



Cisco Unity Connection **ユーザの移動、追加、変更 ガイド**

Release 2.x
May 30, 2007

このマニュアルに記載されている仕様および製品に関する情報は、予告なしに変更されることがあります。このマニュアルに記載されている表現、情報、および推奨事項は、すべて正確であると考えていますが、明示的であれ黙示的であれ、一切の保証の責任を負わないものとします。このマニュアルに記載されている製品の使用は、すべてユーザー側の責任になります。

対象製品のソフトウェア ライセンスおよび限定保証は、製品に添付された『Information Packet』に記載されています。見当たらない場合には、代理店にご連絡ください。

シスコが採用している TCP ヘッダー圧縮機能は、UNIX オペレーティング システムの UCB (University of California, Berkeley) パブリック ドメインバージョンとして、UCB が開発したプログラムを最適化したものです。All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

ここに記載されている他のいかなる保証にもよらず、すべてのマニュアルおよび上記各社のソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコおよび上記各社は、商品性や特定の目的への適合性、権利を侵害しないことに関する、または取り扱い、使用、または取り引きによって発生する、明示されたまたは黙示された一切の保証の責任を負わないものとします。

いかなる場合においても、シスコおよびその代理店は、このマニュアルの使用またはこのマニュアルを使用できないことによって起こる制約、利益の損失、データの損傷など間接的で偶発的に起こる特殊な損害のあらゆる可能性がシスコまたは代理店に知らされていても、それらに対する責任を一切負いかねます。

CCVP, the Cisco logo, and the Cisco Square Bridge logo are trademarks of Cisco Systems, Inc.; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn is a service mark of Cisco Systems, Inc.; and Access Registrar, Aironet, BPX, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Enterprise/Solver, EtherChannel, EtherFast, EtherSwitch, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, IP/TV, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, LightStream, Linksys, MeetingPlace, MGX, Networking Academy, Network Registrar, Packet, PIX, ProConnect, ScriptShare, SMARTnet, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, and TransPath are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or Website are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (0705R)

このドキュメントで使用しているインターネット プロトコル (IP) アドレスは、実在のアドレスではありません。ドキュメント中で示される例、コマンドの画面出力、および図は、いずれも視覚的な説明のみを目的としています。実在する IP アドレスが例示されていた場合、それらは意図して使用したものではありません。

Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド
Copyright © 2007 Cisco Systems, Inc.
All rights reserved.



CONTENTS

	このマニュアルについて	ix
	対象読者と用途	ix
	表記法	ix
	Cisco Unity Connection のマニュアル	x
	技術情報の入手方法、サポートの利用方法、およびセキュリティ ガイドライン	x
	シスコ製品のセキュリティの概要	x
<hr/> CHAPTER 1	Cisco Unity Connection のユーザと連絡先の概要	1-1
	ユーザ アカウントについて	1-1
	Cisco Unity Connection のデフォルト ユーザ アカウント	1-2
	連絡先について	1-3
	連絡先の使用方法	1-3
<hr/> CHAPTER 2	ユーザ アカウントを追加する前に	2-1
	テンプレート	2-2
	サービス クラス	2-3
	役割	2-4
<hr/> CHAPTER 3	Cisco Unity Connection の管理でのユーザと連絡先の検索	3-1
<hr/> CHAPTER 4	ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定	4-1
	パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange 予定表および連絡先へのアクセス	4-2
	代行内線番号	4-4
	代行内線番号の追加	4-4
	代行内線番号の編集	4-5
	代行内線番号の削除	4-6
	代行ユーザ名	4-7
	ブロードキャスト メッセージ	4-9
	着信転送、スクリーニング、および通話保留	4-11
	カスケード メッセージ到着通知	4-13
	チェーニング メッセージ到着通知	4-14
	Cisco Unified MeetingPlace Express	4-15

カンバセーションと電話メニューのオプション	4-15
タッチトーン カンバセーションでの名前または内線番号入力による宛先指定	4-15
タッチトーン カンバセーションと音声認識カンバセーション	4-16
タッチトーン カンバセーションの標準および簡易メニュー スタイル	4-18
Cisco Unity Connection がユーザの応答を待機する時間の長さ	4-19
ユーザおよび発信者に再生される電話言語	4-21
Cisco Unity Connection がカンバセーションを終了したときの通知先を選択する	4-23
送信メッセージのメニューのスタイル	4-24
カンバセーションの速度および音量	4-25
ログオン時にユーザに名前でグリーティングを再生する	4-26
グリーティング	4-28
ユーザ グリーティングのタイプ	4-28
グリーティング再生中の発信者入力の許可	4-29
オプション グリーティングの通知プロンプト	4-32
ユーザ グリーティングの有効化	4-33
オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理	4-33
複数言語でのグリーティングの録音	4-35
メールボックス サイズの割り当て	4-36
メッセージのエージング	4-37
メッセージ ロケータ	4-38
メッセージ再生順序のオプション	4-39
メッセージの数	4-39
メッセージ タイプ メニュー	4-40
メッセージ再生順序	4-41
メッセージのタイム スタンプに使用される時間形式	4-44
各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容	4-45
メッセージ受信インジケータ	4-47
パスワード	4-50
ユーザの電話パスワードの保護と変更	4-50
Web アプリケーション (Cisco PCA) のパスワードの保護と変更	4-51
パーソナル着信転送ルール	4-52
電話およびポケットベル通知デバイス	4-53
Phone View	4-55
プライベート同報リスト	4-57
SMTP 対応の通知デバイス	4-58
Exchange 電子メールへのテキスト / スピーチ アクセス	4-59

外部の発信者のオプション	4-61
音声認識	4-61

CHAPTER 5

サービス クラスによって制御される機能の設定	5-1
Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス	5-2
代行内線番号	5-3
スクリーニングと通話保留	5-4
Cisco Unity Assistant	5-5
Cisco Unity Inbox	5-6
削除したメッセージへのアクセス	5-7
ディレクトリでのリスト表示	5-8
グリーティングの長さ	5-8
ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス	5-9
Live Reply	5-11
メッセージの録音時間の長さ	5-12
パーソナル着信転送ルール	5-13
パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要	5-13
パーソナル着信転送ルール機能の有効化と無効化	5-14
プライベート同報リスト	5-15
ユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数	5-15
プライベート同報リストごとの最大メンバー数	5-16
録音名と録音の長さ	5-17
制限テーブル	5-18
セキュア メッセージ	5-19
システム同報リストへのメッセージの送信	5-20
Exchange 電子メールへのテキスト / スピーチ アクセス	5-20
音声認識	5-22

CHAPTER 6

サービス クラスの追加、修正、削除	6-1
デフォルト サービス クラス	6-2
サービス クラスの追加	6-2
サービス クラスの設定の修正	6-3
サービス クラスへのユーザの割り当ておよび再割り当て	6-4
サービス クラスの削除	6-6

CHAPTER 7

ユーザ テンプレートの追加、修正、削除	7-1
Cisco Unity Connection のデフォルト テンプレート	7-2
テンプレートのデフォルトのパスワード セキュリティに関する考慮事項	7-2

ユーザ テンプレートの追加	7-3
ユーザ テンプレートの修正	7-5
ユーザ テンプレートの削除	7-6

CHAPTER 8

Cisco Unity Connection のアカウントの個別追加 8-1

エンド ユーザ アカウント (ボイスメールボックスを持つユーザ) の追加	8-2
管理者アカウント (ボイスメールボックスを持たないユーザ) の追加	8-4
Cisco Unity Connection グリーティング管理者にアクセスするエンド ユーザ アカウント (ボイスメールボックスを持つユーザ) の追加	8-6

CHAPTER 9

ユーザ アカウントを一括管理する 9-1

一括編集ユーティリティを使用したユーザ アカウントの管理	9-1
Connection Bulk Administration Tool を使用したユーザ アカウントの管理	9-2

CHAPTER 10

Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザ アカウントの作成 10-1

Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified CM Version 5.x 以降)	10-2
Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified Communications Manager Version 4.1(x) のみ)	10-3
Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境の設定	10-3
Cisco Unified CM Administration での Cisco Unity Connection ボイスメールボックスの作成	10-4

CHAPTER 11

個別のユーザ アカウントの修正または削除 11-1

個別のユーザ アカウントの修正	11-1
個別のユーザ アカウントの削除	11-2

CHAPTER 12

ユーザ アカウントとメッセージの移行 12-1

Cisco Unity または Cisco Unity Connection 1.x のユーザおよびメッセージを Connection 2.x に移行するためのタスク リスト	12-1
複数のテンプレートを使用してユーザ アカウントを作成するための準備	12-2
ユーザ データおよびメッセージのインポート	12-3

APPENDIX A

Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool の使用 A-1

ユーザ アカウントの作成	A-2
システム連絡先の作成	A-3
ユーザ アカウントの更新	A-4
システム連絡先の更新	A-5
ユーザ アカウントの削除	A-6
システム連絡先の削除	A-7

CSV ファイルへのユーザのエクスポート	A-8
CSV ファイルへのシステム連絡先のエクスポート	A-9
入力 CSV ファイルの構築	A-10
必須およびオプションの CSV フィールド	A-11
失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正	A-29



このマニュアルについて

対象読者と用途

『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』では、Cisco Unity Connection のユーザアカウントを設定する手順について説明します。エンドユーザアカウントおよび管理者アカウントの両方の動作に関する設定について解説し、アカウントを作成、修正、および削除する手順についても記載しています。

表記法

表 1 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の表記法

表記法	説明
太字	次の場合は太字を使用します。 <ul style="list-style-type: none">キーおよびボタン名 (例: [OK] をクリックします)。ユーザが入力する情報 (例: [ユーザ名] ボックスに Administrator を入力します)。
<> (山カッコ)	ユーザが入力するパラメータを囲むために使用します (例: ブラウザで、 https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス>/cadmin に移動します)。
- (ハイフン)	同時に押す必要があるキーを表します (例: Ctrl-Alt-Delete を押します)。
> (右山カッコ)	Cisco Unity Connection の管理のナビゲーションバーで選択する順序を表します (例: Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先 (Contacts)] > [システム連絡先 (System Contacts)] に移動します)。

『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』では、次の表記法も使用します。



(注)

「注釈」です。役立つ情報や、このマニュアル以外の参照資料などを紹介しています。



注意

「要注意」の意味です。機器の損傷またはデータ損失を予防するための注意事項が記述されています。

Cisco Unity Connection のマニュアル

Cisco.com 上の Cisco Unity Connection に関するマニュアルの説明と URL については、『*Documentation Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは Cisco Unity Connection に同梱されていますが、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_documentation_roadmaps_list.html から入手することもできます。

技術情報の入手方法、サポートの利用方法、およびセキュリティ ガイドライン

技術情報の入手、サポートの利用、技術情報に関するフィードバックの提供、セキュリティ ガイドライン、推奨するエイリアスおよび一般的なシスコのマニュアルに関する情報は、月刊の『*What's New in Cisco Product Documentation*』を参照してください。ここには、新規および改訂版のシスコの技術マニュアルもすべて記載されています。次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>

シスコ製品のセキュリティの概要

本製品には暗号化機能が備わっており、輸入、輸出、配布および使用に適用される米国および他の国での法律を順守するものとします。シスコの暗号化製品を譲渡された第三者は、その暗号化技術の輸入、輸出、配布、および使用を許可されたわけではありません。輸入業者、輸出業者、販売業者、およびユーザは、米国および他の国での法律を順守する責任があります。本製品を使用するにあたっては、関係法令の順守に同意する必要があります。米国および他の国の法律を順守できない場合は、本製品を至急送り返してください。

シスコの暗号化製品に適用される米国の法律の概要については、<http://www.cisco.com/www/export/crypto/tool/stqrg.html> で参照できます。何かご不明な点があれば、export@cisco.com まで電子メールを送信してください。



(注)

このマニュアルには、日本語化されたマニュアル名と英語版 URL が併記された箇所があります。日本語版マニュアルを参照する場合は、次の URL にアクセスしてください。

http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/index_uc_cuc.shtml



Cisco Unity Connection ユーザと連絡先の概要

ユーザ アカウントについて

Cisco Unity Connection には、次の 2 タイプのユーザがあります。

ボイスメールボックスを持つユーザ	<p>ボイス メッセージを送受信する必要があり、割り当てられているサービスクラスに応じて、他の Connection 機能（パーソナル着信転送ルールや Cisco Unity Inbox など）を使用できるユーザ。</p> <p>ボイスメールボックス付きで設定されたユーザアカウントには内線番号があり、ライセンスが与えられたボイスメール ユーザとしてカウントされます。</p>
ボイスメールボックスを持たないユーザ	<p>ボイス メッセージを送受信する必要はないが、システムを管理する必要があるユーザ。管理者の実行できるタスクを規定するには、定義済みの 6 つの役割のいずれかにアカウントを割り当てます。</p> <p>ボイスメールボックスなしで設定されたアカウントには内線番号がなく、ライセンスが与えられたボイスメール ユーザとしてカウントされません。</p>

Cisco Unity Connection のデフォルト ユーザ アカウント

Cisco Unity Connection は、次の 4 つのデフォルト ユーザ アカウントを作成します。システムを設定するときは、これらのアカウントを使用します。これらのアカウントは、ユーザ ライセンス数に含められません。

