



## CHAPTER 3

# Cisco Unity Connection 9.x テンプレートの設定

---

次の項を参照してください。

- 「ユーザ テンプレートの検索」 (P.3-2)
- 「ユーザ テンプレートの新規作成」 (P.3-3)
- 「ユーザ テンプレートの基本設定の編集」 (P.3-4)
- 「ユーザ テンプレートのパスワードの設定」 (P.3-8)
- 「ユーザ テンプレートのパスワードの変更」 (P.3-10)
- 「ユーザ テンプレートの役割の編集」 (P.3-11)
- 「ユーザ テンプレートの転送ルール」 (P.3-12)
- 「ユーザ テンプレートの転送ルールの編集」 (P.3-12)
- 「ユーザ テンプレートのメッセージ設定」 (P.3-16)
- 「ユーザ テンプレートのメッセージアクション テンプレートの編集」 (P.3-20)
- 「ユーザ テンプレートの発信者入力」 (P.3-24)
- 「ユーザ テンプレートの発信者入力の編集」 (P.3-25)
- 「ユーザ テンプレートのメールボックスの編集」 (P.3-28)
- 「ユーザ テンプレートの電話メニュー」 (P.3-29)
- 「ユーザ テンプレートの再生メッセージの設定」 (P.3-35)
- 「ユーザ テンプレートの送信メッセージの設定」 (P.3-42)
- 「ユーザ テンプレートのグリーティング」 (P.3-46)
- 「ユーザ テンプレートのグリーティングの編集」 (P.3-46)
- 「ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定」 (P.3-51)
- 「ユーザ テンプレートの通知デバイス」 (P.3-51)
- 「ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成」 (P.3-52)
- 「ユーザ テンプレートの通知デバイスの編集」 (P.3-57)
- 「ユーザ テンプレートのユニファイドメッセージング アカウント」 (P.3-64)
- 「ユーザ テンプレートのユニファイドメッセージング アカウントの新規作成」 (P.3-65)
- 「ユーザ テンプレートのユニファイドメッセージング アカウントの編集」 (P.3-67)
- 「コールハンドラ テンプレートの検索」 (P.3-70)

- 「コールハンドラ テンプレートの新規作成」 (P.3-70)
- 「コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集」 (P.3-72)
- 「コールハンドラ テンプレートの転送ルール」 (P.3-74)
- 「コールハンドラ テンプレートの転送ルールの編集」 (P.3-74)
- 「コールハンドラ テンプレートの発信者入力」 (P.3-78)
- 「コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集」 (P.3-79)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティング」 (P.3-82)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティングの編集」 (P.3-83)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定」 (P.3-86)
- 「コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定」 (P.3-87)
- 「連絡先テンプレートの検索」 (P.3-90)
- 「連絡先テンプレートの新規作成」 (P.3-90)
- 「連絡先テンプレートの基本設定の編集」 (P.3-91)
- 「通知テンプレートの検索」 (P.3-91)
- 「通知テンプレートの新規作成」 (P.3-92)
- 「通知テンプレートの編集」 (P.3-94)
- 「カスタム変数の検索」 (P.3-96)
- 「カスタム変数の新規作成」 (P.3-97)
- 「カスタム変数の編集」 (P.3-97)
- 「カスタム グラフィックの検索」 (P.3-98)
- 「カスタム グラフィックの新規作成」 (P.3-99)
- 「カスタム グラフィックの編集」 (P.3-100)
- 「交換可能イメージの検索」 (P.3-100)
- 「交換可能イメージの編集」 (P.3-101)

## ユーザ テンプレートの検索

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

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。 ユーザ テンプレートに固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ユーザ テンプレートの名前。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザ テンプレートを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。複数のユーザ テンプレートを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ユーザ テンプレートを追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規のユーザ テンプレートに適用するデータを入力します。

## 関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a User Template 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 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## ユーザ テンプレートの新規作成

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

フィールド	説明
ユーザテンプレートタイプ (User Template Type)	次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul>
ベースにするテンプレート (Based on Template)	新規テンプレートのベースとなる既存のテンプレートを選択します。[ユーザ テンプレートの新規作成 (New User Template) ] ページで選択した設定 ([エイリアス (Alias) ]、[表示名 (Display Name) ] など) を除き、すべての設定がベース テンプレートからコピーされます。  [メールボックスがあるユーザ テンプレート (User Template With Mailbox) ] タイプのテンプレートの場合、システム同報リストもベース テンプレートからコピーされます。たとえば、デフォルトの voicemailusertemplate をベースとする新規のユーザ テンプレートはすべて自動的に allvoicemailusers システム同報リストと、voicemailusertemplate が手動で追加されているその他のリストに追加されます。
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	ユーザ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
メールボックス ストア (Mailbox Store)	このテンプレートを使用して作成するユーザ アカウント用のメールボックスを作成するメールボックス ストア。
発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server)	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。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。

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

フィールド	説明
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) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)	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。
	 (注) ユニファイド メッセージングを設定する場合は、このチェックボックスをオンにすることを推奨します。

## 関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Adding a User Template 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](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 テンプレートの基本設定の編集

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

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	ユーザ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
表示名の生成 (Display Name Generation)	このテンプレートに関連付けられている新規ユーザの名前の表示形式を、次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>名、姓の順 (First Name, Then Last Name) (例: Jessie Smith)</li> <li>姓、名の順 (Last Name, Then First Name) (例: Smith, Jessie)</li> </ul>
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。
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。

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

フィールド	説明
検索範囲 (Search Scope)	ユーザ アカウントに適用するサーチ スペースを選択します。サーチ 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。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
サービス クラス (Class of Service)	ユーザが割り当てられているサービス クラスを選択します。サービス クラスは多数のユーザ設定を制御します。
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。
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。
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に、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。  <b>(注)</b> 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。

