Secure)] | 識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別ユーザ メッセージング機能が有効な場合)。 |
| 録音後のメッセージの再生 (Play after Message Recording) | <p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを送信した後に、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] : メッセージ送信後に録音は再生されません。 • [システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] : メッセージ送信後にデフォルトのシステム録音を再生します。 • [メッセージを再生する (Play Recording)] : メッセージ送信後にカスタマイズされた録音を再生します。ドロップダウン リストからカスタム録音を選択します。[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページにカスタム録音がない場合は、[メッセージを再生する (Play Recording)] オプションはデフォルトで無効になります。 <p>デフォルトでは、[システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] オプションが選択されます。</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 によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)]: 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)]: 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 – [次のコール ルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)]: 適切なコール ルーティング テーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 • [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。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [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 では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [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)]: 通話をユーザのサインイン 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サインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)]: 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。 |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Outside Caller Options in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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、該当するキーを選択します。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。 |
| アクション (Action) | (表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセッション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者の送信先 (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。 |
| ターゲット (Target) | (表示専用) コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセッション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。 |
| ステータス (Status) | (表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力が許可されるか ([ロックされていない (Unlocked)])、無視されるか ([ロックされている (Locked)]) を示します。 |
| 追加入力待機時間 _____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits _____ Milliseconds) | <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 によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p>(注) このオプションは、[グリーティング (Greetings)] ページで [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定：1,500 ミリ秒</p> |

表 1-13 [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [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。これらの数字を定義すると、コールハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングが再生されているときに、発信者がダイヤルした任意の内線の先頭に追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字を追加した内線が有効でない場合、Connection は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。Sales コールハンドラのグリーティングの再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Connection は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Connection は内線 1000 にコールをルーティングします。</p> |
| 先頭に追加する数字 (Digits to Prepend) | 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。 |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Allowing Caller Input During Greetings](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

発信者入力の編集

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

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

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

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

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

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 |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | (一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Allowing Caller Input During Greetings](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メールボックスを使用できる場合は、このチェックボックスをオンにします。メールボックスを使用できない場合は、このチェックボックスをオフにします。メールボックスを使用できない場合、ユーザは既存のメッセージにアクセスできず、新しいメッセージはメールボックスが再び使用可能になったときにメールボックスに送信されるようにキューに入ります。 Cisco Unity Connection では、次の場合にメールボックスを自動的に使用不可にします。 <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している間。 メールボックスを含むメールボックスストアが無効である場合。 |
| 開封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、受信者がボイスメッセージを再生した時点で開封確認通知を受けることを要求できます。このユーザに関する開封確認要求に 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。 |
| メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy) | リストからメッセージエージングポリシーを選択します。 メッセージのエージングを行わない場合は、無効であるポリシー、またはすべてのルールが無効であるポリシーを選択します。どちらを選択しても効果は同じです。デフォルトでは、[メッセージをエージングしない (Do Not Age Messages)] ポリシーが無効になり、すべてのルールが無効になります。 |

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 |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| メールボックス クォータ (Mailbox Quotas) | <p>メッセージ エージング ポリシーとともに、次のようにメールボックス使用割り当て量 (クォータ) を設定することで、ボイス メッセージに使用できるハード ディスク領域が満杯にならないように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)] の設定を使用します。このオプションを選択した場合は、[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。 • [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り当て量を使用します。 <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> |
| メッセージ数 (Number of Messages) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このユーザに対する新規メッセージ、開封済みメッセージ、および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る) が完全に削除されていないメッセージの合計数。 |
| サイズ (Size) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 現在のユーザに対するすべてのボイス メッセージの合計サイズ (バイト単位)。 |
| 作成時刻 (Creation Time) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メールボックスが作成された日時を示します。 |
| メールボックス スト ア (Mailbox Store) | (表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このメールボックスを含むメールボックス ストアの表示名。 |
| 一括編集タスクスケ ジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Mailbox-Size Quotas in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Controlling the Size of Mailboxes in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Mailbox Stores in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

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 |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| タッチトーンカンバ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バ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。音声認識カンバセーションの場合、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> |
| ガイダンス音量 (Conversation Volume) | <p>Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザに再生される際の音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 小 (Low) 中 (Medium) 大 (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 (Medium)]</p> |
| ガイダンス速度 (Conversation Speed) | <p>Cisco Unity Connection によってユーザにプロンプトが再生される際の速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゆっくり (Slow) 標準 (Normal) 速い (Fast) 最速 (Fastest) <p>デフォルト設定 : [標準 (Normal)]</p> |

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 で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、Connection Messaging Assistant で、時間形式の優先使用を独自に設定できます。</p> |
| 音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style) | <p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) 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。</p> <p>このチェックボックスをオンにすると、音声認識サービスを使用できない場合、およびユーザがボイス コマンドではなくキーパッドを使用して Connection と対話することを選択した時点で、[タッチトーン カンバセーション (Touchtone Conversation)] 設定がバックアップとして使用されることに注意してください。</p> |
| タッチトーン カンバセーション (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 カンバセーション 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 カンバセーション (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 2) • カスタム キーパッド マッピング 3 (Custom Keypad Mapping 3) • カスタム キーパッド マッピング 4 (Custom Keypad Mapping 4) • カスタム キーパッド マッピング 5 (Custom Keypad Mapping 5) • カスタム キーパッド マッピング 6 (Custom Keypad Mapping 6) • オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1) • 標準カンバセーション (Standard Conversation) <p>各カンバセーション 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> |

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [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>ユーザが電話でメッセージを確認するときに他のユーザおよび識別できない発信者からのボイス メッセージを検索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>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 カンバセーションでメイン 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、新しいメッセージおよび開封済みメッセージの中から、特定のユーザ、内線番号、または電話番号 (Asynchronous Network Interface (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です。</p> |
| メッセージ ロケータのソート順 (Message Locator Sort Order) | <p>次のオプションのいずれかを選択します。</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 ラストアウト (First In, Last 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)] の [有効 (Enabled)] 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、音声認識カンバ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> |
| Phone View を有効にする (Enable Phone View) | <p>(Phone View が有効である Cisco Unified Communications Manager 電話システムだけに使用可能。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージの検索または表示メニューを使用したときに、Cisco Unified IP Phone の LCD 画面で検索結果を確認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>ユーザに対して Phone View 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。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</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>ユーザがメニューに応答しないときに、Cisco Unity Connection で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、音声認識カンバ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> |
| 最初のタッチトーンまたはボイス コマンドの待機時間 _____ ミリ秒 (Wait for First Touchtone or Voice Command _____ Milliseconds) | <p>Cisco Unity Connection で、メニューの再生後にユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを発音するまで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> |

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 名前、内線番号、暗証番号を入力する時の追加のキー入力の待機時間 _____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and PINs _____ Milliseconds) | <p>メッセージの宛先指定、パスワードまたは暗証番号の更新、通話転送またはメッセージ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 が待機する時間を指定します。</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時の追加のキー入力の待機時間 _____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options _____ Milliseconds) | <p>Cisco Unity Connection で、ユーザが特定の電話メニューで使用可能なキーの組み合わせの最初の数字を表すキーを押してから新たなキーを押すまで待つ時間を指定します</p> <p>たとえば、クラシック カンバセーションの [メッセージ後 (After Message)] メニューで、ユーザは 1 つのメッセージに返信するには 4 を、すべてのメッセージに返信するには 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 コマンドの単語間の待機時間 _____ ミリ秒 (Wait Between Words in Voice Commands _____ Milliseconds) (フレーズ未完了タイムアウト) | <p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) ユーザが次に発声するまで Cisco Unity Connection が待機する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」と発音してから、しばらく間をおいて、「from Harriet Smith」と続けたとします。このような場合は、ここで入力した値によって、Connection で、ユーザが発音を終わってから新しいメッセージを再生するまで待つ時間が決定されます。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>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、Cisco Unity Connection から音声認識ユーザに対してユーザの意図の確認を求める可能性を調整します。たとえば、「cancel」または「hang up」の発音をシステムが誤認識するという苦情がユーザから寄せられる場合は、この設定の値を引き上げて、ユーザが意図しない操作を誤って実行しないようにすることができます。あるいは、システムが確認のプロンプトを何度も示すという苦情が寄せられる場合は、この設定の値を引き下げてください。</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 から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Connection から確認を求められます。</p> <p>この設定の現実的な値の範囲は 30 ~ 90 です。デフォルト値を設定すれば、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で必要なときに確認を求めることができます。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>(ユーザに割り当てられているサービスクラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、通話の潜在的なバックグラウンド ノイズを補うことができます。</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。ノイズが生じただけで、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> |
| サインイン後に再生 (After Sign-In, Play) | <p>次のチェックボックスをオンにして、ユーザのサインイン後に Cisco Unity Connection によって再生される内容を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ユーザの録音名 (User's Recorded Name)] : Connection によってユーザの録音名が再生されません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)] : ユーザのオプション グリーティングが有効な場合に、Connection によってその旨がユーザに通知されます。ユーザが電話でサインインした直後に、Connection によって通知が再生され、その後メニューが再生されません。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では、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を制御するだけです。 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です。 • [ユーザの新規メッセージを自動的に再生 (User's New Messages Automatically)] : ユーザのサインイン後、Connection によってただちに新しいメッセージが再生されます。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した場合と初回登録時)、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ンです。 |