Administrator	<p>Administrator ユーザ アカウントには最高レベルの管理者特権 (System Administrator 役割) が与えられます。このアカウントは Cisco Unity Connection の管理へのアクセスに使用されます。このアカウントのエイリアスとパスワードは、インストール中に指定されます。このアカウントは、ボイスメールボックスを持たないユーザとして設定されます。</p> <p> 注意 デフォルトの Administrator アカウントは削除できます。ただし、このアカウントを削除する前に必ず、System Administrator 役割を少なくとも 1 人の他のユーザに割り当ててください。</p>
Operator	<p>Operator ユーザ アカウントは、Operator コールハンドラのメッセージ受信者です。Operator コールハンドラの着信転送設定によっては、オペレータが着信に回答しない場合に、発信者がメッセージを残すことができます。Operator ユーザ アカウントのメールボックスを監視する担当者を指定するか、メッセージが別のユーザまたは同報リストに送信されるように Operator コールハンドラの設定を変更することをお勧めします。</p> <p>Operator ユーザ アカウントを削除することはできません。</p>
Undeliverable Messages Mailbox	<p>デフォルトでは、Undeliverable Messages Mailbox ユーザ アカウントは、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストの唯一のメンバーです。この同報リストは、送信不能メッセージの通知を受信します。このメールボックスを監視する担当者を指定するか、ユーザを [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに追加することで、このリストに届いたメッセージを監視および (必要に応じて) 再ルーティングすることをお勧めします。</p> <p>このアカウントを削除することはできません。</p>
Unity Connection Messaging System	<p>Unity Connection Messaging System ユーザ アカウントは、ボイスメールボックスを持たないユーザとして設定されます。このアカウントは、外部の発信者からのメッセージを代理で送信します。したがって、外部の発信者からのメッセージは、Unity Connection Messaging System メールボックスから発信されたものとして識別されます。</p> <p>このアカウントを削除することはできません。</p>

連絡先について

Cisco Unity Connection には、次の 2 タイプの連絡先があります。

システム連絡先	システム連絡先は、ボイス メッセージなどの Connection 機能にアクセスできません。システム連絡先は、別のシステム上にボイスメールアカウントを持つ社内の個人を表している場合があります。また、システム連絡先は、ボイスメールボックスを必要としない顧客またはベンダーを表している場合もありますが、Connection のユーザと頻繁に連絡を取り合う顧客またはベンダーを表している場合もあります。
個人連絡先	個人連絡先はシステム連絡先と似ていますが、各ユーザが作成し、作成したユーザだけがアクセスできます。

連絡先の使用方法

システム連絡先と個人連絡先は、Connection で次のように使用されます。

- **ディレクトリ アクセス** (システム連絡先だけに適用) : Cisco Unity Connection の管理にシステム連絡先を作成し、連絡先の録音名を記録している場合、ユーザは Connection ディレクトリからシステム連絡先にアクセスできます。したがって、内部のユーザは、VUI (音声認識カンパセーション) の「Call」コマンドを使用してシステム連絡先の内線に転送できます (ユーザがシステム連絡先にアクセスするには、VUI を使用する必要があります)。

システム連絡先へのディレクトリ アクセスを使用できるのは、VUI を使用している内部のユーザに限られます。Connection のメインメニューまたは内部ディレクトリから、「Call」コマンドを使用します。システム連絡先は、TUI を使用しているユーザは使用できず、外部ディレクトリから使用することもできません。

また、システム連絡先には、ディレクトリ、TUI、または VUI のいずれを使用しても外部の発信者がアクセスできないことに注意してください。

- **名前によるダイヤルアクセス** : ユーザは、ユーザスピーチ認識カンパセーションを使用して、他のユーザ、システム連絡先、および個人連絡先に、迅速かつ簡単に電話をかけることができます。たとえば、ユーザが「デイケアセンター」という名前の個人連絡先を設定したとします。この場合、ユーザがユーザスピーチ認識カンパセーションで「Call デイケアセンター」と言うと、Connection は、ユーザが入力したこの連絡先の電話番号に電話をかけます。
- **パーソナル着信転送ルール** : ユーザは、他のユーザ、システム連絡先、および個人連絡先をパーソナル着信転送ルールおよび発信者グループに追加できます。たとえば、ユーザは、「デイケアセンター」という名前の個人連絡先の電話番号と一致する発信者 ID が着信で示された場合に、その着信をユーザの携帯電話に転送するという転送ルールを作成できます。

システム上にメールボックスを持たないスタッフ、ベンダー、またはパートナーがユーザと連絡を取り合う必要がある場合は、それらの人々の個人連絡先ではなく、システム連絡先を作成することをお勧めします。システム連絡先は、ユーザごとに個別に設定する必要のある個人連絡先とは異なり、すべてのユーザが使用できます。また、ユーザは、システム連絡先をパーソナル着信サービスおよび個人のグループに追加したり、ボイス コマンドを使用してシステム連絡先に電話をかけたりすることができます。また、連絡先情報に変更があった場合に、1 箇所ですべてアップデートすることもできます。

■ 連絡先について



ユーザ アカウントを追加する前に

ユーザ アカウントを個別または一括で追加するには、追加しようとするアカウントのタイプごとに、テンプレートと Class of Service (CoS; サービス クラス) を選択して定義しておく必要があります。テンプレートおよびサービス クラスは、Cisco Unity Connection のユーザおよび発信者が使用できる機能を規定した設定を保持するほか、Connection を使用するための制限と権限を定義します。

管理者アカウントについても、テンプレートを選択して定義する必要があります。管理者アカウントには CoS を関連付けません。管理者の実行できるタスクを規定するには、CoS ではなく、各アカウントに割り当てられる役割を選択する必要があります。

ここでは、テンプレート、サービス クラス、および役割について詳しく説明します。これらの情報は、Connection でユーザと管理者のアカウントを追加するための準備に役立ちます。

- [テンプレート \(P.2-2\)](#)
- [サービス クラス \(P.2-3\)](#)
- [役割 \(P.2-4\)](#)

テンプレート

Cisco Unity Connection で追加するユーザおよび管理者の各アカウントは、ユーザ テンプレートに基づいて作成されます。テンプレートの設定内容は、アカウントの作成時にアカウントに適用されます。Connection には定義済みのテンプレートが用意されており、このテンプレートに変更を加えることができます。また、テンプレートを新しく作成することもできます。

アカウントを作成する場合は、利用するテンプレートの設定内容を確認して、内容を変更する必要があるかどうか、新しいテンプレートを作成する必要があるかどうかをあらかじめ確認しておきます。テンプレートごとに、作成対象のアカウントについて、有効にする機能の検討、サービスクラスの指定、スケジュールとタイム ゾーンの設定、およびパスワードとアカウントのロックアウトポリシーを指定する認証規則の選択を行います（テンプレートの設定を変更しても、変更内容は既存のユーザ アカウントには適用されません）。



ヒント

個々のアカウントに後から加える変更の数を最小限に抑えるには、作成するユーザ グループごとに、適切な設定を指定した別個のテンプレートを使用します。たとえば、販売部門のメンバーのアカウントを作成する場合、メッセージの到着通知を設定する、販売担当者宛てに残されるメッセージを暗号化してセキュリティを高める、発信者が残すことのできるメッセージを長くする、販売担当者に対して再生される Connection カンバセーションを制御する同様の適切な設定を変更する、などの操作を実行するようにテンプレートを作成するか、既存のテンプレートを修正します。

特定の設定をユーザ アカウントごとに一意の内容にする必要がある場合は、ユーザ テンプレートでその設定をブランクのままにしておき、アカウントを作成した後に各アカウントの設定を修正します。

ユーザ テンプレートを作成または修正する方法については、「[ユーザ テンプレートの追加、修正、削除](#)」の章を参照してください。ユーザと Connection との対話に影響を与える設定については、「[ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定](#)」の章を参照してください。

サービスクラス

ユーザアカウントを追加する場合は、利用するテンプレートで指定されているサービスクラス (CoS) を確認して、テンプレートの修正、別の CoS の指定、またはテンプレートの新規作成が必要かどうかについて、あらかじめ確認しておきます。CoS には、Cisco Unity Connection を使用するための制限と権限が定義されています。したがって、追加するユーザグループに対して、この設定が適切なものになっている必要があります。CoS には次の機能があります。

- **Text to Speech (TTS; テキスト / スピーチ)** の電子メールやライブ返信などの機能へのアクセスを制御します。
- ユーザと **Connection** がどのように対話するかを制御します。たとえば、CoS では、ユーザメッセージおよびグリーティングの最大の長さを設定したり、電話ディレクトリへの登録をユーザが選択するのを許可したり、ユーザがシステム同報リストにメッセージを送信するのを許可したりします。
- ユーザがメッセージの到着通知や着信転送などの操作に使用可能な電話番号を設定するとき使用する、制限テーブルを指定します。

ユーザテンプレートのページで指定されている CoS を変更しても、そのテンプレートを使用してすでに作成されているユーザアカウントが新しい CoS に再割り当てされることはありません。これに対して、CoS の設定を修正した場合は、修正内容が新しいメンバーと既存のメンバーの両方に適用されます。このため、CoS の設定はユーザアカウントの作成前に更新しても、作成後に更新してもかまいません。ユーザは、いつでも別の CoS に再割り当てすることができます。

サービスクラスを作成または修正する方法については、「[サービスクラスの追加、修正、削除](#)」の章を参照してください。各 CoS を構成している設定の詳細については、「[サービスクラスによって制御される機能の設定](#)」の章を参照してください。

役割

Connection では、管理者アカウント用に複数の特権レベルを提供しています。定義済み役割のリストを参照して、設定してください。役割は、管理者の実行可能なタスクを指定したものです。管理者アカウントを追加する場合は、各アカウントに割り当てる役割を事前に選択します。アカウントに割り当てる役割は、いつでも変更できます。

Connection には、次の定義済み役割が用意されています。各管理者役割の特権の詳細を確認するには、[システム設定 (System Settings)] > [役割 (Roles)] に移動し、各役割の名前をクリックします。定義済みの各役割に関連付けられている権限は変更できません。

Audio Text Administrator	管理者は、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、およびインタビューハンドラを管理できます。
Greeting Administrator	<p>管理者は、Cisco Unity グリーティング管理にアクセスできます。これは、記録済みのコールハンドラのグリーティングを電話で管理するときに、ユーザが使用できる Connection 電話カンパセッションです。</p> <p> (注) 管理者は Connection に電話でアクセスできる必要があるため、[ボイスメールボックスがあるユーザ (User with Voice Mailbox)] アカウントにこの役割を割り当てる必要があります。</p>
Help Desk Administrator	管理者は、ユーザパスワードのリセット、ユーザアカウントのロック解除、およびユーザの設定ページの表示が可能です。
Technician	管理者は、Connection サーバおよび電話システム インテグレーション設定の管理を有効にするすべての機能にアクセスできます。この役割を持つ管理者は、すべてのレポートの実行、診断ツールの使用、およびすべてのシステムとユーザの設定ページの表示も可能です。
User Administrator	管理者は、ユーザアカウントの管理、すべてのユーザ管理機能へのアクセス、ユーザ関連のレポートの実行、およびユーザ管理ツールの使用が可能です。
System Administrator	<p>最高レベルの管理役割です。すべての管理機能にアクセスできます。これには、すべてのユーザおよびシステムの設定、すべてのレポート、すべての管理ツールおよび診断ツールが含まれます。</p> <p>Connection の初期設定中にインストール担当者が指定したデフォルト管理者アカウントには、この役割が設定されます。</p> <p>System Administrator は、管理アカウントを作成する権限を持つ唯一の役割です。</p>



(注)

ボイスメールボックスを持つユーザに役割を割り当てることは可能ですが、Cisco Unity グリーティング管理へのアクセスを許可する場合を除いて、お勧めしません。ベストプラクティスとして、管理者は2つのアカウントを使用するようにしてください。ボイスメールボックスがなく、Connection の管理に使用するアカウントと、ボイスメールボックスがあり、個人メールボックスへのアクセスに使用できるアカウントです。



Cisco Unity Connection の管理での ユーザと連絡先の検索

Cisco Unity Connection の管理では、入力する検索条件に基づいてユーザと連絡先を検索できます。名前、内線番号、ユーザエイリアス (ID) をすべてまたは一部入力して、ユーザまたは連絡先を検索できます。

ベスト プラクティスとして、*などのワイルドカードは検索文字列で使用しないでください。ユーザまたは連絡先を検索するときは、[が次の文字列で始まる (Begins With)]、[が次の文字列を含む (Contains)]、または [が次の文字列で終わる (Ends With)] を使用して文字列の一部を一致させるか、検索文字列をブランクにしてすべての結果が返されるようにします。Connection は、検索対象のフィールド内に、ワイルドカード文字と一致するものがないか試行します。オブジェクトの検索対象のフィールドにそのような文字が含まれていない場合、結果は何も返されません。

検索結果テーブルの下部にあるナビゲーション ボタンを使用して、ページ間を移動したり、[1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] 設定を 25、50、100、150、200、または 250 行 / ページ表示にしたりできます。Connection は [1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] 設定の値を保存するため、次回以降のログオンでは、この検索ページは 1 ページあたりの設定された行数で表示されます。

ユーザ アカウントを検索する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページの検索結果テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザのエイリアスをクリックします。

検索結果テーブルにユーザのエイリアスが表示されない場合は、[ステップ 3](#)に進みます。

ステップ 3 [検索 (Find) ユーザ (Users)、検索対象 (Where)] の検索フィールドで、[エイリアス (Alias)]、[内線番号 (Extension)]、[名 (First Name)]、[姓 (Last Name)]、または [表示名 (Display Name)] を条件にして検索するかどうかを指定します。[が次の文字列で始まる (Begins With)] または [が次の文字列で終わる (Ends With)] などの追加パラメータを設定すると、検索をさらに絞り込むことができます。適切な検索文字を入力し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 4 検索結果テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザのエイリアスをクリックします。