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

フィールド	説明
短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)	<p>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)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [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。</p> <p>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)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [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。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
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><b>(注)</b> 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>
アドレス (Address)	<i>(任意)</i> ユーザの番地を入力します。
ビル名 (Building)	<i>(任意)</i> ユーザが居るビル名を入力します。
市 (City)	<i>(任意)</i> 市を入力します。
都道府県 (State)	<i>(任意)</i> 都道府県を入力します。
郵便番号 (Postal Code)	<i>(任意)</i> 郵便番号を入力します。
国 (Country)	<i>(任意)</i> 国を入力します。
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	<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>

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

フィールド	説明
タイムゾーン (Time Zone)	<p>ユーザに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"> <li>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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul> </li> <li>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。</li> </ul> <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーンティングおよび時間外グリーンティングは、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><b>(注)</b> ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</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。

## ■ ユーザ テンプレートのパスワードの設定

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

フィールド	説明
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) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)	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。
	 (注) ユニファイドメッセージングを設定する場合は、このチェックボックスをオンにすることを推奨します。

## 関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying a User Template 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](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 テンプレートのパスワードの設定

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

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <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)	ユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
	ユーザがボイスメールにアクセスできないようにするには、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。

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

フィールド	説明
ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)	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。
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)	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。  [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。
期限切れなし (Does Not Expire)	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。  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。  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。
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。

#### 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](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 テンプレートのパスワードの変更

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

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <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"> <li>電話の暗証番号 : 0 ~ 9 の数字を使用します。</li> <li>Web アプリケーションパスワード : 英数字と特殊文字 (~!@#\$%^&amp;*()-_+={} ][: ";&lt;&gt;?/\.,) の任意の組み合わせを使用します。</li> </ul> <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。</p> <p>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。</p> <p>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)] &gt; [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。

## 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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## ユーザテンプレートの役割の編集

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

フィールド	説明
割り当て済みの役割 (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"> <li>オーディオテキスト管理者 (Audio Text Administrator)</li> <li>監査管理者 (Audit Administrator) (<i>Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ</i>)</li> <li>グリーティング管理者 (Greeting Administrator)</li> <li>ヘルプデスク管理者 (Help Desk Administrator)</li> <li>メールボックスアクセス代行アカウント (Mailbox Access Delegate Account)</li> <li>リモート管理者 (Remote Administrator)</li> <li>システム管理者 (System Administrator)</li> <li>専門技術者 (Technician)</li> <li>ユーザ管理者 (User Administrator)</li> </ul>
使用可能な役割 (Available Roles)	<p>[割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] 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"> <li>オーディオテキスト管理者 (Audio Text Administrator)</li> <li>監査管理者 (Audit Administrator) (<i>Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ</i>)</li> <li>グリーティング管理者 (Greeting Administrator)</li> <li>ヘルプデスク管理者 (Help Desk Administrator)</li> <li>リモート管理者 (Remote Administrator)</li> <li>システム管理者 (System Administrator)</li> <li>専門技術者 (Technician)</li> <li>ユーザ管理者 (User Administrator)</li> </ul>

### 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](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 テンプレートの転送ルール

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

フィールド	説明
有効 (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](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 テンプレートの転送ルールの編集

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

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <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 3-8 ユーザ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。</li> <li>[終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
転送先 (Transfer Calls To)	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。</li> <li>コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。</li> </ul> </li> <li>[内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。</li> </ul>
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイス メッセージ システムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection 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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

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

フィールド	説明
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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection 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"> <li>• [ 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。</li> <li>• [ 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。</li> <li>• [ 保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold) ] : 保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。</li> </ul> <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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

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

フィールド	説明
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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「&lt;ユーザまたはコールハンドラの録音名&gt;の方にお電話がはいっています (call for &lt;recorded name of user or call handler&gt;)」または「&lt;ダイヤルされた内線番号&gt;の方にお電話がはいっています (call for &lt;dialled extension number&gt;)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチヘリリリースする (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、このオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

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

フィールド	説明
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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

## 関連項目

## ユーザテンプレートのメッセージ設定

表 3-9 ユーザテンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長 (Maximum Message Length)	<p>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p><b>(注)</b> 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定：300 秒</p>
発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイスメッセージポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 3-9 ユーザ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
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"> <li>[ 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。</li> <li>[ 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。</li> </ul> <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"> <li>[ 通常にする (Mark Normal) ] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。</li> <li>[ 緊急にする (Mark Urgent) ] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話に役立てることができます。</li> <li>[ 発信者が選択できる (Ask Callers) ] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>
プライベート メッセージ (Message Sensitivity)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[ 通常にする (Mark Normal) ] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。</li> <li>[ プライベートにする (Mark Private) ] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。</li> <li>[ 発信者が選択できる (Ask Callers) ] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>
[ メッセージ セキュリティ (Message Security) ] : [ セキュアにする (Mark Secure) ]	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。</p>

表 3-9 ユーザ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
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"> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> </ul> <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 3-9 ユーザ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>– [次のコール ルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : 適切なコール ルーティング テーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul> </li> <li>• [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [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。</li> <li>• [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンパセーション (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"> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> </ul> </li> <li>• [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。</li> </ul>

#### 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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

# ユーザテンプレートのメッセージアクションテンプレートの編集

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

フィールド	説明
ボイスメール (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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p><b>(注)</b> 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) ] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration) ] &gt; [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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>デフォルト設定: [メッセージを受信 (Accept the Message) ]</p>

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

フィールド	説明
電子メール (Email)	<p>ユーザー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"> <li>• [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザーのメールボックスに送信されます。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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ー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。</li> </ul> <p><b>(注)</b> 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)] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] &gt; [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、このユーザー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、このユーザー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>このユーザー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。このユーザー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 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template) ] ページ (続き)

フィールド	説明
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"> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> </ul> <p><b>(注)</b> 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) ] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration) ] &gt; [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 3-10 [メッセージアクション テンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
送信確認 (Delivery Receipt)	<p>ユーザが送信確認を受信したときに、Cisco Unity Connection 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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p><b>(注)</b> 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)] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] &gt; [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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
置換可能なトークン (Replaceable Tokens)	<p>[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドと併せて使用します。Cisco Unity Connection によって、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドのトークンがユーザ プロファイルの値に置き換えられます。(たとえば、%Alias% は、対応するユーザを編集するときに Connection によって各ユーザ 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)。</p> <p>[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)] リストでトークンの名前を選択してから、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横にある矢印を選択します。</p>