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>次のいずれかのアクションを選択して、カンパセーション終了時の Cisco Unity Connection によるユーザの送信先を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [通話を切断する (Hang Up)] : Connection 通話はただちに打ち切られます。 [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。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 [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) [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定した Connection ユーザに通話を送信します。次のオプションのいずれかを選択します。 <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) <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p> |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Conversation and Phone Menu Options in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Cisco Unity Connection 9.x Conversation](#)」の章にある「How Administrators Can Customize the User Conversation in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

再生メッセージの設定

このページのすべての再生メッセージ設定 ([下書きメッセージの再生時にアナウンス (For Draft Messages, Play)] フィールドを除く) は、ユーザが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されているか、または単一の受信トレイ機能を使用できるかに応じて、Cisco Unity Connection メッセージと外部に保存されたメッセージの両方に適用できます。

外部メッセージがメッセージ数に含まれるように Connection を設定する方法の詳細については、『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Including External Messages in Message Counts」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

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 によって再生されるメッセージの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 小 (Low) 中 (Medium) 大 (High) <p>ユーザは、Connection Messaging 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 (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 によるメッセージの再生速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゆっくり (Slow) 標準 (Normal) 速い (Fast) 最速 (Fastest) <p>ユーザは、Connection Messaging 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> |

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 |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 新規メッセージ再生時にアナウンス (For New Messages, Play) | <p>新規のマークが付いたメッセージの合計数をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、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数の合計 (Total of All Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって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、ファクス メッセージを含む) の合計数がアナウンスされます。 [ボイス メッセージ数 (Voice Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたボイス メッセージの合計数がアナウンスされます。 [電子メール メッセージ数 (Email Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いた電子メール メッセージの合計数がアナウンスされます。 [ファクス メッセージ数 (Fax Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたファクス メッセージの合計数がアナウンスされます。 [開封確認メッセージ数 (Receipt Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いた受信メッセージの合計数がアナウンスされます。 |
| 開封済みメッセージ再生時にアナウンス (For Saved Messages, Play) | [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 によって開封済みのメッセージの合計数がアナウンスされます。 |
| 下書きメッセージの再生時にアナウンス (For Draft Messages, Play) | <p>[下書きメッセージ数 (Draft Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって下書きとして保存されているメッセージの合計数がアナウンスされます。</p> <p>[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)] が [メッセージを下書きとして保存 (Save Message as Draft)] に設定されている場合は、メッセージの録音中に電話が切断されるか、ユーザが切断したときに、Connection でメッセージを自動的に下書きとして保存することができます (また、[代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページで [詳細設定を表示する (Show Advanced Settings)] を選択して、代行内線番号に対してこの設定を行うこともできます。設定は、[メッセージの宛先と送信先 (Message Addressing and Sending)] という見出しの下に表示されます)。</p> <p>[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [下書きメッセージの保存をユーザに許可する (Allow Users to Save Draft Messages)] チェックボックスがオンである場合、ユーザは作成中のメッセージを下書きとして保存するよう選択することもできます。</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 Connection にサインインしたときに、次のメニューを再生するように Cisco Unity Connection を設定するには、[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"> • 1 を押してボイスメールを再生 • 2 を押して電子メールを再生 • 3 を押してファクスを再生 • 4 を押して開封確認を再生 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、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) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p> |
| 新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order) | <p>ユーザに対する Cisco Unity Connection による新規メッセージの再生順序を示します。</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。メッセージは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、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) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [受信日時による並び替え (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 による新規メッセージまたは開封済みメッセージの再生順序を指定します。 <p>緊急メッセージは、開封確認を除いて、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 (開封確認は送信時刻で並び替えられます)。</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 |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order) | <p>ユーザに対する Cisco Unity Connection による開封済みメッセージの再生順序を示します。</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。メッセージは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、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) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [受信日時による並び替え (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。 |
| 削除済み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)] を選択し、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、開封確認を除いて、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 (開封確認は送信時刻で並べ替えられます)。</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)] : メッセージの再生前にメッセージ送信者の発信者情報を再生するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、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。 <p>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になっている場合、Connection によって次の情報が再生されます。</p> <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 によってユーザの録音名が再生されます。ユーザに録音名がない場合、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。 識別できない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) 情報を再生しません。 <ul style="list-style-type: none"> [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。メッセージの再生前に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番号を再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージ番号 (Message Number)] : メッセージの再生前に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ 1...」) をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージ送信時刻 (Time the Message Was Sent)] : 発信者がメッセージを録音した時刻をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [送信者の ANI (Sender's ANI)] : 識別できない発信者が残したメッセージについて、メッセージの再生前に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージの時間 (Message Duration)] : メッセージの再生時間をメッセージヘッダーの一部としてアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。転送されるメッセージには、音声コメントと元のボイスメッセージの再生時間が含まれます。 |
| 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"> [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 によって前方にスキップされる時間の長さを指定します。 <p>メッセージを前方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準になら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。</p> <p>デフォルト設定 : 5 秒</p> <ul style="list-style-type: none"> [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 によって後方にスキップされる時間の長さを指定します。 <p>メッセージを後方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準になら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。</p> <p>デフォルト設定 : 5 秒</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 |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 切断またはメッセージ再生中にユーザが切断したとき (When Disconnected or User Hangs Up During Message Playback) | <p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージブックマークの作成 (Create a Message Bookmark)] : メッセージの再生中に電話が切断されたとき、またはユーザが切断したときに、メッセージのブックマークを作成するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、メッセージのブックマークを使用して、指定の時間内に Connection にコールバックして、メッセージの再生を再開することができます。 <p>新規メッセージまたは開封済みのメッセージの再生中に電話が切断されると、Connection によってメッセージのブックマークが作成されます。削除されたメッセージ、下書きメッセージ、または外部の電子メールメッセージの再生中や、メッセージロケータなどの動的な検索によって生成されたメッセージ (「<ユーザ名>からのメッセージを検索 (Find messages from <ユーザ名>)」など) の再生中には、メッセージのブックマークは作成されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [新規メッセージのマーク (Mark a New Message)] : ユーザがメッセージの本文にアクセスしてから切断するか、メッセージの管理方法を示す前に切断された場合に、そのメッセージに新規のマークを付けるように Cisco Unity Connection を設定するか、開封済み (読み取り済み) のマークを付けるように設定するかを示します (ユーザがメッセージに返信するかメッセージを転送する、ユーザに電話する、オペレータや別の内線に転送するなどの動作を行った後、ユーザが特に指定していない限り、Connection によってメッセージはそのまま保存されます)。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを未開封にする (Mark Message New)]</p> <p>(注) [メッセージブックマークの作成 (Create a Message Bookmark)] チェックボックスをオンにする場合は、メッセージの再生中に通話が切断されたときに、新しいメッセージに新規のマークを付けるように設定することをお勧めします。切断時に新しいメッセージに開封済みのマークを付けるように設定すると、次の新しいメッセージにはメッセージのブックマークが作成されますが、ユーザが切断時に聞いていたメッセージにはブックマークは作成されません。</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後にアナウンス (After 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)] : メッセージの再生後にメッセージ送信者の発信者情報を再生するように Connection を設定する場合は、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。 <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 によってユーザの録音名が再生されます。ユーザに録音名がない場合、Connection は、代わりに TTS 表示名および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。ユーザに表示名がない場合、Connection は、プライマリ内線番号を再生します。 識別できない発信者が残したメッセージの場合、Connection によってメッセージの再生後に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報は再生されません。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [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。メッセージの再生後に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番号を再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者の ANI (Sender's ANI)] : [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。識別できない発信者によって残されたメッセージの場合は、このチェックボックスをオンにしてメッセージを再生した後に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供するように Connection に指示します。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージ番号 (Message Number)] : メッセージの再生後に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ 1...」) をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージ送信時刻 (Time the Message Was Sent)] : 発信者がメッセージを録音した時刻をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージの時間 (Message Duration)] : メッセージの再生時間をメッセージフッターの一部としてアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。転送されるメッセージには、音声コメントと元のボイス メッセージの再生時間が含まれます。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> |
| [メッセージ後 (After Message)] メニューを再生した後 (After Playing the After Message Menu) | <p>[保存 (Save)] や [削除 (Delete)] など、[メッセージ後 (After Message)] オプションの何らかのアクションを実行するようユーザに要求することなく、メッセージ スタックに内の次のメッセージに自動的に移動するように Connection を設定するには、[自動的に次のメッセージに進む (Automatically Advance to the Next Message)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> |