連絡先を検索する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先 (Contacts)] をクリックします。
- ステップ 2** 適切なレコードが検索結果テーブルにリストされている場合は、その連絡先をクリックして表示します。
- 検索結果テーブルにレコードが表示されない場合は、[ステップ 3](#)に進みます。
- ステップ 3** 検索フィールドに検索パラメータを指定し、適切な検索文字を入力します。[検索 (Find)] をクリックします。
- ステップ 4** 検索結果テーブルで、表示するレコードのレコード名をクリックします。
-



ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定

ユーザと Cisco Unity Connection との対話に影響する機能の多くは、ユーザ アカウントのページで制御されます。この章では、個々のユーザとユーザ テンプレートのアカウント ページに表示される機能の設定方法について説明します。また、一括編集ユーティリティを使用して複数のユーザのアカウントを一括で変更できる場合は、その方法についても説明します。

次の項を参照してください。

- [パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange 予定表および連絡先へのアクセス \(P.4-2\)](#)
- [代行内線番号 \(P.4-4\)](#)
- [代行ユーザ名 \(P.4-7\)](#)
- [ブロードキャスト メッセージ \(P.4-9\)](#)
- [着信転送、スクリーニング、および通話保留 \(P.4-11\)](#)
- [カスケード メッセージ到着通知 \(P.4-13\)](#)
- [チューニング メッセージ到着通知 \(P.4-14\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace Express \(P.4-15\)](#)
- [カンパセッションと電話メニューのオプション \(P.4-15\)](#)
- [グリーティング \(P.4-28\)](#)
- [メールボックス サイズの割り当て \(P.4-36\)](#)
- [メッセージのエージング \(P.4-37\)](#)
- [メッセージ ロケータ \(P.4-38\)](#)
- [メッセージ再生順序のオプション \(P.4-39\)](#)
- [メッセージ受信インジケータ \(P.4-47\)](#)
- [パスワード \(P.4-50\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール \(P.4-52\)](#)
- [電話およびポケットベル通知デバイス \(P.4-53\)](#)
- [Phone View \(P.4-55\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.4-57\)](#)
- [SMTP 対応の通知デバイス \(P.4-58\)](#)
- [Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス \(P.4-59\)](#)
- [外部の発信者のオプション \(P.4-61\)](#)
- [音声認識 \(P.4-61\)](#)

サービス クラスの設定によって制御される機能については、「サービス クラスによって制御される機能の設定」の章を参照してください。

ユーザがシステム全体で使用できる機能（多くの対話機能やカスタマイズを含む）については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』で説明しています。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange 予定表および連絡先へのアクセス

Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用できるサービス クラスに属しているユーザは、各自の Exchange 予定表および連絡先を利用することもできます。たとえば、予定表に含まれている予定事項および連絡先に基づいてルールを作成できます。また、Exchange 連絡先の名前、電話番号、および電子メールアドレスを使用して、個人連絡先リストをすばやく更新することができます。

Exchange 予定表と連絡先にアクセスしてパーソナル着信転送ルールに使用することをユーザに対して許可するには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. ユーザアカウントまたはテンプレートが、Cisco Unity パーソナル着信転送ルール機能を使用できるサービス クラスに関連付けられていることを確認します。P.5-13 の「パーソナル着信転送ルール」を参照してください。
2. 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「パーソナル着信転送ルールで使用するための Exchange 予定表と連絡先へのアクセスの設定」の章の説明に従って、Exchange サーバへのアクセスを設定します。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
3. ユーザのメールボックスが保存される Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスアカウントを、ユーザごとに作成します。このアカウントを作成すると、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールを使用するときに、各自の予定表と連絡先にアクセスできるようになります。P.4-2 の手順「Microsoft Exchange 予定表および連絡先へのアクセスを個々のユーザまたはテンプレートで有効にする」を実行します。
4. Exchange の予定表と連絡先にアクセスしてパーソナル着信転送ルールに使用する方法をユーザに知らせるには、『Cisco Unity Connection ユーザガイド』の「着信を処理するパーソナル着信転送ルールの管理」および「個人連絡先リストの管理」の章をユーザに参照してもらいます。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html から入手可能です。

Microsoft Exchange 予定表および連絡先へのアクセスを個々のユーザまたはテンプレートで有効にする

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] をクリックします。
 - ステップ 3 [外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 4 [アカウント ログイン (Account Login)] フィールドに、ユーザの Active Directory ユーザ ログオン名を入力します。

Active Directory アカウントのエイリアスのみを入力します。エイリアスの後に Windows ドメイン名を入力しないでください。

- ステップ 5** [サービス タイプ (Service Type)] リストで、[予定表と個人連絡先 (Calendar and Personal Contacts)] を選択します。
- ステップ 6** [リモート サーバ (Remote Server)] リストで、[予定表と個人連絡先 (Calendar and Personal Contacts)] サービスの名前を選択します。
- ステップ 7** [サーバ URL サフィックス (Server URL Suffix)] フィールドに、ユーザの Exchange メールボックス エイリアスを入力します。
- ステップ 8** ユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2007 にある場合は、[ステップ 4](#) で指定した Active Directory アカウントのパスワードを入力します。
- ユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2000 または Exchange 2003 にある場合は、[ステップ 9](#)に進みます。
- ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。
-

代行内線番号

ユーザごとに、プライマリ内線番号に加えて代行内線番号を設定することができます。代行内線番号は、ユーザの電話で複数回線通話を処理するなど、さまざまな目的に使用できます。代行内線番号を使用すると、代行用デバイス（携帯電話、自宅の電話、別の勤務地にある電話など）からの Cisco Unity Connection の呼び出しもより便利になります。

代行内線電話の電話番号を指定すると、Connection はプライマリ内線電話と同じ方法でその番号からのすべての着信を処理します（ANI または発信者 ID が一緒に電話システムから Connection に渡されるという想定に基づいています）。つまり、Connection は、代行電話番号をユーザアカウントに関連付けており、その番号からの着信があると、Connection はパスワードを入力してログオンするように求めます。

ユーザテンプレートでは代行内線番号を指定できないことに注意してください。

次の項を参照してください。

- [代行内線番号の追加 \(P.4-4\)](#)
- [代行内線番号の編集 \(P.4-5\)](#)
- [代行内線番号の削除 \(P.4-6\)](#)

サービスクラス設定を使用すると、Cisco Unity Assistant でユーザが代行内線番号を表示または管理できるかどうか、およびユーザ独自の一連の代行内線番号を管理できるかどうかを指定できます。詳細については、[P.5-3](#) の「[代行内線番号](#)」を参照してください。

代行内線番号の追加

代行内線番号は、ユーザアカウントを1つずつ更新して追加していくことも、複数のユーザアカウントを一度に更新して追加することもできます。この項の該当する手順を実行してください。ユーザテンプレートでは代行ユーザ名を追加できないことに注意してください。

- [代行内線番号を個々のユーザアカウントに追加する \(P.4-4\)](#)
- [代行内線番号を複数のユーザアカウントに一度に追加する \(P.4-5\)](#)

代行内線番号を個々のユーザアカウントに追加する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を追加するユーザアカウントを検索します。

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [[代行内線番号 \(Alternate Extensions\)](#)] をクリックします。

ステップ 3 [[代行内線番号 \(Alternate Extensions\)](#)] ページで、[[新規追加 \(Add New\)](#)] をクリックしてユーザの代行内線番号を追加します。

ステップ 4 [[代行内線番号の新規作成 \(New Alternate Extension\)](#)] フィールドに、次の設定を入力します。

[電話のタイプ (Phone Type)]	該当する電話機をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	代行内線番号の説明を入力します。
[電話番号 (Phone Number)]	代行内線番号の電話番号を入力します。

ステップ 5 [[保存 \(Save\)](#)] をクリックします。

代行内線番号を複数のユーザアカウントに一度に追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [変更する代行内線番号を選択する (Select an Alternate Extension to Modify)] リストで、代行内線番号を追加するデバイスをクリックします。
- ステップ 6** 画面の指示に従って、該当する設定を変更します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

代行内線番号の編集

代行内線番号を編集する場合は、ユーザアカウントを1つずつ更新することも、複数のユーザアカウントを一度に更新することもできます。この項の該当する手順を実行してください。ユーザテンプレートでは代行ユーザ名を編集できないことに注意してください。

- [個々のユーザアカウントの代行内線番号を編集する \(P.4-5\)](#)
- [複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に編集する \(P.4-5\)](#)

個々のユーザアカウントの代行内線番号を編集する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] をクリックします。
- ステップ 3** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、編集する代行内線番号をクリックします。
- ステップ 4** [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページで、必要な設定を変更します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に編集する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

- ステップ3** [Next] をクリックします。
- ステップ4** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] タブをクリックします。
- ステップ5** [変更する代行内線番号を選択する (Select an Alternate Extension to Modify)] リストで、代行内線番号を変更するデバイスをクリックします。
- ステップ6** 画面の指示に従って、必要な設定を変更します。
- ステップ7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

代行内線番号の削除

ユーザアカウントを更新すると、代行内線番号を一度に削除できます。次の手順を実行します。

個々のユーザアカウントの代行内線番号を削除する

- ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を削除するユーザアカウントを検索します。
- ステップ2** [編集 (Edit)] メニューの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] をクリックします。
- ステップ3** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、削除する代行内線番号の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ4** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
-

代行ユーザ名

代行ユーザ名は、会社のディレクトリにリストされるユーザ名の別バージョンです。Cisco Unity Connection は、ユーザが音声認識を利用して電話をかけるときにこれらの名前を考慮します。たとえば、発信者が「Mary Jameson」（旧姓は Mary Brown）にダイヤルするように Connection に要求した場合、Connection はこの情報を参照して、発信者をこのユーザに接続することができます。

Connection はすでに数百もの一般的な短縮名（「William」の短縮名として「Bill」など）を認識していますが、別の一般的でない名前、特徴的なニックネーム、または旧姓を追加することもできます。また、発音しにくい名前の発音を表す代行ユーザ名を使用することもできます。たとえば、「Goulet」という名の代行ユーザ名として「Goolay」を追加できます。

また、名前の発音が同じで綴りが異なるユーザ（たとえば、Peterson、Petersen、Pederson や、McCloud、MacLeod、MacCloud など）がいる場合は、Connection で認識に問題が発生する可能性があります。代行ユーザ名を作成することで、この問題が発生する可能性を低減できます。

Connection のユーザは、Cisco PCA で代行ユーザ名を編集または変更できます。Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用するように設定されているユーザは、Connection ディレクトリに含まれていない顧客、代理店、家族、友人の代行ユーザ名を作成することもできます。代行ユーザ名を作成すると、ボイス コマンドを使用するときに、これらの連絡先をダイヤルしやすくなります。

次の手順を参照してください。

- [代行ユーザ名を追加する \(P.4-7\)](#)
- [代行ユーザ名を編集する \(P.4-7\)](#)

ユーザ テンプレートでは、代行ユーザ名を追加および編集できないことに注意してください。また、一括編集ユーティリティを使用して、複数のユーザアカウントの代行ユーザ名を追加および編集することもできません。

代行ユーザ名を追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [代行ユーザ名 (Alternate Names)] をクリックします。
 - ステップ 3** [代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックしてユーザの代行ユーザ名を追加します。
 - ステップ 4** [代行ユーザ名 (Alternate Names)] フィールドに、代行ユーザ名を入力します。
 - ステップ 5** すべての代行ユーザ名の追加を完了するまで、[ステップ 3](#) と [ステップ 4](#) を繰り返します。
 - ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
-

代行ユーザ名を編集する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [代行ユーザ名 (Alternate Names)] をクリックします。

■ 代行ユーザ名

ステップ3 次のいずれかの操作を実行します。

- [代行ユーザ名 (Alternate Names)] フィールドに、既存の代行ユーザ名に対する変更内容を入力します。
- 代行ユーザ名を削除する場合は、名前の横にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- [新規追加 (Add New)] をクリックして、ユーザの代行ユーザ名を追加します。「[代行ユーザ名を追加する](#)」の手順を参照してください。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

ブロードキャスト メッセージ

システム ブロードキャスト メッセージは、組織内の全員に送信される録音済みの通知です。ユーザがシステム ブロードキャスト メッセージをローカル Connection サーバ上のすべてのユーザに送信できるかどうか、またローカル Connection サーバ上に保存されたシステムブロードキャストメッセージを更新できるかどうかを指定できます (デフォルトでは、Cisco Unity Connection のユーザは、ブロードキャスト メッセージ管理者を使用できません)。

どの Connection ユーザがシステム ブロードキャスト メッセージを送信または更新できるかを決定するには、システム ブロードキャスト メッセージを組織のユーザがどのように使用するかを考慮します。たとえば、この機能が有効になった Connection 管理者は、新しいシステム上のユーザにウェルカム メッセージを送信することや、すべての Connection ユーザに対して、電話機のパスワードを変更するように通知することができます。管理者は、Connection の機能の使用方法をユーザに知らせるため、または Connection のアップグレード後に変更点の要約を示すための手段として、システムブロードキャストメッセージを使用することもできます。ネットワーク管理者、管理職、人事部門の職員、施設管理者など、この他の Connection ユーザがシステムブロードキャストメッセージを送信する必要が生じるのは、ネットワークの停止予定、組織全体の目標、人事異動、休業日の社屋の閉鎖、セキュリティ警告などを通知する場合です。