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

フィールド	説明
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) ] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration) ] &gt; [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 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>

## 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 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](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 テンプレートの発信者入力

表 3-11 ユーザ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input) ] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。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、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者の送信先 (Send Caller To) ] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target) ] フィールドに表示されます。
ターゲット (Target)	(表示専用) 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に、通話を受信するユーザを示します。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。

表 3-11 ユーザ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection 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><b>(注)</b> このオプションは、[グリーティング (Greetings)] ページで [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒</p>
[ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions)] : [有効 (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、このチェックボックスをオンにします。こ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)	発信者がユーザのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。

#### 関連項目

- 『*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](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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## ユーザ テンプレートの発信者入力の編集

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

フィールド	説明
キー (Key)	(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 3-12 ユーザ テンプレートの [ 発信者入力編集 (Edit Caller Input) ] ページ (続き)

フィールド	説明
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 3-12 ユーザ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって打ち切られます。</li> <li>- [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。</li> <li>- [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : グリーティングが Connection によって最初から再生されます。</li> <li>- [次のコール ルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : コール ルーティング テーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection 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。</li> <li>- [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection によって実行されます。</li> <li>- [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。</li> <li>- [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : [内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection 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。</li> </ul> </li> <li>• [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [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。</li> <li>• [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンパセーション (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"> <li>- ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)</li> <li>- [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パセーション (規制テーブルで許可されている場合に限られます)。</li> <li>- [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パセーション (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)。</li> <li>- [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パセーション。</li> <li>- [サインイン (Sign-In)] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンパセーション。</li> <li>- [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンパセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> <li>• [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。</li> </ul>

## 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](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 テンプレートのメールボックスの編集

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

フィールド	説明
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。
メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)	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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[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"> <li>- [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。</li> <li>- [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。</li> <li>- [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。</li> </ul> </li> <li>[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。 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。</li> </ul>

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

フィールド	説明
メールボックス ストア (Mailbox Store)	このテンプレートを使用してユーザを作成するときに、メールボックスを作成するメールボックス ストアを選択します。

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

## ユーザ テンプレートの電話メニュー

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

フィールド	説明
タッチトーン カン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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <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ときの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>小 (Low)</li> <li>中 (Medium)</li> <li>大 (High)</li> </ul> <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>

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

フィールド	説明
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時の速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ゆっくり (Slow)</li> <li>• 標準 (Normal)</li> <li>• 速い (Fast)</li> <li>• 最速 (Fastest)</li> </ul> <p>デフォルト設定 : [標準 (Normal)]</p>
時間フォーマット (Time Format)	<p>ユーザが電話でメッセージを再生するときに、Cisco Unity Connection 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"> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> </ul> <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>

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

フィールド	説明
タッチトーン カンバセーション (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"> <li>代行キーパッド マッピング (N) (Alternate Keypad Mapping N)</li> <li>代行キーパッド マッピング (S) (Alternate Keypad Mapping S)</li> <li>代行キーパッド マッピング (X) (Alternate Keypad Mapping X)</li> <li>クラシック カンバセーション (Classic Conversation)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング 1 (Custom Keypad Mapping 1)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング 2 (Custom Keypad Mapping 2)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング 3 (Custom Keypad Mapping 3)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング 4 (Custom Keypad Mapping 4)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング 5 (Custom Keypad Mapping 5)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング 6 (Custom Keypad Mapping 6)</li> <li>オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1)</li> <li>標準カンバセーション (Standard Conversation)</li> </ul> <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>
[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"> <li>ラストイン ファーストアウト (Last In, First Out)</li> <li>ファーストイン ラストアウト (First In, Last Out)</li> </ul> <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) ユーザが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>

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

フィールド	説明
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)	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。 <b>(注)</b> 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。 デフォルト設定: 1 回
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)	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。 デフォルト設定: 5,000 ミリ秒
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)	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。 有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定: 3,000 ミリ秒
複数桁のメニュー オプションを入力する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)	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 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。 この設定は、## を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合も適用されます。 有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。 デフォルト設定: 1,500 ミリ秒
ボイス コマンドの単語間の待機時間 (Wait Between Words in Voice Commands)	(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) ユーザが次に発音するまで 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、すでに発音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、ユーザが発音を終え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。 デフォルト設定: 750 ミリ秒

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

フィールド	説明
音声認識の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 (<i>Allow Users to Use Voice Recognition</i>)] 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>
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 (<i>Allow Users to Use Voice Recognition</i>)] 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>

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

フィールド	説明
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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul>

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

フィールド	説明
カンバセーション終了後 (When Exiting the Conversation)	<p>次のいずれかのアクションを選択して、カンバ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"> <li>• [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– [通話を切断する (Hang Up)] : Connection 通話はただちに打ち切られます。</li> </ul> </li> <li>• [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [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。</li> <li>• [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)</li> <li>– 発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)</li> <li>– グリーティング管理者 (Greetings Administrator)</li> <li>– サインイン (Sign-In)</li> <li>– ユーザ システム転送 (User System Transfer)</li> </ul> </li> <li>• [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"> <li>– 転送を試みる (Attempt Transfer)</li> <li>– グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)</li> </ul> </li> </ul>

**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「[Conversation and Phone Menu Options in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## ユーザ テンプレートの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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」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

## ■ ユーザテンプレートの再生メッセージの設定

キュメントは、  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能です。

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

フィールド	説明
メッセージ音量 (Message Volume)	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファ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"> <li>• 小 (Low)</li> <li>• 中 (Medium)</li> <li>• 大 (High)</li> </ul> <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"> <li>• ゆっくり (Slow)</li> <li>• 標準 (Normal)</li> <li>• 速い (Fast)</li> <li>• 最速 (Fastest)</li> </ul> <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>
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"> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> </ul>