表 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 |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| メッセージを削除するとき (When Deleting a Message) | <p>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求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、[新規および開封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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Playback Options in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

送信メッセージの設定

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>ユーザがローカル 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>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</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>ユーザがブロードキャストメッセージを編集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。このチェックボックスをオンにすると、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可能になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</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 |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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、カンパセーションで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) 名前を入力して宛先指定を行う場合は、電話機の文字キーパッドを使用する必要があります。</p> <p>この設定は、音声認識カンパセーションの使用時には適用されません。</p> <p>ここで選択したオプションに関係なく、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、ユーザの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、ユーザの名前をリストから選択したときに、Cisco Unity Connection によって確認のために名前が繰り返されることはありません。</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です。</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ことをユーザに求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトで、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する場合は、Connection によって 1 人の受信者の追加が許可されてから、キー入力で次に何をやるかを指示するように要求されます (「別の受信者を追加するには 1 を押してください。(To add another recipient, press 1.)」メッセージオプションについては、3 を押してください。(For message options, press 3.) 録音する場合は、# を押してください。(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が、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、名前の追加を続け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です。</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 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 宛先指定優先リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List) | <p>ユーザがメッセージの受信者を宛先として初めて指定するときに、その受信者を名前の重み付けリストに自動的に追加するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。名前の主には、その後の使用状況に基づいて調整されます。</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ときに、一致する名前が複数検出された場合は、その中から、重みで並べ替えられた宛先指定優先リストに最初に存在する名前が Connection によって表示されます。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 では宛先指定優先リスト内の名前の重みを使用されます。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です。</p> |
| 下書きメッセージの保存をユーザに許可する (Allow Users to Save Draft Messages) | <p>ユーザが作成中のメッセージを下書きとして保存するかどうかを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>メッセージを下書きとして保存している場合、音声認識ユーザは、メイン メニューから「下書きメッセージ (Draft messages)」と発声して下書きメッセージにアクセスし、メッセージを完成させて送信することができます。タッチトーン カンパセーション ユーザが下書きメッセージにアクセスできるようにするには、Custom Keypad Mapping ツール を使用してカスタム カンパセーションで [下書きメッセージの編集 (Edit Draft Messages)] オプションにキーを割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンパセーションに割り当てる必要があります。</p> <p>[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで [下書きメッセージ：保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))] 設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを保存する日数を設定できます。指定の期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しなければ、そのメッセージは自動的に削除されます。</p> |
| メッセージの転送または応答時に緊急フラグを保持する (Retain Urgency Flag When Forwarding or Replying to Messages) | <p>ユーザが電話インターフェイスを使用して緊急メッセージを転送したり、緊急メッセージに返信したりするときに緊急フラグを維持するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>この設定は、Connection Web Inbox、Internet Mail Access Protocol (IMAP) 電子メール クライアント、または ViewMail を使用して送信するメッセージ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です。</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 |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (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、または転送を処理しているときに通話が切断された場合に、メッセージを送信するように Cisco Unity Connection を設定するか、メッセージを破棄するように設定するかを示します。</p> <p>通話は意図的に切断されることもあれば、ユーザが電話を切ったり、携帯電話のバッテリーが切れたり、圏外になったりする場合など、不意に切断されることもあります。デフォルトでは、次の場合に通話が切断されると、Connection によってメッセージが送信されます。</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) を超えている状態。ユーザが録音またはメッセージのアドレス指定を終了していても、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の場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在する状態。ユーザがオーディオ コメントの録音をしていなかったり、メッセージの宛先指定を完了していても、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、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、Connection は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>[メッセージを下書きとして保存 (Save Message as Draft)] が選択されている場合、Connection はメッセージを下書きフォルダに保存します。メッセージを下書きとして保存している場合、音声認識ユーザは、メインメニューから「下書きメッセージ (Draft messages)」と発声して下書きメッセージにアクセスし、メッセージを完成させて送信することができます。タッチトーンカンパセーションユーザが下書きメッセージにアクセスできるようにするには、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用してカスタム カンパセーションで [下書きメッセージの編集 (Edit Draft Messages)] オプションにキーを割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンパセーションに割り当てる必要があります。</p> <p>[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで [下書きメッセージ：保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))] 設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを保存する日数を設定できます。指定の期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しなければ、そのメッセージは自動的に削除されます。</p> <p>デフォルト設定：[メッセージを送信 (Send Message)]</p> |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Addressing and Sending Options in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_commm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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 によって実行され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)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[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 SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この 2 つの機能は、選択したアクションに基づいて次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)]、[メッセージをリレー (Relay the Message)]、または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、Exchange とボイス メッセージを同期し、どちらのシステムからもメッセージにアクセスできるようにします。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はボイス メッセージを拒否し、したがって Exchange とボイス メッセージを同期しません。 <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この 2 つの機能は次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ボイス メッセージをユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、ボイス メッセージをユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期し、さらに各メッセージのコピーを [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーします。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はボイス メッセージを拒否し、したがって Exchange とボイス メッセージを同期しません。 <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 |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 によって実行され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)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[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 SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [電子メール用メッセージ アクション (Message Action for Email)] 設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合は除かれ、その場合には、Connection は、すべての着信電子メール メッセージを拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [電子メール用メッセージ アクション (Message Action for Email)] 設定が、[メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。</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 |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ファクス (Fax) | <p>ユーザがファクス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行され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)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[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 SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合は、このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [ファクス用メッセージ アクション (Message Action for Fax)] 設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合は除かれ、その場合には、Connection は、すべての着信ファクス メッセージを拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [ファクス用メッセージ アクション (Message Action for Fax)] 設定が、[メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。</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 によって実行され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)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[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 SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この 2 つの機能は、選択したアクションに基づいて次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]、[メッセージをリレー (Relay the Message)]、または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、Exchange と送信確認を同期し、どちらのシステムからも送信確認にアクセスできるようにします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。 <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この 2 つの機能は次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、送信確認をユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、送信確認をユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期し、さらに各送信確認のコピーを [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。 <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 |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| リレー アドレス (Relay Address) | <p>Connection がボイスメール、電子メール、ファクス、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、そのタイプのメッセージを Cisco Unity Connection がリレーするときのリレー先となるアドレスを選択します。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)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] を選択していない場合、このフィールドは編集できません。</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、[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 SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> |
| 置換可能なトークン (Replaceable Tokens) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) Cisco Unity Connection によってユーザ プロファイルの値に置き換えられるテキストとトークンの組み合わせを入力します (たとえば、%Alias% は、Connection によって、対応するユーザを編集するときに各ユーザ プロファイルに設定されているエイリアスに置き換えられます)。[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リストからトークンの名前を選択して、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横の矢印を選択します。</p> |
| 一括編集タスクスケジューリング (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章にある「Message Actions in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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 (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)] を選択します。</p> <p>グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、終了日時に達するまで (終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで) 状況に応じたグリーティングが再生されます。</p> |
| グリーティング (Greeting) | <p>(表示専用) グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。</p> |
| 終了日 (End Date) | <p>(表示専用) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。</p> |