ブロードキャスト メッセージ管理者にユーザがアクセスする方法を設定した後で、この項の該当する手順を実行すると、ユーザがブロードキャスト メッセージ管理者を使用してシステムブロードキャストメッセージを送信または更新できるようになります。

- [ブロードキャスト メッセージの送信および更新を個々のユーザまたはテンプレートで有効にする \(P.4-9\)](#)
- [ブロードキャスト メッセージの送信および更新を複数のユーザ アカウントに対して一度に有効にする \(P.4-10\)](#)

ブロードキャストメッセージの詳細、およびブロードキャスト管理者へのユーザのアクセスを有効にする方法については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「ブロードキャストメッセージ機能の設定」の章を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ブロードキャスト メッセージの送信および更新を個々のユーザまたはテンプレートで有効にする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [ブロードキャスト メッセージ (Broadcast Messages)] で、該当するチェックボックスをオンにします。

[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)]	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 Connection サーバ上のすべてのユーザにシステムブロードキャストメッセージを送信できるようになります。
[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)]	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 Connection サーバに保存されたシステムブロードキャストメッセージを編集できるようになります。

両方のチェックボックスをオンにすることをお勧めします。両方のチェックボックスをオンにすることにより、ブロードキャストメッセージの送信者がメッセージを更新できるようになります。

■ ブロードキャストメッセージ

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

ブロードキャストメッセージの送信および更新を複数のユーザアカウントに対して一度に有効にする

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [メッセージの送信 (Message Send)] タブをクリックします。

ステップ5 必要なチェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

[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)]	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 Connection サーバ上のすべてのユーザにシステムブロードキャストメッセージを送信できるようになります。
[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)]	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 Connection サーバに保存されたシステムブロードキャストメッセージを編集できるようになります。

両方のチェックボックスをオンにすることをお勧めします。両方のチェックボックスをオンにすることにより、ブロードキャストメッセージの送信者がメッセージを更新できるようになります。

ステップ6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

着信転送、スクリーニング、および通話保留

着信転送の設定では、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの電話に転送された着信を、Cisco Unity Connection が処理する方法を指定します。これらの設定では、Connection が着信を転送するときに使用するメカニズムも指定します。Connection では、電話システムに着信を渡すことも、転送を管理することもできます。

Connection が転送を管理するように設定されている場合、間接着信用の通話保留機能およびスクリーニング機能を使用する、次のような追加の着信制御を提供することができます。

- 通話保留を使用すると、電話が通話中のとき、Connection は発信者に待機するように求めることができます。保留状態の各発信者は、Connection ポートおよび電話システム ポートを使用するため、一度にキュー内で保留できる発信者の合計数は、利用可能なポートの数によって制限されます。

通話保留キュー内で最初の発信者が待機する時間は、デフォルトで 25 秒に設定されています。この時間が経過した後でも発信者が保留状態の場合、Connection は発信者に、待機を続けるか、メッセージを残すか、または他の内線電話に接続するかを確認します。1 を押して待機を続けたり、2 を押してメッセージを残したりすることを発信者が選択しない場合、発信者はガイダンスに戻されます。保留キューに入れられている後続の発信者には、これらのオプションに加えて、キュー内で先に待機している発信者の人数が通知されます。

通話保留を選択していない場合、発信者は、通話中グリーティング、標準グリーティング、時間外グリーティング、またはオプショングリーティングなど、有効になっているユーザ グリーティングに転送されます。

- スクリーニングを使用すると、Connection は発信者をユーザに接続する前に、発信者の名前を尋ねることができます。その後ユーザには、発信者の名前が通知されます。また、複数のユーザが電話を共有している場合は、どのユーザへの着信であるかも通知されます。ユーザはこのとき、着信を受け入れることも、拒否することもできます。

着信が受け入れられた場合、ユーザの電話に転送されます。着信が拒否された場合、Connection は適切なユーザ グリーティングを再生します。



(注)

ユーザの内線番号に外部の発信者または別のユーザが直接ダイヤルした場合、着信転送、スクリーニング、および保留の設定は適用されません。電話システムがユーザ内線番号への直接着信をどのように処理するかについては、電話システムのマニュアルを参照してください。ユーザのデスクの電話で、類似の機能が提供される場合があります。

Connection が間接着信をどのように処理するかを、時間帯に応じて制御したり、期間を指定して制御したりするには、[標準 (Standard)]、[就業時間外 (Off Hours)]、および [オプション (Alternate)] 転送オプションを定義します。[標準 (Standard)] 転送オプションは、指定すると常に有効になり、オフにできません。[就業時間外 (Off Hours)] オプションおよび [オプション (Alternate)] オプションについては、有効にする時刻、および期間の長さを指定します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する (P.4-12)
- 複数のユーザアカウントの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する (P.4-12)

スクリーニングおよび保留のオプションを Cisco Personal Communications Assistant (PCA) で変更できるサービス クラスに関連付けられているユーザは、オプションを変更できます。詳細については、P.5-4 の「スクリーニングと通話保留」を参照してください。

個々のユーザまたはテンプレートの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** ユーザまたはテンプレートが Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用できるサービス クラスに関連付けられている場合は、[編集 (Edit)] メニューの [コール転送規則 (Call Transfer Rules)] をクリックします (ユーザのパーソナル着信転送ルール Web ツールが起動します)。
- ユーザまたはテンプレートが Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用できないサービス クラスに関連付けられている場合は、[編集 (Edit)] メニューの [転送オプション (Transfer Options)] をクリックします。
- ステップ 3** [標準 (Standard)]、[就業時間外 (Off Hours)]、または [オプション (Alternate)] 転送オプションを変更するための適切なリンクをクリックします。
- ステップ 4** 必要に応じて、このページで設定を変更します ([就業時間外 (Off Hours)] 転送オプションおよび [オプション (Alternate)] 転送オプションの内容は、これらのオプションを有効にしなくても指定できます)。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** 必要に応じて、残りの転送オプションについて [ステップ 3](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。
-

複数のユーザアカウントの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [転送 (Transfer)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 対象となる転送タブをクリックし、設定を更新します。
- ステップ 6** 必要に応じて、残りの転送タブについて [ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

カスケードメッセージ到着通知

カスケードメッセージ到着通知を使用すると、通知をさまざまな受信者グループに送信できます。Cisco Unity Connection は、受信者がメッセージを保存するか削除するまで、管理者が選択したデバイスに従って継続的に通知を送信します。

たとえば、テクニカルサポート部門を対象としたメッセージ到着通知のカスケードを作成するには、最初のメッセージ到着通知を、テクニカルサポートの実務担当者のポケットベルにすぐに送信されるように設定します。15分が経過しても最初の通知が保存または削除されない場合に、次の通知が部門管理職のポケットベルに送信されるようにします。30分が経過しても2番目の通知が保存または削除されない場合に、3番目の通知が問題解決グループの職員に発信されるように設定します。以降も同様に設定していきます。

カスケードメッセージ到着通知を設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、カスケード通知を使用して監視するメールボックスを持つユーザアカウントを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
 - ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、通知デバイスを選択し、適切な設定を入力して、カスケード到着通知の受信者リストに含まれている人物に通知が送信されるようにします。たとえば、最初の受信者には、テクニカルサポートの実務担当者が所持しているポケットベルの電話番号を入力します。
 - ステップ 4** [最初の通知の試行前の遅延 (Delay Before First Notification Attempt)] フィールドに、デバイスの適切な待機時間を分単位で入力します。

各デバイス間の通知には、一定の間隔を空けます (15分ごとなど)。設定する最初のデバイスについては、待機時間を 0 と指定して、通知が最初の受信者にすぐに受信されるようにします。2番目の受信者のデバイスに対しては、15分と指定します。次の受信者のデバイスに対しては、30分と指定します。以降も同様に指定していきます。
 - ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
 - ステップ 6** [ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返して、カスケード到着通知の受信者リストにある次の人物のデバイスを設定します。
-

チェーニングメッセージ到着通知

メッセージ到着通知は、選択した最初のデバイスへの通知送信が失敗した場合に備えて、一連の通知デバイスへの「チェーン」として設定できます。通知デバイスへの送信が失敗したかどうかは、管理者が選択する、無応答または通話中のデバイスへの送信再試行のオプションに基づいて判断されます。

SMTP またはポケットベル デバイスは、チェーニングメッセージ到着通知に使用できません。これらのデバイスへの通知は、失敗しないためです。

チェーニングメッセージ到着通知を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、Connection が最初に通知を送信する通知デバイスをクリックします。
- ステップ 4** 必要に応じて、このデバイスの設定を入力します。[通知の失敗時 (On Notification Failure)] で、[次の宛先に送信する (Send To)] をクリックし、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知を送信するデバイスをクリックします。
- ステップ 5** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] を再度クリックします。
- ステップ 6** [ステップ 4](#) の [次の宛先に送信する (Send To)] で指定したデバイスをクリックします。
- ステップ 7** 必要に応じて、このデバイスの設定を入力します。次の点に注意してください。
 - [通知イベント (Notification Event)] を [なし (None)] に変更します。他の値を選択した場合は、このデバイスへのメッセージ到着通知がすぐに開始されます。前のデバイスへの通知が失敗するまで待機しません。通知はチェーニングされず、すべて一度に発生します。
 - このデバイスへの通知が失敗した場合に 3 番目のデバイスにチェーニングするには、[次の宛先に送信する (Send To)] をクリックし、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知を送信するデバイスをクリックします。チェーニングしない場合は、[なにもしない (Do Nothing)] をクリックします。
- ステップ 8** 他のデバイスをチェーニングする場合は、次の手順を実行します。
 - a. [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] を再度クリックします。
 - b. 前のデバイスの [次の宛先に送信する (Send To)] で指定したデバイスをクリックします。
 - c. このデバイスの設定を [ステップ 7](#) の説明に従って入力します。
- ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。

Cisco Unified MeetingPlace Express

Cisco Unified MeetingPlace Express がインストールされている場合は、Cisco Unity Connection を Cisco Unified MeetingPlace Express と連動させると、ユーザが電話または Cisco Personal Communications Assistant (PCA) の使用中に会議の予定を確認し、開催中の会議に参加できるようになります。

この機能を使用できるように Connection およびユーザ アカウントを設定する方法については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Cisco Unified MeetingPlace Express との連動」の章を参照してください。このガイドは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

カンバセーションと電話メニューのオプション

Cisco Unity Connection では、プロンプトの再生音量と再生速度を指定する基本設定のほかに、Connection のカンバセーションとメニューをいくつかの方法でカスタマイズできます。

詳細および手順については、次のトピックを参照してください。

- タッチトーンカンバセーションでの名前または内線番号入力による宛先指定 (P.4-15)
- タッチトーンカンバセーションと音声認識カンバセーション (P.4-16)
- タッチトーンカンバセーションの標準および簡易メニュースタイル (P.4-18)
- Cisco Unity Connection がユーザの応答を待機する時間の長さ (P.4-19)
- ユーザおよび発信者に再生される電話言語 (P.4-21)
- Cisco Unity Connection がカンバセーションを終了したときの通知先を選択する (P.4-23)
- 送信メッセージのメニューのスタイル (P.4-24)
- カンバセーションの速度および音量 (P.4-25)
- ログオン時にユーザに名前でグリーティングを再生する (P.4-26)

ユーザも、カンバセーションと電話メニューに関する数多くのオプションを Cisco Unity Assistant で変更できます。

タッチトーンカンバセーションでの名前または内線番号入力による宛先指定

Cisco Unity Connection では、ユーザがタッチトーンキーを使用している場合、次の2つの方法で他のユーザへのメッセージの宛先を指定できます。

- ユーザ名を入力します。
- ユーザの内線番号を入力します。

電話でメッセージの宛先を指定する場合、ユーザは # キーを2回押しすと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定をいつでも切り替えることができます。ただし、スペルによる名前検索がシステムで有効になっている必要があります。[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページで [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である場合は、ユーザは内線番号を入力することでしかメッセージの宛先を指定できません。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。ユーザも、メッセージの宛先指定設定を Cisco Unity Assistant で変更できます。

メッセージ宛先指定設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [メッセージの宛先指定 (Message Addressing)] で、他のユーザにメッセージの宛先を指定する方法を次から選択します。
- [姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name)]
 - [内線番号順 (Entering the Extension)]
 - [名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)]
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

タッチトーン キャンパセーションと音声認識キャンパセーション

Cisco Unity Connection には、ユーザに対して再生される電話キャンパセーションのバージョンがいくつか用意されています。管理者が選択するバージョンに応じて、Connection がタッチトーン入力のみ応答するか、音声によるコマンドを解釈する音声認識も使用するかが決まります。

タッチトーン キャンパセーション	<p>ユーザは、キーを押すだけで目的の操作を Connection に伝達できます。選択するタッチトーン キャンパセーションは、複数用意されています。各キャンパセーションは、メッセージ取得メニューのキーパッド マッピングがそれぞれ異なっています。この中の一部は、メイン メニューのオプションに割り当てられているキーもそれぞれ異なります。</p> <p>各タッチトーン キャンパセーションのキーパッド マッピングについては、『Cisco Unity Connection ユーザ ガイド』の「Cisco Unity Connection のボイス コマンドと電話メニュー」の章を参照してください。</p>
音声認識キャンパセーション	<p>ユーザは、ボイス コマンドを音声で入力するか、電話機のキーを押して Connection と対話します。音声認識キャンパセーションの場合、提供されるキーパッド マッピングは選択できません。</p> <p> (注) ユーザを音声認識キャンパセーションに割り当てるには、ユーザ アカウントまたはテンプレートが、ライセンスおよび音声認識機能が有効になっているサービス クラスに割り当てられている必要があります。P.5-22 の「音声認識」を参照してください。</p>