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

フィールド	説明
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。</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>
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"> <li>• 1 を押してボイスメールを再生</li> <li>• 2 を押して電子メールを再生</li> <li>• 3 を押してファクスを再生</li> <li>• 4 を押して開封確認を再生</li> </ul> <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>

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

フィールド	説明
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"> <li>[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。</li> </ul> <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"> <li>[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。</li> </ul> <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>
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"> <li>[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。</li> </ul> <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"> <li>[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。</li> </ul>
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><b>(注)</b> 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び替えられます)。</p>

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

フィールド	説明
各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> </ul> <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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul>
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"> <li>[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。</li> </ul> <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"> <li>[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。</li> </ul> <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 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
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"> <li> <b>[メッセージブックマークの作成 (Create a Message Bookmark)]</b> : 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。           </li> </ul> <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 (「&lt;ユーザ名&gt;からのメッセージを検索 (Find messages from &lt;ユーザ名&gt;)」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"> <li> <b>[新規メッセージのマーク (Mark a New Message)]</b> : 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)。           </li> </ul> <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><b>(注)</b> [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 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)	<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> <p>[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。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>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。</p> <p>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> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[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。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[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。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[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。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[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> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです</p> <p>[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。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
[メッセージ後 (After Message)] メニューを再生した後 (After Playing the After Message Menu)  (Connection 8.6(1) 以降のみ)	<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 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージを削除するとき (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>

## 関連項目

## ユーザ テンプレートの送信メッセージの設定

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

フィールド	説明
ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)	<p>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 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
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、カンバ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"> <li>• 姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name)</li> <li>• 内線番号順 (Entering the Extension)</li> <li>• 名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)</li> </ul> <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、音声認識カンバ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)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンバセーション (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) 音声認識カンバ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、キー入力次第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) 音声認識カンバ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 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
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が使用されます。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、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)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [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。そ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>(Connection 8.5 以降のみ) この設定は、Connection Web Inbox、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>(Connection 8.0 のみ) この設定は、Connection Messaging Inbox、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 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
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"> <li>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なくても、Connection はメッセージを送信します。</li> <li>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なくても、Connection はメッセージを送信します。</li> </ul> <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、カスタムキーボー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)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [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>

#### 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\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## ユーザ テンプレートのグリーティング

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

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

### 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「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](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 テンプレートのグリーティングの編集

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

フィールド	説明
ステータス (Status)	選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。</li> <li>[終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。</li> <li>[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。</li> </ul>

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

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

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

フィールド	説明
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [ 発信者の入力を無視する (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ません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</li> <li>• [ 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。</li> <li>• [ 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)</li> <li>• [ 再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts) ] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。 デフォルト設定 : 2 秒</li> </ul>

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

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

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

フィールド	説明
発信者オプション (Caller Options)	<p>(オプション グリーティングだけに適用可能) 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"> <li>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)</li> </ul> <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"> <li>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)</li> <li>発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers from Leaving Messages)</li> </ul> <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>

#### 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「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](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](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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定

表 3-19 ユーザ テンプレートの [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についても指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>デフォルト設定 : [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)]。</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>[メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] オプションを選択すると、この設定は無視されることに注意してください。</p>

## ユーザ テンプレートの通知デバイス

表 3-20 ユーザ テンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	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。

表 3-20 ユーザ テンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
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

## ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成

表 3-21 ユーザ テンプレートの [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"> <li>電話 (Phone)</li> <li>ポケットベル (Pager)</li> <li>SMTP</li> <li>HTML</li> </ul>
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。
電話番号 (Phone Number)	(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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>1 秒間の一時停止を挿入するための , (カンマ)</li> <li>電話機の # および * キーに対応する # および *</li> <li>国際電話に対応する +</li> </ul> ユーザは、この番号を電話機で変更できます。
追加ダイヤル番号 (Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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>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)	(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。

表 3-21 ユーザ テンプレートの [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
呼び出し回数 (Rings to Wait)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定：4 回
ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定：4 回
ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定：5 分
RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定：4 回
RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定：15 分

表 3-21 ユーザ テンプレートの [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><b>(注)</b> [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><b>(注)</b> 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>

表 3-21 ユーザ テンプレートの [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"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul> <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"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul> <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>

表 3-21 ユーザ テンプレートの [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) 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>
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>
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、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「<a href="#">Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x</a>」の章を参照してください。</p>
Cisco PCA からの外線番号を無効にする (Disable Outdial Number From Cisco PCA)	<p>(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。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [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 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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## ユーザテンプレートの通知デバイスの編集

表 3-22 ユーザテンプレートの [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)	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 3-22 ユーザ テンプレートの [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><b>(注)</b> 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><b>(注)</b> [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>
通知の失敗時 (On Notification Failure)	<p>(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"> <li>• [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。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul>

表 3-22 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
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"> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> <li>• [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。</li> </ul>
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"> <li>• 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ)</li> <li>• 電話機の # および * キーに対応する # および *</li> <li>• 国際電話に対応する +</li> </ul> <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>

表 3-22 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。
呼び出し回数 (Rings to Wait)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定: 4 回
ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定: 4 回
ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定: 5 分
RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定: 4 回
RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 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。 デフォルト設定: 15 分

表 3-22 ユーザテンプレートの [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>
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 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
宛先 (To)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul> <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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul> <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 3-22 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージテキスト (Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 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>
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>
緊急のみ (Urgent Only)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 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。</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「<a href="#">Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x</a>」の章を参照してください。</p>

## ■ ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウント

表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit 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。
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](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 テンプレートのユニファイド メッセージング アカウント

表 3-23 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

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 アカウントを作成するための現在のテンプレートから設定を削除するには、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。複数のユニファイド メッセージング アカウントの設定を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ユニファイド メッセージング アカウントを作成するための現在のテンプレートに設定を追加するには、[新規追加 (Add New)] 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。