表 1-20 [グリーティング (Greetings)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ソース (Source) | <p>(表示専用) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。</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。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

グリーティングの編集

改訂日 : 2012/11/20

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グリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 • [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。 |

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 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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"> [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 によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、<ユーザ名> はただいま電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。 <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"> [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。 [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 によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されません。 |
| 「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the 'Record Your Message at the Tone' Prompt) | <p>発信音を待つてメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、[グリーティング後 (After Greeting)] フィールドで [コール アクション (Call Action)] が [メッセージの録音を開始する (Take Message)] に設定されている場合のみ有効になります。オプションが [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] に設定されている場合、チェックボックスはオンになっていても無効のままです。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p> |

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 によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] : グリーティングの再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われず。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [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)] : 他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。発信者の入力した番号が [デフォルトのシステム転送 (Default System Transfer)] 規制テーブルで許可されている場合に限り、Connection によってリリース転送が試みられます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定 : ゼロ (0) • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。 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 によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに通話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。 - [次のコール ルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : 適切なコール ルーティング テーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [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。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [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バ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。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [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バセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。 |

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 グリーティングだけに適用可能) Cisco Unity Connection による、ユーザへの通話の処理方法を示します。次のいずれか、またはすべてのチェックボックスをオンにします。</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) この設定は、通話が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へ転送される場合に限り適用できます。識別できない発信者や別のユーザがユーザの内線番号に直接ダイヤルした場合には、この設定は適用されません。</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 (「メッセージを送信するには 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することによっ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ません。</p> |
| 録音 (Recording) | <p>Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語で録音することができます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。[一括編集 (Bulk Edit)] 操作には適用されません)。</p> <p>ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの [発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)] 設定で、言語を設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を選択すると、最後に処理されたコールのコール ルーティング ルールまたはコール ハンドラによって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection で決定されます。(コールを処理するすべてのルールとハンドラに関して言語を継承するように設定されている場合、コールがユーザのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応するグリーティングが再生されます)。</p> |
| 言語の選択 (Select Language) | <p>グリーティングを録音または再生する言語を選択します。</p>  <p>(注) グリーティングの言語は、テンプレートまたはグリーティングに依存しません。したがって、1 個のユーザ テンプレートの言語を変更して、クライアントのブラウザのクッキーが有効になっている場合、同じ言語が他のすべてのテンプレートおよびグリーティングに反映されません。</p> |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | <p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Greetings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

グリーティング後メッセージの設定

表 1-22 [グリーティング後メッセージの設定 (Post-Greeting Recording Settings)] ページ (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

| フィールド | 説明 |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| グリーティング後メッセージを再生する (Play Post-Greeting Recording) | <p>発信者がユーザまたはコールハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者にメッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発信者だけに録音を再生するのかについても指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを再生しない (Do Not Play a Recording)] : この機能を無効にする場合は、この設定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングだけを再生します。 [すべての発信者に対してメッセージを再生する (Play Recording to All Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。 [識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する (Play Recording Only to Unidentified Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザアカウントに関連付けられていない電話から発信し、Connection にサインインしていないユーザにも、グリーティングの後に録音を再生します。 <p>デフォルトは [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] です。</p> |
| 再生するグリーティング後メッセージの選択 (Play Post-Greeting Recording Selection) | <p>このユーザまたはコールハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名前を選択します。</p> <p>この設定は、[グリーティング後メッセージを再生する (Play Post-Greeting Recording)] で [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] オプションが選択されている場合は、無視されることに注意してください。</p> |

通知デバイス

表 1-23 [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) | 通知デバイスを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の通知デバイスを同時に削除できます。 |
| ステータス (Status) | (表示専用) 通知デバイスに対して [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにしていると、このカラムの値は [有効 (Enabled)] になります。チェックボックスをオフにすると、値は [無効 (Disabled)] になります。 |
| 表示名 (Display Name) | 通知デバイスの名前。 通知デバイスに固有のページに移動するには、表示名を選択します。 |
| タイプ (Type) | (表示専用) 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。タイプは変更できません。 |
| 通知先 (Destination) | (表示専用) 電話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。HTML、SMTP、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) | (表示専用) 電話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。HTML、SMTP、および SMS デバイスの場合、このカラムは空白になります。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

通知デバイスの新規作成

表 1-24 [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) | 次のオプションがあるリストから通知デバイスのタイプを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> 電話 (Phone) ポケットベル (Pager) SMTP HTML |
| 表示名 (Display Name) | 通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。 |

表 1-24 [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 |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 電話番号 (Phone Number) | <p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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"> • 1秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ) • 電話機の#および*キーに対応する#および* • 国際電話に対応する+ <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) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされ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。</p> <p>たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベルデバイスに通知を送信するときにコールバック番号を含めることができます。また、内線につながるために追加ダイヤル番号を使用することもできます。その場合、800のようなパブリックアクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。</p> |
| 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) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって [追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字がダイヤルされます。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。</p> |
| 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だけに適用可能) 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 による接続試行が終了します。この設定値は3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だけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数値を選択します。</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だけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。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だけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 4回</p> |
| RNAリトライ間隔 (RNA Retry Interval) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。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、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 15分</p> |

表 1-24 [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 |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ポケットベルへのコールが最初に成功した後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合には、この設定を [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>値を 0 (ゼロ) より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、Connection によって [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的なコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] を 2 に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] を 15 に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザが午後 12 時 15 分までにメッセージを確認しないと、午後 12 時 15 分に Connection からポケットベルへ再びコールが発信されます。午後 12 時 30 分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12 時 30 分に Connection からポケットベルへもう 1 度コールが発信されます。</p> <p>(注) [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで [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)] 設定を有効にしている場合に生成される通知とは別に、この設定によって一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [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)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>0 ~ 100 の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。</p> <p>デフォルト設定 : 0</p> |
| 試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt) | <p>(ポケットベル通知デバイスだけに適用可能) [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] が 0 (ゼロ) より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合は、この設定を [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>0 ~ 100 分の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、デバイスへのダイヤルにポートを使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。</p> <p>デフォルト設定 : 1 分</p> |
| 電話システム (Phone System) | <p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスを使用する電話システムを選択します。</p> |
| 通知時にユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications) | <p>(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求するかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。</p> <p>(注) この設定は慎重に使用してください。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に回答しない場合だけにしてください。</p> |
| SMPP プロバイダ (SMPP Provider) | <p>(SMS 通知デバイスだけに適用可能) 該当の SMPP プロバイダを選択します。</p> |

表 1-24 [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 |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 宛先 (To) | <p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS (SMPP) デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP のテキスト メッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、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) のテキスト メッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>このフィールドには、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 通知デバイスだけに適用可能) 文字対応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を確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応じて) 英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤルすることができます。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情報は SMPP プロバイダーによって次のように異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「ソース アドレス」を要求している場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダーが「ソース アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元 (From)] フィールドに入力した番号がプロバイダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を [メッセージ テキスト (Message Text)] フィールドに入力する方法もあります。</p> <p>このフィールドには、40 文字まで入力できます。</p> |
| メッセージ ヘッダー (Message Header) | <p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) 通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキストを入力します。Cisco Unity Connection たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p> |

表 1-24 [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 (Message Text) | <p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めてい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へのコールに応じるため待機しているユーザ宛であれば、「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。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここに入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。</p> <p>(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号をメッセージテキスト内に入力します (たとえば、tel:2065551212 の形式で番号を入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用されるように設定した文字セットによっては、160 文字より短いメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p> |
| メッセージフッター (Message Footer) | <p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection が通知メッセージのフッターに入れる任意のテキストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</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 通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファクス)、メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合はそのステータスの表示が含まれます。</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 通知デバイスだけに適用可能) 通知にメールボックス内の新規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> |
| 「ユーザの検索」 (P.1-2) メッセージテキストに Full Inbox へのリンクを含める (Include a Link to Full Inbox in Message Text) | <p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) SMTP 通知デバイスに送信される通知のテキスト文字列に Cisco Unity Connection Web Inbox 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> |
| 宛先 (To) | <p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電子メール アドレスを入力します。</p> <p>(注) カンマで区切られた複数の電子メール アドレスを追加できます。</p> |
| HTML テンプレートの選択 (Select HTML Template) | <p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) デフォルトまたはカスタマイズしたテンプレートを選択します。</p> |
| 外線番号 (Outdial Number) | <p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 電話の録音および再生機能を使用してボイス メッセージを確認するためにユーザが使用する電話番号を入力します。ここでは、E.164 準拠の番号を入力できます。規制ルールの詳細については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x」の章を参照してください。</p> |