タッチトーン キャンパセーションを使用するユーザが組織にいる場合、従来のボイス メッセージ システムから移行しやすくするには、それらのユーザが使い慣れているキーパッド マッピングおよびメニュー オプションが提供されるバージョンを選択するようにします。逆に、操作性の異なるタッチトーン キャンパセーションを選択すると、わずかな移行期間でユーザ エクスペリエンスが向上し

たり、ユーザの生産性が上昇するきっかけになったりする場合があります。後者のアプローチを選択する場合は、電話メニューについて、Connection と従来のボイス メッセージ システムの相違点のリストをユーザに提供します。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。複数のアカウントを一度に修正する場合、タッチトーン カンパセーションを選択することはできますが、ユーザに音声認識カンパセーションを再生するかどうかは指定できません。

- [個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーションバージョンを指定する \(P.4-17\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのタッチトーン カンパセーションを一度に指定する \(P.4-17\)](#)

ユーザは、音声認識カンパセーションを再生するか、管理者の指定するタッチトーン カンパセーションを再生するかを Cisco Unity Assistant で指定できます(再生するタッチトーン カンパセーションを選択することはできません)。

個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーションバージョンを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** 音声認識カンパセーションを有効にするには (サービス クラスで許可されている場合)、次の手順を実行します。
- a. [音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] チェックボックスをオンにします。
 - b. [タッチトーン カンパセーション (Touchtone Conversation)] リストで、音声認識セッションが使用できない場合に Connection が提供するタッチトーン カンパセーションを選択します(ここで選択する内容は、音声認識カンパセーションで提供されるキーパッド マッピングには影響しません)。
- ステップ 4** 次の手順を実行して、タッチトーン カンパセーションを有効にします。
- a. [音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] チェックボックスがオフになっていることを確認します。
 - b. [タッチトーン カンパセーション (Touchtone Conversation)] リストで、ユーザに再生するキーパッドマッピングを備えたタッチトーン カンパセーションを選択します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザ アカウントのタッチトーン カンパセーションを一度に指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。

■ カンパセーションと電話メニューのオプション

- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[メッセージの確認 (Message Review)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [ユーザのカンパセーションスタイル (Subscriber Conversation Style)] チェックボックスをオンにし、ユーザに再生するキーパッド マッピングを備えたタッチトーン カンパセーションを選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

タッチトーン カンパセーションの標準および簡易メニュー スタイル

タッチトーン カンパセーションを使用するユーザに対して標準メニューを再生するか、簡易メニューを再生するかを指定できます。

[標準ガイダンス (Full)]	ユーザに対して総合的な指示が再生されます。新しいユーザには、これを選択することをお勧めします。これがデフォルトの選択です。
[簡易ガイダンス (Brief)]	標準メニューの簡易版がユーザに対して再生されます。経験のあるユーザには、これを選択します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- [個々のユーザまたはテンプレートのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを指定する \(P.4-18\)](#)
- [複数のユーザアカウントのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを一度に指定する \(P.4-18\)](#)

ユーザも、タッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを Cisco Unity Assistant で変更できます。

個々のユーザまたはテンプレートのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページで、[タッチトーンメニュースタイル (Touchtone Conversation Menu Style)] リストから [標準ガイダンス (Full)] または [簡易ガイダンス (Brief)] を選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを一度に指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[プロンプトのスタイル (Prompt Style)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [標準ガイダンス (Full)] または [簡易ガイダンス (Brief)] を選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

Cisco Unity Connection がユーザの応答を待機する時間の長さ

ユーザごとに、管理者はユーザが応答してから（または無応答状態から）操作を実行するまで Cisco Unity Connection が待機する時間の長さを指定できます。

[ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)]	<p>ユーザがメニューに反応しない場合に Connection がメニューを繰り返す回数を指定します。</p>  <p>(注) この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p>
[最初のタッチトーンまたは発話までの待機時間 (Time to Wait for First Touchtone or Spoken Word)]	<p>メニューが再生されてからユーザが最初のキーを押すかボイスコマンドを発話するまで、Connection が待機する時間の長さを指定します。この設定は、「First Digit Timeout (先頭桁のタイムアウト)」とも呼ばれています。</p>
[追加のタッチトーンまでの待機時間 (Time to Wait for Additional Touchtones)]	<p>追加のキーが押されるまで、Connection が待機する時間の長さを指定します。この設定は、「Interdigit Timeout (桁間タイムアウト)」とも呼ばれています。</p> <p>指定した期間内に入力がない場合、Connection は単一のキーに割り当てられているアクションを実行します。</p>
[発話中の単語間の待機時間 (フレーズ未完了タイムアウト) (Time to Wait Between Spoken Words (Phrase Incomplete Timeout))]	<p>ユーザが次の単語を発話するまで Connection が待機する時間の長さ。この時間が経過すると、ユーザがすでに発話した単語に従って処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発話して、しばらく経ってから「from Harriet Smith」と言い添えたとします。この場合、ここで入力する値によって、ユーザが発話を完了してから Connection が新しいメッセージの再生を開始するまでの時間の長さが決まります。</p>

<p>[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]</p>	<p>音声認識ユーザに対して、Connection が操作の確認を求める度合いを指定します。たとえば、「cancel」または「hang up」を発話したときにシステムが正常に認識しない、という苦情がユーザから寄せられた場合は、この設定値を大きくすることで、ユーザの意図しなかったアクションが誤って承認されることを防止できます。逆に、確認を求められることが多すぎるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を低めの値に調整してみます。</p> <p>この設定は、デフォルト値のままエラーのほとんどが確実にフィルタリングされ、ほとんどのシステムで必要なときに実行確認が行われます。この設定値を変更する場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • この値の実用上の範囲は、30～90 です。この値を 0 に設定すると、実行確認が常に無効になり、100 に設定すると常に有効になります。 • 設定した値が小さすぎると、意図しないコマンドが認識されて実行され、ユーザが電話を切れる状態になる前に、メッセージや既存のユーザがシステムから誤って削除される可能性があります。
---	--

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。一括編集ユーティリティを使用して、[発話中の単語間の待機時間 (Time to Wait Between Spoken Words)] および [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] の設定を変更することはできません。ただし、ユーザはこの2つの音声認識設定を Cisco Unity Assistant で調整できます。

- [個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション応答時間を設定する \(P.4-20\)](#)
- [複数のユーザアカウントのカンパセーション応答時間を一度に設定する \(P.4-21\)](#)

ユーザも、音声認識カンパセーションの応答時間を Cisco Unity Assistant から変更できます。

個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション応答時間を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メニューへの応答 (Responses to Menus)] で、必要な設定を更新します。
 - [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)] フィールドに、0～10 の値を入力します。
 - [最初のタッチトーンまたは発話までの待機時間 (Time to Wait for First Touchtone or Spoken Word)] フィールドに、500～10,000 ミリ秒の値を入力します。
 - [追加のタッチトーンまでの待機時間 (Time to Wait for Additional Touchtones)] フィールドに、1,000～10,000 ミリ秒の値を入力します。この値は 3,000 (3 秒) にすることをお勧めします。
 - [発話中の単語間の待機時間 (フレーズ未完了タイムアウト) (Time to Wait Between Spoken Words (Phrase Incomplete Timeout))] フィールドに、300～10,000 ミリ秒の値を入力します。
 - [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] フィールドに、0～100% の値を入力します。値を 0 にすると実行確認が常に無効になり、100 にすると常に有効になります。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントのカンパセーション応答時間を一度に設定する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。

ステップ5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、必要なチェックボックスをオンにし、隣接するフィールドに適切な値を入力します。

- [メニュー再生後のユーザ入力待機時間 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for User Input After a Menu Plays)] フィールドに、500 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。
- [ユーザのキー押下後の追加入力待機時間 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for More Input After a User Presses a Key)] フィールドに、1,000 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。この値は 3,000 (3 秒) にすることをお勧めします。
- [ユーザが応答しない場合のメニューの反復回数 (Times to Repeat the Menu If the User Does Not Respond)] フィールドに、1 ~ 10 の値を入力します。

ステップ6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

ユーザおよび発信者に再生される電話言語

電話言語は、ユーザおよび発信者にシステムプロンプトを再生するときに Cisco Unity Connection が使用できる言語です。ユーザアカウントごとに、発信者に対して再生されるシステムプロンプトの言語を指定できます (これは、「発信音の後にメッセージをお話してください。」などのプロンプトに影響します)。また、ユーザに対して再生されるユーザカンパセーションの言語を変更できます。

ユーザのサービスクラスで Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) が提供されている場合は、管理者が選択する言語によって、TTS による電子メールの読み上げで使用される言語も決まります。ユーザの電話および TTS 用の言語を変更する前に、必要な言語がインストールされていることを確認してください。



(注) ライセンス設定によっては、アメリカ英語が使用できない場合があります。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。ユーザも、電話で Connection にログオンするときに、Cisco Unity Assistant を使用して、再生される言語を選択できます。

- 個々のユーザまたはテンプレートの電話言語設定を変更する (P.4-22)
- 複数のユーザアカウントの電話言語設定を一度に変更する (P.4-22)



(注) Connection ユーザおよび発信者の電話言語の設定をカスタマイズしても、システムのその他のデフォルト言語設定は変更されません。[システムのデフォルト言語 (System Default Language)] を指定するには、[システム設定 (System Settings)] > [全般的な設定 (General Configuration)] ページを使用します。

個々のユーザまたはテンプレートの電話言語設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** ユーザに再生される電話言語を変更するには、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページまたは [ユーザテンプレートの基本設定 (User Template Basics)] ページ (いずれか該当する方) で、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、言語オプションのリストから言語を選択します。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** 発信者に再生される電話言語を変更するには、[編集 (Edit)] メニューで [メッセージ設定 (Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 5** [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの [言語 (Language)] フィールドで、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] または [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] をクリックするか、言語リストをクリックして、リストされた言語の 1 つを選択します。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** 必要な場合は、新しい言語でグリーティングを記録するかどうかをユーザに尋ねます。
-

複数のユーザアカウントの電話言語設定を一度に変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [プロフィール (Profile)] タブをクリックします。
- ステップ 5** ユーザに再生される電話言語を変更するには、[ユーザの使用言語 (Language User Hears)] チェックボックスをオンにし、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、隣接する言語オプションのリストから言語を選択します。
- ステップ 6** 発信者に再生される電話言語を変更するには、[発信者に使用する言語 (Language Callers Hear)] チェックボックスをオンにし、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、隣接する言語オプションのリストから言語を選択します。

ステップ7 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

Cisco Unity Connection がカンバセーションを終了したときの通知先を選択する

カンバセーションが終了したときに Cisco Unity Connection がユーザを転送する通知先を選択できます。たとえば、Connection に電話を切るように通知したり、ユーザを他のコールハンドラまたは他の Connection ユーザへ転送したりすることができます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を指定する (P.4-23)
- Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を複数のユーザ アカウントについて一度に指定する (P.4-24)

個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を指定する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。

ステップ2 [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。

ステップ3 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンバセーション終了後 (When Exiting the Conversation)] で、次のいずれかを選択します。

[コールアクション (Call Action)]	リストから該当するアクションを選択します。[電話を切断する (Hang Up)] が選択された場合は、ユーザがカンバセーションを終了するとすぐに、Cisco Unity Connection はその通話を終了します。
[コールハンドラ (Call Handler)]	指定したシステム コール ハンドラにコールを送信します。コールをコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接送信するかを指定します。
[インタビューハンドラ (Interview Handler)]	指定したインタビューハンドラにコールを送信します。
[ディレクトリハンドラ (Directory Handler)]	指定したディレクトリハンドラにコールを送信します。
[カンバセーション (Conversation)]	指定したカンバセーションにコールを送信します。
[ボイスメールボックスがあるユーザ (User with Voice Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を複数のユーザ アカウントについて一度に指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[終了時の通知先 (Exit Destination)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [カンパセーション終了時の通知先を変更する (Make Changes to Conversation Exit Destination)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** 画面の指示に従って、該当する設定を変更します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

送信メッセージのメニューのスタイル

送信メニューのスタイルは、ユーザがメッセージを録音して宛先指定した後の再生内容に適用されます。このメニューは、ユーザが電話でメッセージに回答する場合や、メッセージを転送する場合の再生内容にも適用されます。

デフォルトでは、ユーザには [ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューが再生されます。[標準 (Standard)] 送信メニューで提供される階層型のメニューと比較すると、[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューは、ユーザがメッセージの宛先を指定して録音した後、メッセージに緊急のマークを付ける、受信確認を要求する、およびその他のタスクを実行するためのキー ストロークが少なくなるように設計されています。

次の表で、Cisco Unity Connection で提供される 2 つの送信メニュー スタイルを比較します。

[標準 (Standard)] 送信メニュー	[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニュー
# - Send message	# - Send message
1 - Message options	1 - Urgent
1 - Change address	2 - Return receipt
1 - Add name	3 - Private
2 - Hear all names	4 - Future delivery*
3 - Remove name	5 - Review message
2 - Change recording	6 - Re-record
1 - Hear recording	7 - Add to recording
2 - Save recording	91 - Add name
3 - Re-record	92 - Hear all names (and delete names)
4 - Add to recording	
3 - Set special delivery	
1 - Urgent	
2 - Return receipt	
3 - Private	
4 - Review message	
# - Send message	

