



Cisco Unity Connection によるボイス メッセージ ポートの使用方法の計画

この章の次の各項を参照してください。

- 「概要：ポート設定を計画するときの検討事項」(P.2-1)
- 「インストールするボイス メッセージ ポートの数の決定」(P.2-2)
- 「通話に応答するボイス メッセージ ポートの数の決定」(P.2-3)
- 「発信専用（通話に応答しない）ボイス メッセージ ポートの数の決定」(P.2-3)
- 「Cisco Unity Connection クラスタに関する考慮事項」(P.2-3)

概要：ポート設定を計画するときの検討事項

電話システムをプログラミングする前に、ボイス メッセージ ポートを Cisco Unity Connection でどのように使用するかを計画する必要があります。次の考慮事項は、電話システムのプログラミング（ハンドグループの設定、ボイス メッセージ ポートへのコール転送など）に影響を与えます。

- インストール済みのボイス メッセージ ポートの数。
Cisco Unity Connection クラスタでは、他のサーバが機能停止した場合に、すべてのボイス メッセージ トラフィックを処理するのに十分なポートが各 Cisco Unity Connection サーバに割り当てられている必要があります。
- 通話に응答するボイス メッセージ ポートの数。
- 発信専用ボイス メッセージ ポートの数。このポートは、たとえば、メッセージの到着通知の送信、メッセージ受信インジケータ（MWI）の設定、および電話での録音および再生（TRAP）接続の確立などを行います。

次の表は、Cisco Unity Connection Administration の [テレフォニー統合（Telephony Integration）] > [ポート（Port）] で設定できる、Cisco Unity Connection のボイス メッセージ ポートの設定を示しています。

表 2-1 ボイス メッセージ ポートの設定

フィールド	説明
有効 (Enabled)	このチェックボックスをオンにします。
サーバ (Server)	(Cisco Unity Connection クラスタが構成されている場合) このポートを処理する Cisco Unity Connection サーバの名前を選択します。 等しい数の応答ボイス メッセージ ポートと発信ボイス メッセージ ポートを Cisco Unity Connection サーバに割り当てて、これらのポートがボイス メッセージ トラフィックを等しく共有するようにします。
コールに応答する (Answer Calls)	このチェックボックスをオンにします。  注意 Cisco Unified CM サーバに接続するすべてのボイス メッセージ ポートで、[コールに回答する (Answer Calls)] チェックボックスがオンになっている必要があります。オフになっていると、Cisco Unity Connection への通話が応答されない場合があります。
メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)	ポートをユーザに対するメッセージ通知用に指定するには、このチェックボックスをオンにします。
MWI 要求を送信する (Send MWI Requests)	ポートでの MWI のオン/オフを指定するには、このチェックボックスをオンにします。
TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)	このチェックボックスをオンにすると、ユーザは Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで電話機を録音および再生デバイスとして使用することができます。

インストールするボイス メッセージ ポートの数の決定

インストールするボイス メッセージ ポートの数は、次のような数多くの要因によって決まります。

- コール トラフィックがピーク状態のときに Cisco Unity Connection が応答する通話の数。
- 発信者が録音してユーザが聞く個々のメッセージの想定される長さ。
- ユーザ数。
- 発信専用設定されるポートの数。
- メッセージの到着通知のために発信する通話の数。
- コール トラフィックがピーク状態のときにアクティブにする MWI の数。
- コール トラフィックがピーク状態のときに必要になる TRAP 接続の数 (TRAP 接続は、Cisco Unity Connection の Web アプリケーションが電話で再生および録音するときに使用します)。
- コール トラフィックがピーク状態のときに自動受付およびコール ハンドラを使用する通話の数。
- Cisco Unity Connection クラスタが設定されているかどうか。詳細については、「[Cisco Unity Connection クラスタに関する考慮事項](#)」(P.2-3) を参照してください。

システム リソースが未使用ポートに割り当てられない範囲で、必要な数のボイス メッセージ ポートだけをインストールすることを推奨します。

通話に应答するボイス メッセージ ポートの数の決定

ボイス メッセージ ポートが应答する通話は、身元不明発信者またはユーザからの着信である可能性があります。通常、通話に应答するボイス メッセージ ポートは、稼働率が最も高くなります。