表 1-24 [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 |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cisco PCA からの外線番号を無効にする (Disable Outdial Number From Cisco PCA) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および Connection Mini Web Inbox からの外線番号をユーザが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。 |
| Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする (Disable HTML Template selection from Cisco PCA) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) からの HTML テンプレートの割り当てをユーザが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。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

通知デバイスの編集



(注) 一括編集モードでは、SMS 通知デバイスに対する変更は行えません。

表 1-25 [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) | 通知デバイスを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。  (注) この設定は、ユーザが Cisco PCA を使用して別の設定を選択した場合は上書きされます。 |
| 表示名 (Display Name) | (このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 通知デバイス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) | 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通知と同じ効果を得ることができます。 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に限られます)。 0 ~ 120 分の値を入力してください。 デフォルト設定 : 0 分 |

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 つ以上の新規メッセージを持っている限り、そのユーザへの通知を繰り返すように Cisco Unity Connection を設定する場合は、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。この間隔の間に新規メッセージが追加されると、Connection によってこれらのメッセージに対する通知と元の通知が組み合わされて、間隔の終了時に 1 つの通知が送信されます (この時点でユーザのメールボックスに新規メッセージが残っている場合)。すべての新規メッセージに対する 1 つの「一括」通知が、メッセージを確認するまで定期的に繰り返されることをユーザが希望する場合は、この設定を使用します。</p> <p>(注) ポケットベル通知デバイスについては、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定をゼロ以外の値にしている場合に生成される通知とは別の一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [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)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用する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です。</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 によって通知が繰り返される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、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、Connection によって新規メッセージの通知がユーザに送信されます。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 1-25 [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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません) (電話、ポケットベル、およびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 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に失敗した場合に、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)] に対して、[次の宛先に送信する (Send To)] を選択し、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection から次に連絡させるデバイスを選択します。この設定は、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) に適用されます。 • 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は、このデバイスに対するメッセージ通知が即座に開始され、1 つ前のデバイスの通知の失敗は待機されません。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 • チェーン内の最後のデバイスを除いて、メッセージ通知をチェーンするように SMTP デバイスを設定しないでください。Connection では、SMTP デバイスに対する通知の失敗が検出されません。 |
| イベントタイプ (Event Type) | <p>新規メッセージを受信したときに Cisco Unity Connection からこのデバイスに通知が送信されるようにするには、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)]: ディスパッチや他のボイス メッセージ、およびファクス メッセージなどの新規メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [ディスパッチ メッセージ (Dispatch Messages)]: ディスパッチ メッセージとしてのマークが付いた新規メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規ディスパッチ メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [すべてのボイス メッセージ (All Voice Messages)]: 新規のボイス メッセージ (ディスパッチ メッセージを含む) が受信されると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規のボイス メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [ファクス メッセージ (Fax Messages)]: 新規のファクス メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規のファクス メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [予定表の予定 (Calendar Appointments)]: (SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能): Outlook にスケジュールされている予定について、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。 • [予定表の会議 (Calendar Meetings)]: (SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能): Cisco Unified MeetingPlace にスケジュールされている会議について、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。 |

表 1-25 【通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)】 ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ボイス メッセージのテキストへの変換 (Transcribe Voice Messages to Text) | <p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) [ボイス メッセージ (Voice Messages)] チェックボックスをオンにすると、ボイス メッセージから文字に変換されたテキストがこのデバイスに送信されます。ユーザが緊急メッセージの文字変換だけを受信するよう希望している場合は、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) 文字変換を受信するために、[イベント タイプ (Event Type)] を設定する必要はありません。[イベント タイプ (Event Type)] を設定するのは、ボイス メッセージが到着したことと、メッセージの文字変換されたものもまもなく到着することをすぐに通知するよう、ユーザが希望している場合に限られます。</p> |
| 1 回に文字変換する SMS メッセージ数の制限 (Limit the Number of SMS Messages Per Transcription To) | <p>(SMS 通知デバイスだけに適用可能) ボイス メッセージの文字変換ごとに送信されるテキスト メッセージの最大数を設定するには、このチェックボックスをオンにします。次に、変換ごとに送信されるメッセージの最大数を入力します。</p> <p>ほとんどの SMPP プロバイダーが、1 つのテキスト メッセージに許容できる文字数を制限しているため、長いボイス メッセージの場合、文字変換されると複数のテキスト メッセージとして送信されます。</p> |
| 電話番号 (Phone Number) | <p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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"> 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ) 電話機の # および * キーに対応する # および * 国際電話に対応する + <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) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされ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。</p> <p>たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベル デバイスに通知を送信するときにコールバック番号を含めることができます。また、内線につながるために追加ダイヤル番号を使用することもできます。その場合、800 のようなパブリック アクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。</p> |
| 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) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって [追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字がダイヤルされます。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。</p> |
| 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だけに適用可能) 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 による接続試行が終了します。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だけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定 : 4 回</p> |

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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だけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。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だけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定：4 回</p> |
| RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。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、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定：15 分</p> |
| 試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt) | <p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ポケットベルへのコールが最初に成功した後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合には、この設定を [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>値を 0 (ゼロ) より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、Connection によって [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的なコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] を 2 に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] を 15 に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザが午後 12 時 15 分までにメッセージを確認しないと、午後 12 時 15 分に Connection からポケットベルへ再びコールが発信されます。午後 12 時 30 分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12 時 30 分に Connection からポケットベルへもう 1 度コールが発信されます。</p> <p>(注) [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)] 設定を有効にしている場合に生成される通知とは別に、この設定によって一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [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)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>0 ~ 100 の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。</p> <p>デフォルト設定：0</p> |

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt) | <p>(ポケットベル通知デバイスだけに適用可能) [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] が 0 (ゼロ) より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合は、この設定を [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>0 ~ 100 分の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、デバイスへのダイヤルにポートを使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。</p> <p>デフォルト設定 : 1 分</p> |
| 電話システム (Phone System) | <p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスを使用する電話システムを選択します。</p> |
| 通知時にユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications) | <p>(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求するかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。</p> <p>(注) この設定は慎重に使用してください。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に応答しない場合だけにしてください。</p> |
| SMPP プロバイダ (SMPP Provider) | <p>(SMS 通知デバイスだけに適用可能) 該当の SMPP プロバイダを選択します。</p> |
| 宛先 (To) | <p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS (SMPP) デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP のテキストメッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、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) のテキストメッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリアコード、シティコード、トランクコード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>このフィールドには、128 文字まで入力できます。</p> |

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit 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 通知デバイスだけに適用可能) 文字対応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を確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応じて) 英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤルすることができます。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情報は SMPP プロバイダーによって次のように異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「ソース アドレス」を要求している場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダーが「ソース アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元 (From)] フィールドに入力した番号がプロバイダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を [メッセージ テキスト (Message Text)] フィールドに入力する方法もあります。</p> <p>このフィールドには、40 文字まで入力できます。</p> |
| メッセージ ヘッダー (Message Header) | <p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) Connection が通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p> |
| メッセージ テキスト (Message Text) | <p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めているテキスト メッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門へのコールに応じるため待機しているユーザ宛てであれば、「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。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここに入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。</p> <p>(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号をメッセージ テキスト内に入力します (たとえば、tel:2065551212 の形式で番号を入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用されるように設定した文字セットによっては、160 文字より短い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 フッター (Message Footer) | <p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) 通知メッセージのフッターに入れる任意のテキストを入力します。Connection たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p> |