[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューでは、ユーザがメッセージの宛先を指定するときのリストナビゲーションも容易です。

[標準 (Standard)] 送信メニューでのリストナビゲーション	[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューでのリストナビゲーション
<p>ユーザが名前のリストからアドレスを選択するとき、Connection は一度に 6 つの名前を提示します。目的の名前が再生された場合、ユーザはその名前に対応する番号 (1 ~ 6) を押して名前を選択します。ユーザが名前を選択しない場合、Connection は次の 6 つの名前を提示します。</p>	<p>Connection は、リストからの名前選択で「スキップアンドスキャン」方式を採用しています。Connection は一致するリスト全体を提示し、ユーザは、目的の名前が再生されたときに # キーを押して名前を選択します (リストの確認中に名前を削除するには、3 を押します)。7 または 9 を押すと、リストの前の名前または次の名前にそれぞれスキップできます。7-7 または 9-9 を押すと、リストの先頭または末尾にスキップできます。</p> <p>この方法によって、ユーザは長いリストの中をすばやく効率的に移動し、名前を選択して、メッセージの宛先指定にかかる時間を短縮できます。</p>

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。

個々のユーザまたはテンプレートの送信メニューのスタイルを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [カンバセーションスタイル (Conversation Style)] で、ユーザに再生するスタイルを [送信メッセージの形式 (Send Message Style)] リストから選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

カンバセーションの速度および音量

プロンプト、録音された音声名、受信確認、メッセージヘッダーとフッター、およびユーザ greeter を Connection が再生するときの速度および音量を指定できます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- [個々のユーザまたはテンプレートの速度と音量の設定を変更する \(P.4-26\)](#)
- [複数のユーザアカウントの速度設定を一度に変更する \(P.4-26\)](#)

ユーザも、Cisco Unity Assistant で速度および音量レベルを指定することができます。また、カンバセーションの音量を電話機で一時的に調整することもできます (電話システム インテグレーションによっては、電話での速度調整がサポートされない場合もあります)。

個々のユーザまたはテンプレートの速度と音量の設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページで、ユーザに対して Connection カンバセーションを再生する音量レベルを次から選択します。
- [中音量 (Medium)]
 - [小音量 (Quieter)]
 - [大音量 (Louder)]
- ステップ 4** [スピード (Speed)] リストで、Connection がユーザに対してプロンプトを再生する速度を選択します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザアカウントの速度設定を一度に変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンバセーション (General Conversation)] タブで、[プロンプトの速度 (Prompt Speed)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから速度レベルを選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

ログオン時にユーザに名前でのグリーティングを再生する

ユーザが電話でログオンした後に、ユーザの録音名を Cisco Unity Connection が再生するかどうかを選択できます。デフォルトでは、Connection は録音名を再生しません。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを指定する (P.4-27)
- Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを複数のユーザアカウントについて一度に指定する (P.4-27)

ユーザも、ログオン後に自分の録音名を再生するかどうかを Cisco Unity Assistant を使用して選択できます。

個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを指定する

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
 - ステップ 3 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ログイン後に再生 (After Logging On, Play)] で、[ユーザの録音名 (User's Recorded Name)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを複数のユーザアカウントについて一度に指定する

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
 - ステップ 2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
 - ステップ 3 [Next] をクリックします。
 - ステップ 4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
 - ステップ 5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[ユーザの名前で挨拶する (Greet User by Name)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。
 - ステップ 6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

グリーティング

ユーザは、グリーティングを6つまで保持できます。これらのグリーティングは、Cisco Unity Assistant および電話機で有効にし、録音することができます。Cisco Unity Connection の管理のユーザアカウントのグリーティング設定では、有効なグリーティング、有効期間、グリーティングソースを指定し、さらに各グリーティングの再生中と再生後に Cisco Unity Connection が実行するアクションを指定することができます。

グリーティングを有効にすると、Connection は適切な状況で、指定の日時になるまでそのグリーティングを再生します。その後、そのグリーティングは自動的に無効になります。グリーティングを有効にして、無期限で再生されるようにすることもできます。これは、通話中グリーティングや時間外グリーティング、ユーザが休暇中に有効にしているオプショングリーティングの場合に便利です。複数のグリーティングを再生する場合、有効になっているときに他のグリーティングを上書きするグリーティングが複数あるときは、スケジュールに影響することに注意してください。

ユーザ グリーティングおよび指定できるオプションの詳細については、次の項を参照してください。

- ユーザグリーティングのタイプ (P.4-28)
- グリーティング再生中の発信者入力 of 許可 (P.4-29)
- オプショングリーティングの通知プロンプト (P.4-32)
- ユーザグリーティングの有効化 (P.4-33)
- オプショングリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理 (P.4-33)
- 複数言語でのグリーティングの録音 (P.4-35)

サービスクラス設定で、ユーザグリーティングの録音時間の最大値を指定できます。詳細については、P.5-8 の「グリーティングの長さ」を参照してください。

ユーザグリーティングのタイプ

Connection は、次のグリーティングを提供します。

[標準 (Standard)]	別のグリーティングによって無効にされない限り、常に再生されます。標準グリーティングを使用不可能にすることはできません。 標準グリーティングは、管理者が標準スケジュールで指定する日時に従って再生されます。
[時間外 (Closed)]	アクティブなスケジュールに定義された時間外（営業外）時間中に再生されます。時間外グリーティングは標準グリーティングを無効にするため、標準グリーティングはアクティブなスケジュールに定義された営業時間に限定されます。 時間外ユーザグリーティングは、管理者が時間外スケジュールで指定する日時に従って再生されます。
[内線 (Internal)]	内部の発信者だけに再生されます。同僚だけが知る必要のある情報が示されます（「午後はずっとラボにいます」など）。内線グリーティングを設定すると、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは無効になります。 電話システムインテグレーションによっては、内線グリーティングに必要なサポートが提供されない場合もあります。

[祝日 (Holiday)]	<p>アクティブなスケジュールに関連付けられた、祝日スケジュールで指定された特定の期間中に再生されます。祝日グリーティングを指定すると、標準グリーティング、時間外グリーティング、および内線グリーティングは無効になります。</p> <p>祝日グリーティングは、管理者が祝日スケジュールで指定する日時に従って再生されます。</p>
[通話中 (Busy)]	<p>内線電話が通話中であるときに再生されます（「すべてのオペレータは、他のお客様に対応しています」など）。通話中グリーティングを設定すると、標準グリーティング、時間外グリーティング、内線グリーティング、および祝日グリーティングは無効になります。</p> <p>電話システム インテグレーションによっては、通話中グリーティングに必要なサポートが提供されない場合もあります。</p>
[オプション (Alternate)]	<p>休暇や不在など、さまざまな特殊状況で使用できます（「～までオフィスを不在にします」など）。オプショングリーティングを設定すると、他のすべてのグリーティングは無効になります。</p>

グリーティング再生中の発信者入力の許可

発信者入力設定では、ユーザグリーティングの再生中に発信者が押したタッチトーンキーに対して Cisco Unity Connection が実行するアクションが定義されます。発信者入力を許可するグリーティングごとに、発信者に対して、グリーティングのスキップ、メッセージの記録、グリーティングの終了、および選択したコールハンドラ、ディレクトリハンドラ、またはインタビューハンドラへの転送を許可するかどうかを指定できます。また、発信者入力設定を使用して、ユーザが Connection にログオンするためにユーザグリーティングを中断するときに押すキーを指定することもできます。

発信者入力設定は、管理者だけが変更できます。ユーザは、グリーティングの発信者入力を変更することも、発信者が特定のキーを押したときの Connection のアクションを指定することもできません。ただし、発信者が利用できるキー入力を知らせるグリーティングは、ユーザも管理者も録音できます（「現在電話に出ることができません。アシスタントと話す場合は3を、メッセージを残す場合は4を、販売担当者と話す場合は5を押してください」など）。

デフォルトでは、各ユーザグリーティングで特定のキーが押されると Connection はアクションを実行し、他のキーは無視します。表 4-1 に、タッチトーンキーに割り当てられたデフォルトアクションの一覧を示します。

表 4-1 タッチトーンキーに割り当てられたデフォルトアクション

発信者が押すキー	Cisco Unity Connection が実行するアクション
#	グリーティングをスキップします。
*	発信者に対して、ログオンするように求めます。
0	発信者を Operator コールハンドラに送信します。
1～9	発信者を無視します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを指定する (P.4-30)

- 複数のユーザアカウントについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを一度に指定する (P.4-31)

個々のユーザまたはテンプレートについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [発信者入力 (Caller Input)] をクリックします。
- ステップ 3** [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、適切なタッチトーン キーをクリックします。
- ステップ 4** 選択したキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページで、[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにします。



(注) ロックすることを選択したタッチトーン キーが、使用システム内のいずれかの内線番号の先頭桁ではないことを確認してください。先頭桁である場合、そのキーをロックすると、発信者は内線番号をダイヤルできなくなります。代わりに、いずれかの内線番号の先頭桁ではないキーを選択してください。

- ステップ 5** 該当するキーを発信者が押したときに Connection が実行するアクションを選択します。

[コールアクション (Call Action)]	リストから該当するアクションを選択します。[電話を切断する (Hang Up)] が選択された場合は、発信者が該当するキーを押すとすぐに、Cisco Unity Connection はその通話を終了します。
[コールハンドラ (Call Handler)]	指定したシステム コール ハンドラにコールを送信します。コールをコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接送信するかを指定します。
[インタビューハンドラ (Interview Handler)]	指定したインタビューハンドラにコールを送信します。
[ディレクトリハンドラ (Directory Handler)]	指定したディレクトリハンドラにコールを送信します。
[カンパセーション (Conversation)]	指定したカンパセーションにコールを送信します。
[ボイスメールボックスがあるユーザ (User with Voice Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。

- ステップ 6** 定義するこの他のキーごとに、[ステップ 3](#)～[ステップ 5](#)を繰り返します。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** ユーザまたはテンプレートの各 [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)] チェックボックスがオフになっていることを確認します (デフォルトでは、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスはオフになっています)。

複数のユーザアカウントについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを一度に指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [発信者入力 (Caller Input)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 該当するタッチトーンキーのタブをクリックします。
- ステップ 6** [追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。



(注) ロックすることを選択したタッチトーンキーが、使用システム内のいずれかの内線番号の先頭桁ではないことを確認してください。先頭桁である場合、そのキーをロックすると、発信者は内線番号をダイヤルできなくなります。代わりに、いずれかの内線番号の先頭桁ではないキーを選択してください。

- ステップ 7** [メニュー入力操作を変更する (Make Changes to Menu Entry Action)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 8** 該当するキーを発信者が押したときに Connection が実行するアクションを選択します。

[コールアクション (Call Action)]	リストから該当するアクションを選択します。[電話を切断する (Hang Up)] が選択された場合は、発信者が該当するキーを押すとすぐに、Cisco Unity Connection はその通話を終了します。
[コールハンドラ (Call Handler)]	指定したシステム コール ハンドラにコールを送信します。コールをコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接送信するかを指定します。
[インタビューハンドラ (Interview Handler)]	指定したインタビューハンドラにコールを送信します。
[ディレクトリハンドラ (Directory Handler)]	指定したディレクトリハンドラにコールを送信します。
[カンパセーション (Conversation)]	指定したカンパセーションにコールを送信します。
[ボイスメールボックスがあるユーザ (User with Voice Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。

- ステップ 9** 定義するこの他のキーごとに、[ステップ 5](#)～[ステップ 8](#)を繰り返します。
- ステップ 10** 該当する [グリーティング (Greetings)] タブで、[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、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

ステップ 11 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

オプション グリーティングの通知プロンプト

Connection では、オプション グリーティングが有効になっていることをユーザに知らせるプロンプトを再生できます。このプロンプトは、ユーザが電話でログオンするとすぐに再生されます。通知が再生された後は、オプション グリーティングをオンのままにするか、オフにするか、再生するかをユーザが選択するためのメニューが再生されます。



(注)

Cisco Personal Communications Assistant は、ユーザのオプション グリーティングが有効になったときに自動的に通知を表示します。また、管理者がユーザに対して有効にしている発信者オプションも示します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。手順を実行するときに、オプション グリーティングが有効になっている必要はありません。

- [個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティング通知プロンプトを有効にする \(P.4-32\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのオプション グリーティング通知プロンプトを一度に有効にする \(P.4-32\)](#)

個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティング通知プロンプトを有効にする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。

ステップ 3 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ログイン後に再生 (After Logging On, Play)] で、[オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザ アカウントのオプション グリーティング通知プロンプトを一度に有効にする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ 2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。

ステップ 3 [Next] をクリックします。

ステップ 4 [プロフィール (Profile)] タブをクリックします。

ステップ 5 [プロフィール (Profile)] タブで、[オプション グリーティングが有効なユーザを警告する (Warn User That Alternate Greeting Is Enabled)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

ステップ 6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

ユーザ グリーティングの有効化

ユーザ グリーティングを有効にするには、ユーザ アカウントまたはテンプレートの [グリーティング (Greetings)] ページにある該当するチェックボックスをオンにします。または、一括編集ユーティリティで、該当する [グリーティング (Greetings)] タブで複数のユーザのグリーティングを一度に有効にできます。