表 3-23 ユーザテンプレートの [ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) (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)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、テンプレートを使用して作成された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、テンプレートを使用して作成された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、テンプレートを使用して作成された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。

## 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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/unified\\_messaging/guide/9xcumgx.html](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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/unified\\_messaging/guide/9xcumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html) から入手可能)。

## ユーザテンプレートのユニファイドメッセージングアカウントの新規作成

表 3-24 ユーザテンプレートの [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)	このテンプレートで作成されたユニファイドメッセージングアカウント用に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。

表 3-24 ユーザ テンプレートの [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
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。
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、Cisco Unity 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"> <li>このオプションを選択します。</li> <li>[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。</li> </ul> <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><b>Exchange 2003</b> : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] は、このテンプレートを使用して作成されたユーザがテキスト/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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p><b>MeetingPlace</b> : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>[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。</li> </ul>
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、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity 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 3-24 ユーザ テンプレートの [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、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity 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、このテンプレートを使用して作成された Connection ユーザに関して、Cisco Unity 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>

#### 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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/unified\\_messaging/guide/9xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/unified\\_messaging/guide/9xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html) から入手可能)。

## ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの編集

表 3-25 ユーザ テンプレートの [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)	このテンプレートで作成されたユニファイド メッセージング アカウント用に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。

表 3-25 ユーザ テンプレートの [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
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、Cisco Unity 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"> <li>このオプションを選択します。</li> <li>[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。</li> </ul> <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><b>Exchange 2003</b> : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] は、このテンプレートを使用して作成されたユーザがテキスト/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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p><b>MeetingPlace</b> : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>[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。</li> </ul>
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、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity 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 3-25 ユーザ テンプレートの [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
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、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity 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、このテンプレートを使用して作成された Connection ユーザに関して、Cisco Unity Connection と Exchange のメールボックスが同期されません。</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>

#### 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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/unified\\_messaging/guide/9xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/unified\\_messaging/guide/9xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートの検索

表 3-26 [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページ

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

### 関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。
- 『*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「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 9.x」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートの新規作成

表 3-27 [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>コールハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。</p>

表 3-27 [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template) ] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery) ] チェックボックスをオンにします。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	<p>リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。</p>
電話システム (Phone System)	<p>テンプレートを使用する電話システムを選択します。</p>
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>
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>[システム設定 (System Settings) ] &gt; [全般設定 (General Configuration) ] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone) ] チェックボックスをオンにします。</p> <p>コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。</p>

表 3-27 [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template) ] ページ (続き)

フィールド	説明
言語 (Language)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language) ] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。</li> <li>[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller) ] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited) ] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul> <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection 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>

#### 関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。
- 『*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「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 9.x」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集

表 3-28 [コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	コールハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用) コールハンドラ テンプレートが作成された日時を表示します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。

表 3-28 [コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。 コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。
言語 (Language)	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。</li> <li>[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul> <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection 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>
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。
検索範囲 (Search Scope)	発信者がコールハンドラからダイヤルした内線番号と、特定の検索範囲内のオブジェクトとのマッチングを行うために適用する検索範囲を次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[検索スペース (Search Space)] : リストから特定の検索スペースを選択します。</li> <li>[コールから検索スペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによってコールに適用された検索スペースを使用するには、このオプションを選択します。</li> </ul>

## 関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。
- 『*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「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 9.x」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートの転送ルール

表 3-29 コールハンドラ テンプレートの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

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

## 関連項目

- 『*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「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 9.x」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートの転送ルールの編集

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 転送ルールの名前。

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。</li> <li>[終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
転送先 (Transfer Calls To)	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。</li> <li>コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。</li> </ul> </li> <li>[内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。</li> </ul>
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイス メッセージ システムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection 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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
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、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection 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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)]：保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。</li> </ul> <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、これらのオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「&lt;ユーザまたはコールハンドラの録音名&gt;の方にお電話がはいっています (call for &lt;recorded name of user or call handler&gt;)」または「&lt;ダイヤルされた内線番号&gt;の方にお電話がはいっています (call for &lt;dialled extension number&gt;)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチヘリリースする (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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
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><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

## ■ コールハンドラ テンプレートの発信者入力

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
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>

## 関連項目

- 『*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「[Transferring Calls in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートの発信者入力

表 3-31 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

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

表 3-31 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection 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>
[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。

#### 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](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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集

表 3-32 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	(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 3-32 コールハンドラ テンプレートの [ 発信者入力編集 (Edit Caller Input) ] ページ (続き)

フィールド	説明
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 3-32 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって打ち切られます。</li> <li>– [無視する (Ignore)] : キー入力に 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。</li> <li>– [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : グリーティングが Connection によって最初から再生されます。</li> <li>– [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : コールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection 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。</li> <li>– [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection によって実行されます。</li> <li>– [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。</li> <li>– [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : [内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection 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。</li> </ul> </li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [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。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンパセーション (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"> <li>– ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)</li> <li>– [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パセーション (規制テーブルで許可されている場合に限られます)。</li> <li>– [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パセーション (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)。</li> <li>– [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パセーション。</li> <li>– [サインイン (Sign-In)] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンパセーション。</li> <li>– [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンパセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> <li>• [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。</li> </ul>

## 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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートのグリーティング

表 3-33 コールハンドラ テンプレートの [グリーティング (Greetings)] ページ

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

## 関連項目

- 『[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「[Overview of Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

# コールハンドラ テンプレートのグリーティングの編集

表 3-34 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。</li> <li>[終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。</li> <li>[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。</li> </ul>
再生されるメッセージ (Callers Hear)	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、&lt;ユーザ名&gt; はただいま電話に出ることができません (Sorry, &lt;user name&gt; is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection 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。</li> </ul> <p>(注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。</li> <li>[なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection 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。</li> </ul>
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the 'Record Your Message at the Tone' Prompt)	<p>発信音を待っ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。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