表 1-25 [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にメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text) | (SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファクス)、メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合はそのステータスの表示が含まれます。 |
| 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) | (SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知にメールボックス内の新規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。 |
| メッセージテキストに Full Inbox へのリンクを含める (Include a Link to Full Inbox in Message Text) | (SMTP 通知デバイスだけに適用可能) SMTP 通知デバイスに送信される通知のテキスト文字列に Cisco Unity Connection Web Inbox 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。 |
| 緊急のみ (Urgent Only) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) そのタイプの新しいボイス メッセージが緊急とマークされている場合にのみ Connection から通知が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。 |
| 宛先 (To) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電子メール アドレスを入力します。 (注) カンマで区切られた複数の電子メール アドレスを追加できます。 |
| HTML テンプレートの選択 (Select HTML Template) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) デフォルトまたはカスタマイズしたテンプレートを選択します。 |
| 外線番号 (Outdial Number) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) 電話での録音および再生機能を使用して、ユーザがボイスメッセージを確認するために使用する電話番号を入力します。ここでは、E.164 準拠の番号を入力できます。規制ルールの詳細については、『 <i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i> 』の「 Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x 」の章を参照してください。 |
| Cisco PCA からの外線番号を無効にする (Disable Outdial Number From Cisco PCA) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および Connection Mini Web Inbox からの外線番号をユーザが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。 |
| Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする (Disable HTML Template selection from Cisco PCA) | (HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) からの HTML テンプレートの割り当てをユーザが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。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。 |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | (一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

代行内線番号

表 1-26 [代行内線番号 (Alternate Extension)] ページ

| フィールド | 説明 |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 選択項目の削除 (Delete Selected) | 代行内線番号を削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の代行内線番号を同時に削除できます。 |
| 新規追加 (Add New) | 代行内線番号を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しい代行内線番号に適用するデータを入力します。 |
| 電話番号 (Phone Number) | 代行内線の電話番号。 代行内線番号に固有のページに移動するには、電話番号を選択します。 |
| 表示名 (Display Name) | (表示専用) 代行内線番号の名前。 |
| 電話のタイプ (Phone Type) | (表示専用) 電話番号のタイプ。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Alternate Extensions in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

代行内線番号の新規作成

表 1-27 [代行内線番号の新規作成 (New Alternate Extensions)] ページ

| フィールド | 説明 |
|---------------------|------------------------|
| 電話のタイプ (Phone Type) | リストから電話番号のタイプを選択します。 |
| 表示名 (Display Name) | 代行内線番号の識別に役立つ名前を入力します。 |

表 1-27 [代行内線番号の新規作成 (New Alternate Extensions)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 電話番号 (Phone Number) | <p>代行内線番号に固有の電話番号を入力します。代行内線番号は、ユーザ電話機上の複数回線着信表示の処理など、さまざまな理由で使用できます。代行内線番号の利用により、携帯電話、自宅の電話、または職場の別のサイトなどの別のデバイスからの Cisco Unity Connection への発信がより便利になります。代行内線番号用の電話番号を指定すると、Connection では、その番号からのすべてのコールがプライマリ内線番号からのコールと同じ方法で処理されます (電話システムから Connection に ANI または発信者 ID が伝えられるものとします)。つまり、Connection によって、代行電話番号がユーザアカウントに関連付けられ、その番号からのコールが着信すると、Connection からユーザに PIN の入力とサインインが要求されます。</p> <p>[電話番号 (Phone Number)] フィールドに文字を入力する際は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 内線番号は、最大 40 文字まで入力できます (SIP 連動では、最大 40 文字の英数字を使用できません)。 各内線番号はパーティション内で固有である必要があります。 SIP 連動では、SIP URL の有効なエイリアスを入力することもできます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com である場合は、aabade と入力します。スペースは使用しないでください。 |
| パーティション (Partition) | <p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Alternate Extensions in Cisco Unity Connection 9.x」の項および「Adding Alternate Extensions」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

代行内線番号の編集

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ

| フィールド | 説明 |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 電話のタイプ (Phone Type) | (このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) リストから電話番号のタイプを選択します。 |
| 表示名 (Display Name) | (このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 代行内線番号の識別に役立つ名前を入力します。 |

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 電話番号 (Phone Number) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 代行内線番号に固有の電話番号を入力します。代行内線番号は、ユーザ電話機上の複数回線着信表示の処理など、さまざまな理由で使用できます。代行内線番号の利用により、携帯電話、自宅の電話、または職場の別のサイトなどの別のデバイスからの Cisco Unity Connection への発信がより便利になります。代行内線番号用の電話番号を指定すると、Connection では、その番号からのすべてのコールがプライマリ内線番号からのコールと同じ方法で処理されます (電話システムから Connection に ANI または発信者 ID が伝えられるものとします)。つまり、Connection によって、代行電話番号がユーザアカウントに関連付けられ、その番号からのコールが着信すると、Connection からユーザに PIN の入力とサインインが要求されます。</p> <p>[電話番号 (Phone Number)] フィールドに文字を入力する際は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 内線番号は、最大 40 文字まで入力できます (SIP 連動では、最大 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内で固有である必要があります。 SIP 連動では、SIP URL の有効なエイリアスを入力することもできます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com である場合は、aabade と入力します。スペースは使用しないでください。 |
| パーティション (Partition) | <p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチスペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチスペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p> |
| [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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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、このボタンを選択します。</p> <p>代行内線番号に関してカスタマイズ可能なカンパセーション設定がいくつか用意されています。デフォルトで、各代行内線番号には、ユーザのプライマリ内線番号に対して設定されたものと同じ設定が使用されます。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暗証番号をスキップする (Skip PIN When Calling From Known Extension) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この内線番号から発信するとき、このユーザに対して暗証番号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) この設定の使用には、セキュリティ上のリスクを伴います。ハッカーに電話の発信者 ID をスプーフィングされるおそれがあります。ハッカーがスプーフィングした発信者 ID を使用して Cisco Unity Connection システムにアクセスしたときに、その発信者 ID がこの設定を有効にしているプライマリ内線番号または代行内線番号に一致していると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセス可能になります。</p> |

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ガイダンス音量 (Conversation Volume) | <p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザに再生されるときに音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 小 (Low) • 中 (Medium) • 大 (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>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> |
| ガイダンス速度 (Conversation Speed) | <p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) Cisco Unity Connection からユーザに対してプロンプトが再生されるときに速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゆっくり (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> |
| ユーザの新規メッセージを自動的に再生 (After Sign-In, Play User's New Messages Automatically) | <p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザのサインイン後すぐに新しいメッセージが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この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>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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>(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>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときにユーザがメニューに応答しなかった場合に、Cisco Unity Connection によってメニューが繰り返される回数を指定します。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 コマンドの待機時間 (Wait for First Touchtone or Voice Command) | <p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときに、メニューの再生後にユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを発するまで Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。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 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 名前、内線番号、暗証番号を入力する時の追加のキー入力の待機時間 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and PINs) | <p>このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージの宛先指定、パスワードや暗証番号の更新、通話転送、またはメッセージ通知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に Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。</p> <p>有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>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時の追加のキー入力の待機時間 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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から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に Cisco Unity Connection で待機する時間を指定します。</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の待機時間 (Wait Between Words in Voice Commands) (0 ~ 100 ミリ秒) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときに、ユーザが発したことばに対する動作を行う前に、ユーザが別のことばを発するまでに Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) (ユーザに割り当てられているサービスクラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、Cisco Unity Connection から音声認識ユーザに対してユーザの意図の確認を求める可能性を調整します。たとえば、「cancel」または「hang up」の発音をシステムが誤認識するという苦情がユーザから寄せられる場合は、この設定の値を引き上げて、ユーザが意図しない操作を誤って実行しないようにすることができます。あるいは、システムが確認のプロンプトを何度も示すという苦情が寄せられる場合は、この設定の値を引き下げてください。</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 から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Connection から確認を求められます。</p> <p>この設定の現実的な値の範囲は 30 ~ 90 です。デフォルト値を設定すれば、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で必要なときに確認を求めることができます。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>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 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 音声認識の音声感度 (Voice Recognition Speech Sensitivity) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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うことができます。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。ノイズが生じただけで、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> |
| メッセージ音量 (Message Volume) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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 によって再生されるメッセージの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 小 (Low) • 中 (Medium) • 大 (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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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 によるメッセージの再生速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゆっくり (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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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 によって前方にスキップされ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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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す場合、Cisco Unity Connection によって後方にスキップされ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> |