グリーティングを有効にしていない状態でも、グリーティングを録音し、グリーティング オプションを設定することができます。

オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理

オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信を Connection が処理する方法は、必要に応じてカスタマイズできます。たとえば、オプション グリーティングが有効になっている場合、Connection が実行するアクションを次のように指定できます。

- 着信が自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線電話に転送された場合、常にユーザの内線電話を鳴らさずに、着信をグリーティングに転送します (外部の発信者または別の Connection ユーザが、ユーザの内線番号に直接ダイヤルした場合は、電話が鳴ります)。このオプションは、電話を共有しているユーザにとって特に便利です。
- すべての発信者に対して、グリーティングをスキップすることを禁止します。この方法で、ユーザの不在に対する発信者の意識を高めることができます。
- すべての発信者に対して、メッセージを残すことを禁止します。Connection がすべての発信者に対してメッセージを残すことを禁止するように設定にすると、ユーザが不在で、定期的にメッセージを確認する予定がない場合のメールボックス サイズを抑えることができます。



(注)

他の Connection ユーザが Connection カンバセーション (「メッセージを送るには 2 を押してください。’) または別の Connection クライアント アプリケーションを使用してユーザにメッセージを送信する場合、上のオプションは一切適用されません。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。発信者オプションを設定するときに、オプション グリーティングが有効になっている必要はありません。

- [個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティングの発信者オプションを指定する \(P.4-34\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのオプション グリーティングの発信者オプションを一度に指定する \(P.4-34\)](#)

個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティングの発信者オプションを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [グリーティング (Greetings)] をクリックします。
- ステップ 3** [グリーティング (Greetings)] ページの [オプション (Alternate)] をクリックします。
- ステップ 4** [グリーティングの編集 (Alternate) (Edit Greeting)] ページの [発信者オプション (Caller Options)] で、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにして、オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信を Connection がどのように処理するかを指定します。
- [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)]
 - [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers From Skipping the User's Greeting)]
 - [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers From Leaving Messages)]
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザアカウントのオプション グリーティングの発信者オプションを一度に指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [グリーティング (Greetings)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [オプション (Alternate)] タブで、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにして、隣接するリストから [はい (Yes)] または [いいえ (No)] (該当する場合) を選択します。
- [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)]
 - [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers From Skipping the User's Greeting)]
 - [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers From Leaving Messages)]
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

複数言語でのグリーティングの録音

Cisco Unity Connection マルチリンガル システムで、ユーザのプライマリ コール ハンドラに対するグリーティング言語が継承されている場合は、複数の言語でグリーティングを提供するオプションがあります。たとえば、Connection がフランス語とスペイン語でプロンプトを提供するように設定されている場合は、両方の言語で標準のグリーティングを記録することができます。したがって、スペイン語やフランス語が母国語の発信者は自分の母国語でグリーティングを聞くことができます。

個々のユーザまたはテンプレートについてこのオプションを有効にするには、[メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページで[発信者に使用する言語: 発信者から言語を継承する (Language Callers Hear: Inherit Language From Caller)] 設定を選択します。

システムが提供する言語でグリーティングが記録されていない場合、Connection は、そのグリーティングに関連付けられたコールに対してシステムのデフォルト グリーティングを再生します。この機能は音声認識カンバセーションでは使用できません。

メールボックス サイズの割り当て

Cisco Unity Connection には、システム全体にわたる一連のメールボックス サイズ割り当て（警告割り当て、送信割り当て、および送信 / 受信割り当て）が設定されています。メールボックスのサイズに関する組織内のユーザのさまざまなニーズに対応するには、既存のユーザ アカウントごとに、またはユーザ テンプレートでシステム レベルの割り当てを上書きします。たとえば、販売部門のメンバーが、その他の従業員より多くの（またはサイズの大きい）メッセージを保存できるようにする場合、アカウントに関連付けられた最大メールボックス サイズを調整する必要があります。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。各割り当ての機能の詳細については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「メールボックス サイズ使用割当量の指定」の章を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

個々のユーザまたはテンプレートのメールボックス サイズのカスタム割り当てを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [ボイスメールボックス (Voice Mailbox)] をクリックします。
- ステップ 3** [ボイスメールボックスのクォータ (Voice Mailbox Quotas)] の下にある [カスタム (Custom)] をクリックします。
- ステップ 4** 必要に応じて、[カスタム (Custom)] をクリックし、隣接フィールドに値 (バイト単位) を入力して、次の値を設定します。
- [警告クォータ (Warning Quota)]
 - [送信クォータ (Send Quota)]
 - [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)]
- [警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値より小さく、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値より小さくする必要があります。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

メッセージのエイジング

ユーザアカウント、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、メッセージエイジングポリシーを有効または無効にするには、次の手順を実行します。

メッセージエイジングポリシーを有効または無効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [ボイスメールボックス (Voice Mailbox)] をクリックします。
 - ステップ 3** [メッセージエイジングポリシーを有効にする (Enable Message Aging Policy)] チェックボックスを必要に応じてオンまたはオフにします。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

メッセージロケータ

メッセージロケータ機能を使用すると、ユーザが電話でメッセージを確認するときに、他のユーザおよび外部の発信者からのボイスメッセージを検索することができます。この機能が有効になっている場合、Connection ユーザは、新しいメッセージおよび開封済みメッセージを対象として、特定のユーザ、内線番号、電話番号（ANIまたは発信者ID情報）からのメッセージを検索できます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。ユーザアカウントごとに、またはテンプレートでメッセージロケータを有効にする場合は、メッセージロケータで見つかったメッセージの再生順序も指定できます。

- ユーザごとまたはテンプレートでメッセージロケータを有効にして再生順序を指定する (P.4-38)
- 複数のユーザアカウントでメッセージロケータを一度に有効にする (P.4-38)

ユーザごとまたはテンプレートでメッセージロケータを有効にして再生順序を指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
 - ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] で、[有効にする (Enable)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 4** [メッセージロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)] リストで、[ラストインファーストアウト (Last In, First Out)] または [ファーストインファーストアウト (First In, First Out)] をクリックして再生順序を指定します。
 - ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザアカウントでメッセージロケータを一度に有効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
 - ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
 - ステップ 3** [Next] をクリックします。
 - ステップ 4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックします。
 - ステップ 5** [一般的なカンバセーション (General Conversation)] タブで、[メッセージロケータを有効にする (Enable Message Locator)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。
 - ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

メッセージ再生順序のオプション

メッセージを電話でユーザに提供する方法を指定できます。たとえば、メッセージタイプメニュー、メッセージ数、およびユーザがメッセージを確認した時刻のタイムスタンプをユーザに知らせるかどうかを指定できます。また、Connection がメッセージを再生する順序を指定することもできます。

次の項を参照してください。

- [メッセージの数 \(P.4-39\)](#)
- [メッセージタイプメニュー \(P.4-40\)](#)
- [メッセージ再生順序 \(P.4-41\)](#)
- [メッセージのタイムスタンプに使用される時間形式 \(P.4-44\)](#)
- [各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容 \(P.4-45\)](#)

メッセージの数

ユーザが電話でメッセージを確認したときに Cisco Unity Connection が総数を通知するメッセージのタイプを指定できます (ファックスメッセージの数を指定するためのオプションも存在しますが、ファックスに関連する機能は Connection のこのリリースでは使用できません)。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。ユーザも、再生されるメッセージの数を Cisco Unity Assistant で指定できます。

- [どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかをユーザごとにまたはテンプレートで指定する \(P.4-39\)](#)
- [どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかを複数のユーザアカウントに対して一度に指定する \(P.4-40\)](#)

どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかをユーザごとにまたはテンプレートで指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [新規メッセージの再生 (For New Messages, Play)] で、次のチェックボックスのいずれかまたはすべてをオンまたはオフにして、Connection が新しい各メッセージの前に再生するメッセージの数を指定します。

[メッセージ総数 (Message Count Totals)]	Connection は、すべてのメッセージ (ボイスメール、電子メール、および受信メッセージ) の総数を通知します。
[ボイスメッセージ数 (Voice Message Counts)]	Connection は、ボイスメッセージの数を通知します。
[電子メールメッセージ数 (E-mail Message Counts)]	Connection は、電子メールメッセージの数を通知します。

- ステップ 4** [開封済みメッセージの再生 (For Saved Messages, Play)] セクションで [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して、Connection が保存したすべてのメッセージ (ボイス、電子メール、および受信メッセージ) の総数を通知できるようにします。

■ メッセージ再生順序のオプション

ステップ5 [保存 (Save)] をクリックします。

どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかを複数のユーザアカウントに対して一度に指定する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。

ステップ5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、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、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

- [新規メッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of New Messages)]
- [開封済みメッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of Saved Messages)]
- [新規ボイスメッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of New Voice Messages)]
- [新規電子メールメッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of New E-Mail Messages)]

ステップ6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

メッセージタイプメニュー

タッチトーンカンパセーションを使用するユーザに対してメッセージタイプメニューが有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、新しいメッセージまたは開封済みメッセージを再生する前に、メッセージタイプメニューを再生します。このため、ユーザはどのメッセージを再生するかをタイプに基づいて選択できます。

このメニューが有効になっている場合、ユーザが Connection にログオンすると次のメニューが再生されます。

- ボイスメールの再生は 1 を押してください
- 電子メールの再生は 2 を押してください
- 受信確認の再生は 4 を押してください

メッセージタイプメニューでは電子メールオプションを使用できますが、Connection は、テキスト/スピーチ (TTS) 機能が有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合にだけ電子メールを再生することに注意してください。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザも、このメニューを Cisco Unity Assistant で有効にすることができます。

- 個々のユーザまたはテンプレートのメッセージタイプメニューを有効にする (P.4.41)

- 複数のユーザアカウントのメッセージタイプメニューを一度に有効にする (P.4-41)

個々のユーザまたはテンプレートのメッセージタイプメニューを有効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [カンバセーションの設定 (Conversation Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [カンバセーションの設定 (Conversations Settings)] ページの [メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Messages, Play)] の下にある [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。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザアカウントのメッセージタイプメニューを一度に有効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックし、[Flex Stack] タブをクリックします。
- ステップ 5** [メッセージ再生順序のオプションを変更する (Make Changes to Message Play Order Options)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [メッセージ再生前にメッセージタイプメニューを再生する (Before Playing Messages, Play the Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

メッセージ再生順序

新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除したメッセージを再生する順序は、必要に応じてカスタマイズできます。新しいメッセージおよび開封済みメッセージについては、再生設定を使用して、メッセージをメッセージタイプ (たとえば、ボイスメールまたは電子メール) およびメッセージの緊急度で並べ替えます。この方法で、Cisco Unity Connection が緊急のボイスメッセージを先に再生し、その後に通常のボイスメッセージを再生することを指定できます。

デフォルトでは、新しいメッセージおよび開封済みメッセージは、次の順序でタイプ別に並べ替えられます。

- [緊急ボイスメッセージ (Urgent Voice Messages)]
- [通常ボイスメッセージ (Normal Voice Messages)]
- [緊急電子メール (Urgent Email)]

■ メッセージ再生順序のオプション

- [通常電子メール (Normal Email)]
- [受信確認と通知 (Receipts and Notices)]

メッセージは、受信確認を除いて、Connection が各メッセージタイプの緊急メッセージを先に再生するように並べ替えられます (受信確認は、送信時刻だけを基準にして並べ替えられます)。

各メッセージタイプでは、Connection はメッセージが送信された時刻に基づいてメッセージを再生します。最新のメッセージまたは最も古いメッセージのどちらかが最初に再生されます。削除したメッセージは、タイプ別には並べ替えられないため、Connection が最新のメッセージを最初に再生するか、最も古いメッセージを最初に再生するかどうかを指定できます (ファックスメッセージを並べ替えるためのオプションも存在しますが、ファックスに関連する機能は Connection のこのリリースでは使用できません)。

表 4-2 に、新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除したメッセージのデフォルトの順序を示します。これは、どのメッセージタイプでも同じです。

表 4-2 メッセージ再生順序

メッセージの状態	デフォルトの順序
新規	最も古いメッセージが先頭
開封済み	最新のメッセージが先頭
削除済み	最新のメッセージが先頭

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザも、Cisco Unity Assistant を使用して、メッセージ再生順序をカスタマイズできます。

- [個々のユーザアカウントまたはテンプレートのメッセージ再生順序を変更する \(P.4-42\)](#)
- [複数のユーザアカウントのメッセージ再生順序を一度に変更する \(P.4-43\)](#)

個々のユーザアカウントまたはテンプレートのメッセージ再生順序を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)] の下にある [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 4** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての新しいメッセージのメッセージ順序を指定します (この操作では、特定のメッセージタイプが再生されるように指定することはできません)。
- ステップ 5** [開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)] セクションの [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 6** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての開封済みメッセージのメッセージ順序を指定します

ステップ7 [削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)] で、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、削除したメッセージのメッセージ順序を指定します。

ステップ8 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントのメッセージ再生順序を一度に変更する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックし、[Flex Stack] タブをクリックします。

ステップ5 [メッセージ再生順序のオプションを変更する (Make Changes to Message Play Order Options)] チェックボックスをオンにします。

ステップ6 [新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)] の [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。

ステップ7 [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての新しいメッセージのメッセージ順序を指定します (この操作では、特定のメッセージタイプが再生されるように指定することはできません)。

ステップ8 [開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)] セクションの [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。

ステップ9 [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての開封済みメッセージのメッセージ順序を指定します