表 3-34 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [ 発信者の入力を無視する (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。</li> <li>• [ 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。</li> <li>• [ 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)</li> <li>• [ 再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts) ] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。 デフォルト設定 : 2 秒</li> </ul>

表 3-34 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

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

## 関連項目

- 『*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「Managing Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。
- 『*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](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## コールハンドラ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定

表 3-35 コールハンドラ テンプレートの [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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <p>デフォルト設定 : [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)]。</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>[メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] オプションを選択すると、この設定は無視されることに注意してください。</p>

## コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定

表 3-36 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

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

表 3-36 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージセキュリティ (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 (識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにします。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>
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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul> <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 3-36 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>– [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul> </li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [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。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンパセーション (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"> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> <li>– [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。</li> </ul> </li> <li>• [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。</li> </ul>

#### 関連項目

- 『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「Taking Messages in Cisco Unity Connection 9.x」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能)。

## 連絡先テンプレートの検索

表 3-37 [連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[すべて (All)] : 検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。</li> <li>[パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。</li> </ul>
表示名 (Display Name)	<p>連絡先テンプレートの名前。</p> <p>連絡先テンプレートに固有のページに移動するには、表示名を選択します。</p>
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>連絡先テンプレートを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の連絡先テンプレートを同時に削除できます。</p>
新規追加 (Add New)	<p>連絡先テンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規の連絡先テンプレートに適用するデータを入力します。</p>

### 関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Contacts 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 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## 連絡先テンプレートの新規作成

表 3-38 [連絡先テンプレートの新規作成 (New Contact Template)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	連絡先テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	連絡先テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
配信ロケーション (Delivery Location)	メッセージを配信する VPIM のロケーションを選択します。

### 関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Contacts 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 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## 連絡先テンプレートの基本設定の編集

表 3-39 [連絡先テンプレートの基本設定の編集 (Edit Contact Template Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	連絡先テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	連絡先テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
ディレクトリに登録 (List in Directory)	企業ディレクトリに連絡先を登録するには、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連絡先にアクセスします。
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。
市 (City)	(任意) 連絡先が存在している市を入力します。
部署名 (Department)	(任意) 連絡先の部署名を入力します。
配信ロケーション (Delivery Location)	メッセージを配信する VPIM のロケーションを選択します。

### 関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmac.html)」の章 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmac.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmac.html) から入手可能)。

## 通知テンプレートの検索

[通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)] ページには、管理者が作成したテンプレートの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML 通知の送信に使用される HTML テンプレートを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、デフォルトテンプレートとカスタムテンプレートを含むすべてのテンプレートが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[テンプレート名 (Template Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

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

## ■ 通知テンプレートの新規作成

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

表 3-40 [通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates) ] ページ

フィールド	説明
通知テンプレート名 (Notification Template Name)	通知テンプレートの名前。 通知テンプレートの固有ページに移動するには、通知テンプレート名を選択します。テンプレートは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
選択項目の削除 (Delete Selected)	通知テンプレートを削除するには、通知テンプレート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) ] をクリックします。複数の通知テンプレートを同時に削除できます。  デフォルト テンプレートは削除できません。また、テンプレートが HTML 通知デバイスに割り当てられている場合は、そのテンプレートとの既存の関連付けがすべて削除されない限り、そのテンプレートは削除できません。
新規追加 (Add New)	通知テンプレートを追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。[ 通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template) ] ページが開き、新規通知テンプレートに適用するデータを入力できます。
依存関係の表示 (Show Dependencies)	テンプレートを削除する前に、[ 依存関係の表示 (Show Dependencies) ] ボタンを選択して、そのテンプレートと関連付けられている HTML 通知デバイスがある Connection ユーザおよびユーザ テンプレートを検索します。すべての依存関係が再割り当て、または削除されている場合、そのテンプレートを削除できます。  [ 依存関係の表示 (Show Dependencies) ] オプションは、複数のテンプレートに対して同時に使用することはできません。
移動 (Go)	管理者は、ページ番号を入力し、[ 移動 (Go) ] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。

## 関連項目

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

## 通知テンプレートの新規作成

表 3-41 [通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	通知テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。

表 3-41 [通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template) ] ページ (続き)

フィールド	説明
HTML	<p>左側の [HTML] パネルには、HTML テンプレートで使用できる項目と変数が一覧表示されます。右側の [HTML] パネルでは、管理者が HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレートには、HTML タグ、テキストとステータス項目、アクション項目、カスタム グラフィック、カスタム変数、または固定項目を含めることができます。</p> <p>左側の [HTML] パネルには、次の項目のリストが保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [ステータス項目 (Status Items) ] : ここで指定する文字列で、ユーザのメールボックスの現在の状態をアイコン形式 (MWI ステータスとボイス メッセージのメッセージ ステータスを含む) を指定します。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code>&lt;img src="%MWI_STATUS%"&gt; &lt;/img&gt;</code> タグまたは <code>&lt;img src="%MESSAGE_STATUS%"&gt; &lt;/img&gt;</code> タグを使用する必要があります。</li> <li>• [アクション項目 (Action Items) ] : ここで指定する文字列は、特定のメッセージに対するアクション (Mini Web Inbox、Web Inbox、またはフル受信ボックス ビューの起動やメッセージの自動再生など) を実行するために使用されます。これらのアクション項目の使用時には認証が必要です。クレデンシャルはそのセッションのために保存され、メッセージの再生や削除など、複数のアクションを実行することができます。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code>&lt;a href=""&gt;</code> タグを使用する必要があります。たとえば、<code>&lt;a href="%LAUNCH_MINI_INBOX%"&gt;&lt;/a&gt;</code> タグ。</li> <li>• [固定項目 (Static Items) ] : ここで指定する文字列は、メッセージに関連付けられている対応するコンテンツ (たとえば、発信者 ID (送信者の内線番号)、送信者のエイリアス、または受信者のエイリアス) と置き換えられます。</li> <li>• [カスタム変数 (Custom Variables) ] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates) ] &gt; [通知テンプレート (Notification Templates) ] &gt; [カスタム変数 (Custom Variables) ] ページで定義した変数を一覧表示します。</li> <li>• [カスタム グラフィック (Custom Graphics) ] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates) ] &gt; [通知テンプレート (Notification Templates) ] &gt; [カスタム グラフィック (Custom Graphics) ] ページで定義したグラフィックを一覧表示します。</li> </ul> <p> (注) 管理者は、ステータス項目、カスタム グラフィック、およびイメージのない通知用の HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレート通知にステータス項目とカスタム グラフィックを表示するには、電子メール プロバイダー / サーバおよび電子メール クライアントで表示がサポートされていることを確認してください。イメージを表示するように Microsoft Outlook を設定する方法の詳細については、『<i>User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 9.x Voice Messages」の章にある「<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html">Configuring Cisco Unity Connection 9.x for HTML-based Message Notification</a>」の項を参照してください。このドキュメントは、<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html</a> から入手可能です。</p> <p>右側の [HTML] パネルは、テンプレート コンテンツで構成されています。各項目と変数の詳細については、『<i>User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html">Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x</a>」の章にある「Adding a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x」の項を参照してください。このドキュメントは、<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html</a> から入手可能です。</p>