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up) (再生の設定 (Playback Settings)) | <p>このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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、そのメッセージを新規と見なすように Cisco Unity Connection を設定するか、開封済み (読み取り済み) としてマークするように設定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> |
| Confirm Deletions of New and Saved Messages (新規および開封済みメッセージの削除を確認する) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(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> |
| 受信者の入力方法 (Enter a Recipient By) | <p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンパセーションから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>このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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 によって確認のために、リストから選択したユーザの名前が繰り返されることはありません。選択された名前をユーザに確認するようにする場合は、[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> |

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] 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>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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を追加することをユーザに要求するよう、Cisco Unity Connection を設定するには、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトで、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する場合は、Connection によって 1 人の受信者の追加が許可されてから、キー入力で次に何をやるかを指示するように要求されます (「別の受信者を追加するには 1 を押してください。(To add another recipient, press 1.)」メッセージオプションについては、3 を押してください。(For message options, press 3.) 録音する場合は、# を押してください。(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が、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、名前の追加を続け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> |
| 通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up) (メッセージの宛先と送信先 (Message Addressing and Sending)) | <p>このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 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、メッセージを送信するように Cisco Unity Connection を設定するか、メッセージを破棄するように設定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> |
| 代行内線番号の変更 (Modify Alternate Extension) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を一括編集モードで変更するには、[代行内線番号の変更 (Modify Alternate Extension)] フィールドを選択し、リストから電話を選択します。 |
| 代行内線番号の削除 (Delete Alternate Extension) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を一括編集モードで削除するには、[代行内線番号の削除 (Delete Alternate Extension)] フィールドを選択します。 |
| 右端以外はすべて削除する (Remove All Except the Right-Most) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[右端以外はすべて削除する (Remove All Except the Right-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。 |
| 左端以外はすべて削除する (Remove All Except the Left-Most) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[左端以外はすべて削除する (Remove All Except the Left-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。 |
| 左端を削除する (Remove the Left-Most) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[左端を削除する (Remove the Left-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。 |
| 右端を削除する (Remove the Right-Most) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[右端を削除する (Remove the Right-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。 |

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3桁の数字を前に追加する (Prepend These Digits) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[3桁の数字を前に追加する (Prepend These Digits)] チェックボックスをオンにして、各代行内線番号の先頭に追加する数字を入力します。 |
| 3桁の数字を後ろに追加する (Append These Digits) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[3桁の数字を後ろに追加する (Append These Digits)] チェックボックスをオンにして、各代行内線番号の末尾に追加する数字を入力します。 |
| 内線番号にこの値を追加する (Add This Value to the Extension) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[内線番号にこの値を追加する (Add This Value to the Extension)] チェックボックスをオンにして、値を入力します。 |
| 内線番号からこの値を差し引く (Subtract This Value from the Extension) | (一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[内線番号からこの値を差し引く (Subtract This Value from the Extension)] チェックボックスをオンにして、値を入力します。 |
| 内線番号のテスト (Test Extension) | (一括編集操作だけに適用可能) 内線番号を入力し、[テスト (Test)] を選択すると、代行内線番号が適切に動作していることを確認できます。 |
| 一括編集タスクスケジューリング (Bulk Edit Task Scheduling) | (一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。 |

関連項目

ユーザの別名の編集

表 1-29 [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

| フィールド | 説明 |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 名 (First Name) | 代行ユーザまたは連絡先の名。ユーザの別名については、姓と名を両方とも指定する必要があります。 |
| 姓 (Last Name) | 代行ユーザまたは連絡先の姓。 |
| 選択項目の削除 (Delete Selected) | ユーザの別名を削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数のユーザの別名を同時に削除できます。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Alternate Names in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

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選択すると、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 Administration 内からは管理されません。

プライベート同報リストの設定については、Cisco PCA のヘルプを参照してください。

ユニファイド メッセージング アカウント

表 1-30 [ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページ

| フィールド | 説明 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 選択項目の削除 (Delete Selected) | ユニファイド メッセージング アカウントを削除するには、表示名の左にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。一度に複数のユニファイド メッセージング アカウントを削除できます。 |
| 新規追加 (Add New) | ユニファイド メッセージング アカウントを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページにユニファイド メッセージングの新規アカウントに適用するデータを入力します。 |
| 表示名 (Display Name) | (表示専用) ユニファイド メッセージング アカウントの名前。 ユニファイド メッセージング アカウントに固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] を選択します。 |
| サービス タイプ (Service Type) | (表示専用) ユニファイド メッセージング アカウントが接続するサーバのタイプ。 |
| テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子メールにアクセス (Access Exchange Email by Using Text to Speech) | (表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイド メッセージング アカウントによって、ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メール メッセージにアクセスできます。 |
| Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts) | (表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイド メッセージング アカウントによって、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。 |
| Connection と Exchange のメールボックスを同期する (シングル インボックス) (Synchronize Connection and Exchange Mailboxes (Single Inbox)) | (表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイド メッセージング アカウントによって、Connection と Exchange のボイス メッセージが同期されます。 |

表 1-30 [ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging 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) | (表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイドメッセージングアカウントによって、ユーザは、会議のスケジュールを設定し、Cisco Unified MeetingPlace の会議に参加できます。 |
| プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service) | (表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイドメッセージングアカウントが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をオンにすると、ユニファイドメッセージングアカウントが別のサーバを介して会議のスケジュールを設定します。 |

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成

表 1-31 [ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ

| フィールド | 説明 |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service) | このユーザで有効にするユニファイドメッセージングサービスの名前を選択します。 |
| サービスタイプ (Service Type) | (表示専用) ユニファイドメッセージングサービスが接続するサーバのタイプ。 |
| この電子メールアドレスを使用 (Use This Email Address) | <p>(Exchange 専用) Connection により、ボイスメッセージをここで指定した Exchange メールボックスと同期する場合は、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 user@domain 形式の電子メールアドレスを入力します。 <p>この電子メールアドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致している必要があります。</p> |

表 1-31 [ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 社内電子メールアドレスを使用 (Use Corporate Email Address) | <p>(Exchange 専用) ボイス メッセージを、Connection と [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドで指定された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに、user@domain 形式の電子メールアドレスがあることを確認します。 <p>この電子メールアドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致している必要があります。</p> |
| サインイン タイプ (Sign-In Type) | <p>Exchange 2003 : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] は、ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニファイド メッセージング サービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている場合のみ適用できます。</p> <p>該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザ エイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザ エイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 <p>MeetingPlace : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 |
| ユーザ ID (User ID) | <p>Exchange 2003 : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Exchange 2003 エイリアスを入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、Exchange 2003 にユーザをサインインします。</p> <p>MeetingPlace : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID を入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、MeetingPlace にユーザをサインインします。</p> |
| テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子メールにアクセス (Access Exchange Email by Using Text to Speech) | <p>(Exchange 専用) このチェックボックスをオンにすると、現在の Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイド メッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイド メッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p> |

表 1-31 [ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts) | <p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。</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 Exchange の予定表と連絡先にアクセスできません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p> |
| Connection と Exchange のメールボックスを同期する (シングルインボックス) (Synchronize Connection and Exchange Mailboxes (Single Inbox)) | <p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザに関して、Connection と Exchange のメールボックスが同期されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p> <p>このユーザの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、ユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは、それらのメッセージを手動で Exchange から削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されません。 ユーザの単一受信トレイを再度有効にすると、ユーザの Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が、新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。 |

表 1-31 [ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| リセット (Reset) | このボタンにより、Connection は、現在の Connection メールボックスに対して次の操作を行います。 <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイス メッセージを同期します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り / 書き込みのステータス) を再同期します。 Exchange 通知の再登録を行います。これにより、Exchange は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイス メッセージの通知を送信します。 |
| MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining) | (Cisco Unified MeetingPlace 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) | (Cisco Unified MeetingPlace 専用) このチェックボックスがオンになっている場合、この Cisco Unified MeetingPlace サーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、別のサーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。 |
| テスト (Test) | [テスト (Test)] ボタンをクリックすると、[この電子メールアドレスを使用 (Use This Email Address)] テキスト ボックスで指定した電子メールアドレスを使用した Connection と Exchange サーバが通信できるかどうかを確認できます。 |