ボイス メッセージ ポートは、通話への应答と発信（たとえば、メッセージの到着通知を送信する）の両方を行うように設定できます。ただし、ボイス メッセージ ポートが複数の機能を実行する場合、稼働率の高い状態にある（たとえば、多数の通話に应答している）ときは、残りの機能はボイス メッセージ ポートが開放されるまで遅延されることがあります（たとえば、应答する通話数が減るまでメッセージの到着通知を送信できない）。最高のパフォーマンスを得るには、ボイス メッセージ ポートを应答専用のもので発信専用のもので分けます。ポートの機能を分割することにより、コリジョンが発生する可能性を最小限に抑えることができます。このようにした場合、Cisco Unity Connection がポートをオフフックにして発信すると同時に、着信コールがポートに到着します。

システムが Cisco Unity Connection クラスタ用に設定されている場合は、「[Cisco Unity Connection クラスタに関する考慮事項](#)」(P.2-3) を参照してください。

発信専用（通話に应答しない）ボイス メッセージ ポートの数の決定

発信専用でコールに应答しないポートは、次に示す 1 つ以上の処理を実行できます。

- メッセージが到着したことを、電話、ポケットベル、または電子メールでユーザに通知する。
- ユーザの内線で MWI のオンとオフを切り替える。
- TRAP 接続を確立して、ユーザが Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで電話機を録音および再生デバイスとして使用できるようにする。

通常、このようなボイス メッセージ ポートは最も稼働率が低いポートです。

システムが Cisco Unity Connection クラスタ用に設定されている場合は、「[Cisco Unity Connection クラスタに関する考慮事項](#)」(P.2-3) を参照してください。



注意

電話システムをプログラムするときは、通話に应答できない Cisco Unity Connection のボイス メッセージ ポート（[コールに应答する (Answer Calls)] に設定されていないボイス メッセージ ポート）に通話を送信しないようにしてください。たとえば、ボイス メッセージ ポートを [MWI 要求を送信する (Send MWI Requests)] だけに設定した場合、そのポートに通話を送信しないでください。

Cisco Unity Connection クラスタに関する考慮事項

システムが Cisco Unity Connection クラスタ用に設定されている場合は、さまざまなシナリオでのボイス メッセージ ポートの使用方法について検討してください。

両方の Cisco Unity Connection サーバが正常に機能している場合

- ハント グループは、着信を最初にサブスクリバ サーバに送信し、次に、サブスクリバ サーバで应答ポートを使用できない場合はパブリッシュ サーバに送信します。

- 両方の Cisco Unity Connection サーバがアクティブで、システムのボイス メッセージ トラフィックを処理します。
- Cisco Unity Connection Administration では、等しい数のボイス メッセージ ポートが各 Cisco Unity Connection サーバに割り当てられるようにボイス メッセージ ポートが設定されます。このマニュアルでは、適切な時期にボイス メッセージ ポートを特定のサーバに割り当てるよう推奨しています。
- 1 つの Cisco Unity Connection サーバに割り当てられるボイス メッセージ ポートの数は、他の Cisco Unity Connection サーバが機能停止したときにシステムのすべてのボイス メッセージ トラフィック（応答と発信）を処理するのに十分である必要があります。
ボイス メッセージ トラフィックを処理するために両方の Cisco Unity Connection サーバが機能している必要がある場合は、いずれかのサーバが機能停止するとシステムの容量は十分ではなくなります。
- 各 Cisco Unity Connection サーバには、ボイス メッセージ ポート数の合計の半分が割り当てられます。
すべてのボイス メッセージ ポートが 1 つの Cisco Unity Connection サーバに割り当てられると、もう 1 つの Cisco Unity Connection サーバは通話に応答したり、発信したりできなくなります。
- 各 Cisco Unity Connection サーバには、通話に応答し、（たとえば、MWI を設定するために）発信できるボイス メッセージ ポートが必要です。

1 つの Cisco Unity Connection サーバだけが機能している場合

- 電話システムのハント グループが、機能している Cisco Unity Connection サーバにすべての通話を送信します。
- 機能している Cisco Unity Connection サーバは、システムのすべてのボイス メッセージ トラフィックを受信します。
- 機能している Cisco Unity Connection サーバに割り当てられるボイス メッセージ ポートの数は、システムのすべてのボイス メッセージ トラフィック（応答と発信）を処理するのに十分である必要があります。
- 機能している Cisco Unity Connection サーバには、通話に応答し、（たとえば、MWI を設定するために）発信できるボイス メッセージ ポートが必要です。

機能している Cisco Unity Connection サーバに、通話に응答するためのボイス メッセージ ポートがない場合は、システムは着信に응答できません。同様に、機能している Cisco Unity Connection サーバに、発信するためのボイス メッセージ ポートがない場合は、システムは（たとえば、MWI を設定するために）発信できません。