表 3-41 [通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template) ] ページ (続き)

フィールド	説明
検証 (Validate)	入力した HTML テキストの正確さをチェックします。Connection は、テンプレート内の HTML コンテンツを検証します。 バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。

**関連項目**

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

## 通知テンプレートの編集

表 3-42 [通知テンプレートの編集 (Edit Notification Template) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	通知テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。

表 3-42 [通知テンプレートの編集 (Edit Notification Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
HTML	<p>左側の [HTML] パネルには、HTML テンプレートで使用できる項目と変数が一覧表示されます。右側の [HTML] パネルでは、管理者が HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレートには、HTML タグ、テキストとステータス項目、アクション項目、カスタム グラフィック、カスタム変数、または固定項目を含めることができます。</p> <p>左側の [HTML] パネルには、次の項目のリストが保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [ステータス項目 (Status Items)] : ここで指定する文字列で、ユーザのメールボックスの現在の状態をアイコン形式 (MWI ステータスとボイス メッセージのメッセージ ステータスを含む) を指定します。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code>&lt;img src="%MWI_STATUS%"&gt;</code> <code>&lt;/img&gt;</code> タグまたは <code>&lt;img src="%MESSAGE_STATUS%"&gt;</code> <code>&lt;/img&gt;</code> タグを使用する必要があります。</li> <li>• [アクション項目 (Action Items)] : ここで指定する文字列は、特定のメッセージに対するアクション (Mini Web Inbox、Web Inbox、またはフル受信ボックス ビューの起動やメッセージの自動再生など) を実行するために使用されます。これらのアクション項目の使用時には認証が必要です。クレデンシャルはそのセッションのために保存され、メッセージの再生や削除など、複数のアクションを実行することができます。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code>&lt;a href=""&gt;</code> タグを使用する必要があります。たとえば、<code>&lt;a href="%LAUNCH_MINI_INBOX%"&gt;</code> <code>&lt;/a&gt;</code> タグ。</li> <li>• [固定項目 (Static Items)] : ここで指定する文字列は、メッセージまたは通知デバイスの定義に関連付けられている対応するコンテンツ (たとえば、発信者 ID (送信者の内線番号)、送信者のエイリアス、または受信者のエイリアス) と置き換えられます。</li> <li>• [カスタム変数 (Custom Variables)] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates)] &gt; [通知テンプレート (Notification Templates)] &gt; [カスタム変数 (Custom Variables)] ページで定義した変数を一覧表示します。</li> <li>• [カスタム グラフィック (Custom Graphics)] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates)] &gt; [通知テンプレート (Notification Templates)] &gt; [カスタム グラフィック (Custom Graphics)] ページで定義したグラフィックを一覧表示します。</li> </ul> <p> (注) 管理者は、ステータス項目、カスタム グラフィック、およびイメージのない通知用の HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレート通知にステータス項目とカスタム グラフィックを表示するには、電子メール プロバイダー / サーバおよび電子メール クライアントで表示がサポートされていることを確認してください。詳細については、『<i>User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 9.x Voice Messages」の章にある「<a href="#">Configuring Cisco Unity Connection 9.x for HTML-based Message Notification</a>」の項を参照してください。このドキュメントは、<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html</a> から入手可能です。</p> <p>右側の [HTML] パネルは、テンプレート コンテンツで構成されています。各項目と変数の詳細については、『<i>User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「<a href="#">Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x</a>」の章にある「<a href="#">Adding a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x</a>」の項を参照してください。このドキュメントは、<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html</a> から入手可能です。</p>
前へ (Previous)	リストから前の通知テンプレートを開きます。

表 3-42 [通知テンプレートの編集 (Edit Notification Template) ] ページ (続き)

フィールド	説明
次へ (Next)	リストから次の通知テンプレートを開きます。
検証 (Validate)	入力した HTML テキストの正確さをチェックします。Connection は、テンプレート内の HTML コンテンツを検証します。 バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。
プレビュー (Preview)	選択したテンプレート用の HTML ベースの SMTP 通知のプレビューを表示します。[プレビュー (Preview) ] オプションは、テンプレートを作成し、保存した後でのみ使用できます。 [プレビュー (Preview) ] オプションでは、デフォルトブラウザに従ってビューが表示されますが、表示は電子メールクライアントによって異なることがあります。

**関連項目**

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

## カスタム変数の検索

[カスタム変数の検索 (Search Custom Variables) ] ページには、管理者が作成した変数の総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML テンプレート内で使用できるカスタム変数を検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべての変数が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[変数名 (Variable Name) ] フィールドでカスタム検索を実行できます。

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

表 3-43 [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム変数の名前。 カスタム変数の特定のページに移動するには、[カスタム変数の検索 (Search Custom Variables) ] ページでカスタム変数名をクリックします。カスタム変数は、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。