関連項目

- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

ユニファイド メッセージング アカウントの編集

表 1-32 [ユニファイド メッセージング アカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ

| フィールド | 説明 |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service) | (表示専用) このユニファイド メッセージング アカウントに関連付けられているユニファイド メッセージング サービス。 |
| サービス タイプ (Service Type) | (表示専用) ユニファイド メッセージング サービスが接続するサーバのタイプ。 |

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| この電子メールアドレスを使用 (Use This Email Address) | <p>(Exchange 専用) Connection により、ボイスメッセージをここで指定した Exchange メールボックスと同期する場合は、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 user@domain 形式の電子メールアドレスを入力します。 |
| 社内電子メールアドレスを使用 (Use Corporate Email Address) | <p>(Exchange 専用) ボイスメッセージを、Connection と [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドで指定された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに、user@domain 形式の電子メールアドレスがあることを確認します。 |
| サインインタイプ (Sign-In Type) | <p>Exchange 2003 : [サインインタイプ (Sign-In Type)] は、ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニファイドメッセージングサービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている場合のみ適用できます。</p> <p>該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザエイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザエイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 <p>MeetingPlace : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザエイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザエイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 |
| ユーザ ID (User ID) | <p>Exchange 2003 : [サインインタイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Exchange 2003 エイリアスを入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、Exchange 2003 にユーザをサインインします。</p> <p>MeetingPlace : [サインインタイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID を入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、MeetingPlace にユーザをサインインします。</p> |

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子メールにアクセス (Access Exchange Email by Using Text to Speech) | <p>(Exchange 専用) このチェックボックスをオンにすると、現在の Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。サービスに対してこのオプションを有効にすると、そのサービスを使用するように設定されているすべての Connection ユーザに対して自動的に有効になることに注意してください。</p> |
| Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts) | <p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。</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 Exchange の予定表と連絡先にアクセスできません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。サービスに対してこのオプションを有効にすると、そのサービスを使用するように設定されているすべての Connection ユーザに対して自動的に有効になることに注意してください。</p> |

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Connection と Exchange のメールボックスを同期する (シングルインボックス) (Synchronize Connection and Exchange Mailboxes (Single Inbox)) | <p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザに関して、Connection と Exchange のメールボックスが同期されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。サービスに対してこのオプションを有効にすると、そのサービスを使用するように設定されているすべての Connection ユーザに対して自動的に有効になることに注意してください。</p> <p>このユーザの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、ユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは、それらのメッセージを手動で Exchange から削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されません。 ユーザの単一受信トレイを再度有効にすると、ユーザの Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が、新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。 |
| リセット (Reset) | <p>このボタンにより、Connection は、現在の Connection メールボックスに対して次の操作を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイス メッセージを同期します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り / 書き込みのステータス) を再同期します。 Exchange 通知の再登録を行います。これにより、Exchange は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイス メッセージの通知を送信します。 |
| MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining) | <p>(Cisco Unified MeetingPlace 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。</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。</p> |

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service) | (Cisco Unified MeetingPlace 専用) このチェックボックスがオンになっている場合、この Cisco Unified MeetingPlace サーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、別のサーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。 |
| テスト (Test) | [テスト (Test)] ボタンをクリックすると、Connection が Exchange サーバのメールボックスを検索して、そのメールボックスと通信できるかどうかを確認できます。 |

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

SMTP プロキシアドレス

表 1-33 [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) | SMTP プロキシアドレスを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の SMTP プロキシアドレスを同時に削除できます。 |
| 新規追加 (Add New) | 新規の SMTP プロキシアドレスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] 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)] を選択します。 |
| SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address) | <p>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 では、プロキシアドレスを使用して、着信する SMTP メッセージの送信者と受信者がユーザまたは連絡先にマッピングされます。</p> <p>SMTP プロキシアドレスのパターン、つまり、Connection によってユーザプロファイルの値に置き換えられるテキストとトークンの組み合わせを入力できます (たとえば、%Alias% は、Connection によって、対応するユーザの編集集中に各ユーザプロファイルからのエイリアスに置き換えられます)。使用可能なトークンは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %FirstName% • %LastName% • %Alias% • %Extension% <p>(ユーザに単一受信トレイが設定されている場合のみ) ユーザの SMTP プロキシアドレスは、単一受信トレイを有効にしたユニファイドメッセージングアカウントで指定した Exchange メールアドレスと一致する必要があります。</p> |

表 1-33 [SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SMTP プロキシ アドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses) | (一括編集操作だけに適用可能) 編集集中の各ユーザ アカウントまたは連絡先に SMTP プロキシ アドレスを追加するには、[SMTP プロキシ アドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses)] を選択します。 |
| SMTP プロキシ アドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses) | (一括編集操作だけに適用可能) 各ユーザ アカウントまたは連絡先に現在存在する SMTP プロキシ アドレスを削除し、[SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Address)] フィールドに入力した新規の SMTP プロキシ アドレスに置き換えるには、[SMTP プロキシ アドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses)] を選択します。 |
| 一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling) | (一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。 |

関連項目

- ユーザの場合は、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 9.x」の項。連絡先の場合は、同じマニュアルの「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザをインポート

表 1-34 [ユーザをインポート (Import Users)] ページ

| フィールド | 説明 |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ユーザ検索 (Find Users) | インポートするユーザのタイプを選択します。 Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) 設定では、ユーザはデフォルトスイッチからインポートされます。 Cisco Unity Connection 設定で 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 アカウントを使用して Cisco Unified CM サーバを選択することも必要です。AXL サーバが設定されている Cisco Unified CM サーバだけがリストに表示されます。 Cisco Unity Connection 設定で Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリを統合し、Connection と LDAP データを同期 (Connection サーバの非表示の Cisco Unified CM データベースに LDAP データをインポート) している場合は、LDAP データのインポートを選択できます。 |

表 1-34 [ユーザをインポート (Import Users)] ページ (続き)

| フィールド | 説明 |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ベースにするテンプレート (Based on Template) | <p>新規ユーザ アカウントのベースとなるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響します。</p> <p>Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合は、ボイスメールを使用するユーザのテンプレートだけがリストに表示されます。</p> <hr/> <p> 注意 LDAP ユーザのインポート時に、管理者ユーザのテンプレートを選択すると、ユーザはメールボックスを持たなくなります。</p> |
| エイリアス (Alias) | <p>ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。</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。 |
| [電話番号 (Phone Number)] (LDAP のみ) | LDAP ディレクトリからのデータのインポート時に、[電話番号 (Phone Number)] 列に、LDAP ディレクトリ設定を Connection Administration に追加したときに Connection の [社内電話番号 (Corporate Phone Number)] フィールドにマップした [LDAP] フィールドの値が表示されます。([社内電話番号 (Corporate Phone Number)] フィールドは、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページに表示されます)。 |
| 内線番号 (Extension) | <p>電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。</p> <p>LDAP ディレクトリからデータをインポートしている場合、[内線番号 (Extension)] 列には、正規表現を [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP 詳細設定 (Advanced LDAP Settings)] に適用した後の [電話番号 (Phone Number)] 列の値が表示されます。</p> |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating Multiple Cisco Unity Connection 9.x User Accounts from Cisco Unified Communications Manager Users](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating User Accounts from LDAP User Data or Changing LDAP Integration Status for Existing Users in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

Unified Communications Manager ユーザの同期

表 1-35 [Unified Communications Manager ユーザの同期 (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) | 適切な検索条件を入力します。 Cisco Unity Connection 設定では、適切なユーザ アカウントを使用して Cisco Unified Communications Manager サーバを選択することも必要です。AXL サーバが設定されている Cisco Unified CM サーバだけがリストに表示されます。 Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) 設定では、同期は自動的に行われます。手動でユーザを同期する必要はありません。 |
| エイリアス (Alias) | ユーザに固有のテキスト名。 ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。 |
| 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) | 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。 |

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating Multiple Cisco Unity Connection 9.x User Accounts from Cisco Unified Communications Manager Users](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