表 3-43 [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables) ] ページ (続き)

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	カスタム変数を削除するには、カスタム変数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) ] をクリックします。複数のカスタム変数を同時に削除できます。 変数が HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム変数が使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除した変数が通知テンプレートから手動で削除されていない場合、その値の代わりにその変数が通知に表示されます。
新規追加 (Add New)	カスタム変数を追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。[ カスタム変数の新規作成 (New Custom Variable) ] ページが開き、新規変数に適用するデータを入力できます。
移動 (Go)	管理者は、ページ番号を入力し、[ 移動 (Go) ] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Variable in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## カスタム変数の新規作成

表 3-44 [カスタム変数の新規作成 (New Custom Variable) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム変数の識別に役立つ名前を入力します。最大長は 128 文字で、英数字と下線文字のみ使用できます。表示名は、カスタム グラフィックやシステム定義タグで使用されていない一意な名前にする必要があります。
値 (Value)	カスタム変数の値 (テキストまたは数値) を入力します。値は最大 1,000 文字まで指定できます。

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Variable in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## カスタム変数の編集

表 3-45 [カスタム変数の編集 (Edit Custom Variables) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム変数の識別に役立つ名前。表示名は編集できません。
値 (Value)	カスタム変数の値 (テキストまたは数値) を入力します。

表 3-45 [カスタム変数の編集 (Edit Custom Variables)] ページ (続き)

フィールド	説明
前へ (Previous)	リストから前のカスタム変数を開きます。
次へ (Next)	リストから次のカスタム変数を開きます。

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Variable in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## カスタム グラフィックの検索

[カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページには、管理者が作成したカスタム グラフィックの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML テンプレート内で使用できるカスタム グラフィックを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべてのカスタム グラフィックが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[カスタム グラフィック名 (Custom Graphic Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

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

表 3-46 [カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム グラフィックの名前。 カスタム グラフィックの特定のページに移動するには、[カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページでカスタム グラフィック名をクリックします。カスタム グラフィックは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
カスタム グラフィック ファイル名 (Custom Graphics File Name)	カスタム グラフィックの実際のファイル名。
プレビュー (Preview)	カスタム グラフィックのプレビュー。[イメージプレビュー (Image Preview)] をクリックすると、フル カスタム グラフィックが表示されます。

表 3-46 [カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページ (続き)

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>カスタム グラフィックを削除するには、カスタム グラフィック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) ] をクリックします。複数のカスタム グラフィックを同時に削除できます。</p> <p>グラフィックが HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム グラフィックが使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除したグラフィックが通知テンプレートから手動で削除されていない場合、その値の代わりにその変数名が通知に表示されます。</p>
新規追加 (Add New)	<p>カスタム グラフィックを追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。[ カスタム グラフィックの新規作成 (New Custom Graphic) ] ページが開き、新規グラフィックに適用するデータを入力できます。</p>
移動 (Go)	<p>管理者は、ページ番号を入力し、[ 移動 (Go) ] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。</p>

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Graphic in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## カスタム グラフィックの新規作成

表 3-47 [カスタム グラフィックの新規作成 (New Custom Graphic)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>カスタム グラフィックの識別に役立つ名前を入力します。最大長は 128 文字で、英数字と下線文字のみ使用できます。表示名は、カスタム変数やシステム定義タグで使用されていない一意な名前にする必要があります。</p> <p> (注) ファイルは、サイズ 1 MB 以下で、一意である必要があります。同じグラフィックを再度アップロードすることはできません。また、イメージ形式のみアップロードでき、他の形式のアップロードはサポートされていません。</p>
イメージファイルの選択 (Select Image File)	<p>カスタム グラフィックをアップロードする必要がある場所を参照して、グラフィックを選択します。</p>

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Graphic in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## カスタム グラフィックの編集

表 3-48 [カスタム グラフィックの編集 (Edit Custom Graphics) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム グラフィックの識別に役立つ名前。表示名は編集できません。
イメージファイルの選択 (Select Image File)	カスタム グラフィックをアップロードする必要がある場所を参照して、グラフィックを選択します。グラフィックのサイズは 1 MB 以下にする必要があります。
前へ (Previous)	リストから前のカスタム グラフィックを開きます。
次へ (Next)	リストから次のカスタム グラフィックを開きます。

### 関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Graphic in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## 交換可能イメージの検索

[交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images) ] ページには、管理者が作成した交換可能イメージの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML 通知内で使用できる交換可能イメージを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべてのイメージが返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[交換可能イメージ表示名 (Replaceable Images Display Name) ] フィールドでカスタム検索を実行できます。

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

表 3-49 [交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	イメージの表示名。 イメージの特定のページに移動するには、[交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images) ] ページでイメージ名をクリックします。交換可能イメージは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
イメージ名 (Image Name)	イメージ名は実際のイメージの名前です。
プレビュー (Preview)	イメージのプレビュー。[プレビュー (Preview) ] をクリックすると、フルイメージが表示されます。

表 3-49 [交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images)] ページ (続き)

フィールド	説明
サイズ (Size)	イメージの幅と高さに関するサイズ。
復元 (Restore)	デフォルトの管理用イメージを復元します。



(注)

管理用交換可能イメージは、MWI およびメッセージステータスを表示するために、HTML 通知テンプレート内のステータス項目によって使用されます。これらのイメージを、HTML 通知テンプレートに直接追加することはできません。

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Modifying a Replaceable Image in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

## 交換可能イメージの編集

表 3-50 [交換可能イメージの編集 (Edit Replaceable Images)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	イメージの識別に役立つ名前。表示名は編集できません。
イメージソース (Image Source)	イメージをアップロードする必要がある場所を参照して、イメージを選択します。
前へ (Previous)	リストから前のイメージを開きます。
次へ (Next)	リストから次のイメージを開きます。

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Modifying a Replaceable Image in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能)。