ステップ10 [削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、削除したメッセージのメッセージ順序を指定します。

ステップ11 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

メッセージのタイムスタンプに使用される時間形式

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを聞くとき、メッセージのタイムスタンプは12時間制で示されます。たとえば、午後1時に残されたメッセージのタイムスタンプは、「午後1時」と再生されます。

メッセージのタイムスタンプが24時間制でユーザに対して再生されるように、時間形式設定を変更できます。たとえば、午後1時に残されたメッセージのタイムスタンプは、「13時」と再生されます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザも、Cisco Unity Assistant で各自の時間形式設定を設定できます。

- [個々のユーザアカウントまたはテンプレートのタイムスタンプ形式を12時間制または24時間制に指定する \(P.4-44\)](#)
- [複数のユーザアカウントのタイムスタンプ形式を一度に12時間制または24時間制に指定する \(P.4-44\)](#)

個々のユーザアカウントまたはテンプレートのタイムスタンプ形式を12時間制または24時間制に指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
 - ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページで、[12時間制 (12-Hour Clock)] または [24時間制 (24-Hour Clock)] をクリックします。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザアカウントのタイムスタンプ形式を一度に12時間制または24時間制に指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
 - ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
 - ステップ 3** [Next] をクリックします。
 - ステップ 4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックし、[メッセージの確認 (Message Review)] タブをクリックします。
 - ステップ 5** [時間フォーマット (Time Format)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [12時間制 (12-Hour Clock)] または [24時間制 (24-Hour Clock)] を選択します。
 - ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容

各メッセージの再生前に、メッセージおよびメッセージ送信者に関する情報を Cisco Unity Connection で再生するかどうかを指定できます。この情報には、ユーザの録音名と内線番号、外部の発信者の電話番号（ANI または発信者 ID）、タイムスタンプ、およびメッセージ番号が含まれます。各メッセージの再生後に、タイムスタンプを Connection で再生するかどうかを指定できます。各メッセージの前後に、メッセージおよびその送信者に関して取得できる情報を Connection ですべて再生する、一切再生しない、または一定の組み合わせを再生することが可能です。

受信確認については、Connection が再生する内容を修正できません。また、Connection が再生する情報も多少異なります。Connection がタイムスタンプおよび受信確認の理由を受信者のリストの前に再生するか後に再生するかは、その受信確認に関連付けられている受信者の数によって異なります。

1人の受信者	受信者名の後に、タイムスタンプと理由が再生されます。
2人以上の受信者	受信者リストの前に、タイムスタンプと理由が再生されます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。個々のユーザアカウントまたはテンプレートを更新するときに、メッセージの再生後に Connection が再生する内容も指定できます。

- [メッセージ再生の前後に Cisco Unity Connection が再生する内容を個々のユーザまたはテンプレートについて変更する \(P.4-45\)](#)
- [メッセージの前に Cisco Unity Connection が再生する内容を複数のユーザアカウントについて一度に変更する \(P.4-46\)](#)

ユーザは、メッセージ再生の前後に Connection が再生する内容を Cisco Unity Assistant で指定できます。

メッセージ再生の前後に Cisco Unity Connection が再生する内容を個々のユーザまたはテンプレートについて変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)] で、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにします。

[送信者情報 (Sender's Information)]	このチェックボックスをオンにすると、識別されたユーザが残したメッセージについて、そのユーザの録音名が再生されます。ユーザが録音名を持っていない場合は、代わりにそのユーザに関連付けられたプライマリ内線番号が再生されます。
[内線番号を含める (Include Extension)]	このチェックボックスをオンにすると、録音名に加えて、メッセージを残した識別されたユーザの内線番号が再生されます。
[メッセージ番号 (Message Number)]	このチェックボックスをオンにすると、メッセージの通し番号が再生されます（「ボイスメール、1 番目のメッセージ・・・、2 番目のメッセージ・・・」など）。
[メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)]	このチェックボックスをオンにすると、発信者によってメッセージが送信された時刻が再生されます。

■ メッセージ再生順序のオプション

[送信者の ANI (Sender's ANI)]	このチェックボックスをオンにすると、外部の発信者が残したメッセージが再生される前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報が再生されます。
---------------------------	---

ステップ 4 [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] で、[メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)] チェックボックスをオンまたはオフにして、Connection が各メッセージの再生後にメッセージ タイム スタンプを再生するかどうかを指定します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

メッセージの前に Cisco Unity Connection が再生する内容を複数のユーザアカウントについて一度に変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ 2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ 3 [Next] をクリックします。

ステップ 4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[メッセージの確認 (Message Review)] タブをクリックします。

ステップ 5 [メッセージの確認 (Message Review)] タブで、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにして、隣接するリストから [はい (Yes)] または [いいえ (No)] (該当する場合) を選択します。

[送信者情報をアナウンスする (Announce Sender Information)]	このチェックボックスをオンにすると、識別されたユーザが残したメッセージについて、そのユーザの録音名が再生されます。ユーザが録音名を持っていない場合は、代わりにそのユーザに関連付けられたプライマリ内線番号が再生されます。
[各メッセージの再生前に時刻をアナウンスする (Announce Time Before Playing Each Message)]	このチェックボックスをオンにすると、発信者によってメッセージが送信された時刻が再生されます。
[ユーザからのメッセージの送信者内線番号をアナウンスする (Announce Sender Extension for Messages from Subscribers)]	このチェックボックスをオンにすると、録音名に加えて、メッセージを残したユーザの内線番号が再生されます。
[識別できない発信者からのメッセージの ANI をアナウンスする (Announce ANI for Messages from Unidentified Callers)]	このチェックボックスをオンにすると、外部の (識別できない) 発信者が残したメッセージが再生される前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報が再生されます。
[メッセージ番号を告げる (Say Message Number)]	このチェックボックスをオンにすると、メッセージの通し番号が再生されます (「ボイスメール、1 番目のメッセージ・・・、2 番目のメッセージ・・・」など)。

ステップ 6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

メッセージ受信インジケータ

Cisco Unity Connection は、新しいボイスメッセージが到着したとき、1人のユーザにつき最大10台の内線電話の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) を設定します。

ユーザアカウントが追加されると、Connection はそのユーザのプライマリ内線電話の MWI を自動的に有効にします。

MWI の設定の変更、および MWI 内線電話の追加または削除は、Cisco Unity Connection の管理で、各ユーザの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで実行できます。



(注)

電話機および電話システムによっては、電話システムのプログラミングが他にも必要な場合があります。電話システムに付属のマニュアルを参照してください。

MWI 設定を変更する場合や、MWI を追加または削除する場合には、次の該当する手順を実行してください。

- [他の内線電話に MWI を追加する \(P.4-47\)](#)
- [MWI 設定を変更する \(P.4-48\)](#)
- [MWI を削除する \(P.4-49\)](#)

他の内線電話に MWI を追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、別の MWI を追加するユーザを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] をクリックします。
- ステップ 3** [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** 次の設定を入力します。

表 4-3 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページの設定

フィールド	設定
[有効にする (Enabled)]	チェックボックスをオンにします。
[表示名 (Display Name)]	MWI の説明を入力します。
[ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザのプライマリ内線番号を MWI が表示する内線番号として使用できます。
[内線番号 (Extension)]	MWI の内線番号を入力します。文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> • 数字 0 ~ 9 を入力します。空白、ダッシュ、括弧は使用しないでください。 • 1 秒間の一時停止を挿入するには、,(カンマ) を入力します。 • 電話機の # キーと * キーに対応する # と * を入力します。

表 4-3 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページの設定 (続き)

フィールド	設定
[電話システム (Phone System)]	内線番号が割り当てられている電話システムの名前をクリックします。
[現在のステータス (Current Status)]	(表示のみ) MWI が現在オンであるかオフであることを示します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 6 必要に応じて**ステップ 2**～**ステップ 5**を繰り返します。

MWI 設定を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、MWI 設定を編集するユーザを検索します。

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] をクリックします。

ステップ 3 [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、設定を変更する MWI をクリックします。

ステップ 4 [メッセージ受信インジケータの編集 (Edit Message Waiting Indicator)] ページで、該当する設定を変更します。

フィールド	設定
[有効にする (Enabled)]	必要に応じてチェックボックスをオンまたはオフにします。
[表示名 (Display Name)]	MWI の説明を変更します。
[ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザのプライマリ内線番号を MWI が表示する内線番号として使用できます。
[内線番号 (Extension)]	MWI の内線番号を変更します。文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> • 数字 0 ～ 9 を入力します。空白、ダッシュ、括弧は使用しないでください。 • 1 秒間の一時停止を挿入するには、,(カンマ)を入力します。 • 電話機の # キーと * キーに対応する # と * を入力します。
[電話システム (Phone System)]	内線番号が割り当てられている電話システムの名前をクリックします。
[現在のステータス (Current Status)]	(表示のみ) MWI が現在オンであるかオフであることを示します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 6 必要に応じて**ステップ 2**～**ステップ 5**を繰り返します。

MWI を削除する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、MWI を削除するユーザを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] をクリックします。
- ステップ 3** [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、削除する MWI の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
-

パスワード

ユーザアカウントごとに、Cisco Unity Connection の管理でユーザパスワードを変更し、パスワード設定を指定することができます。個々のユーザのパスワード設定によって、次の項目が決まります。

- どの認証規則でアカウントを制御するか（認証規則は、Connection のパスワード、ロックアウト、およびログオンに関するポリシーを指定するものです）。
- ユーザパスワードが管理者によってロックされたかどうか。管理者がロックした場合は、ロックアウトの時刻。
- ユーザがパスワードを変更できるかどうか。または、ユーザが次回ログオンしたときにパスワードの変更を必須にするかどうか。
- パスワードを無期限に有効にするかどうか。
- 最後にパスワードが変更された時刻。
- ログオンの失敗回数、直近のログオン失敗時刻、およびロックアウトの持続期間。

パスワード設定を変更するには、目的のユーザまたはテンプレートの [編集 (Edit)] > [パスワードの設定 (Password Settings)] ページに移動します。

ユーザの電話パスワードまたは Web パスワードを変更するには、次の項を参照してください。

- [ユーザの電話パスワードの保護と変更 \(P.4-50\)](#)
- [Web アプリケーション \(Cisco PCA\) のパスワードの保護と変更 \(P.4-51\)](#)

ユーザも、各自のパスワードを Cisco Unity Assistant で変更することができます。

デフォルトのパスワード設定を使用する際のセキュリティ上の意味については、[P.7-2 の「テンプレートのデフォルトのパスワードセキュリティに関する考慮事項」](#)を参照してください。

ユーザの電話パスワードの保護と変更

Connection を不正アクセスおよび電話ハッカーの侵入から保護するには、すべてのユーザに対して、それぞれ一意の電話パスワードを割り当てる必要があります。また、各パスワードは 8 文字以上の単純でないものにする必要があります。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。

個々のユーザまたはテンプレートの電話 (PIN) パスワードを変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。
 - ステップ 3** [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[ボイスメール (Voice Mail)] をクリックします。
 - ステップ 4** [パスワード (Password)] フィールドに、新しいパスワードを入力します。
 - ステップ 5** [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドに、確認のためにそのパスワードを再入力します。
 - ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Web アプリケーション (Cisco PCA) のパスワードの保護と変更

ユーザが Cisco PCA にログオンするには、パスワードを入力する必要があります。Cisco PCA のパスワードは、Cisco Unity Connection の管理では「Web アプリケーションのパスワード」と呼ばれています。

各ユーザに対して、それぞれ一意のパスワードを割り当てる必要があります。Connection では、長い (8 文字以上) 単純でないパスワードを指定することが要件になります。Cisco PCA の場合、単純でないパスワードとは、次の特性を持つパスワードです。

- 英大文字、小文字、数字、記号の 4 つの文字種のうち、少なくとも 3 つを含んでいる。
- ユーザ名、およびユーザ名を逆にした文字列を含んでいない。
- プライマリ内線番号、およびプライマリ内線番号を逆にした文字列を含んでいない。
- 1 つの文字を 4 回以上連続で使用していない (例: !Cooool)。
- パスワード全体を、昇順または降順の連続文字列にしていない (例: abcdef, fedcba)。

ユーザアカウントの設定によって、初回のログオンで Cisco PCA のパスワードを変更するようにユーザに要求できます。ユーザに対しては、Cisco PCA のパスワードを変更するときに安全なパスワードを使用するように要請します。または、Cisco PCA に関するセキュアパスワードポリシーを設定して、安全なパスワードの使用を要件にします。ログオン、パスワード、およびロックアウトの各ポリシーは、Connection の管理の [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページで定義します。

最後に、Cisco PCA のパスワードを保護するようにユーザに通知するときに、次の事項を伝達します。

- ユーザが Cisco PCA パスワードの変更に使用できるのは、Cisco Unity Assistant のみです。Connection カンパセーションを使用して変更することはできません。
- Cisco PCA のパスワードは Cisco Unity Connection の電話パスワードとは無関係であり、この 2 つは同期されません。ユーザは、電話と Cisco PCA のパスワードが同じものだと見なしている場合があります。このようなユーザは、Connection カンパセーションで最初の登録時に電話パスワードを変更するように求められたとき、両方のパスワードが変更されると考えます。このため、Cisco PCA のパスワードをセキュアなものにするように要請しても、多くのユーザが検討していない可能性があります。
- IMAP クライアントでボイス メッセージにアクセスできるユーザがいる場合は、Cisco Unity Assistant で Cisco PCA のパスワードを変更するときに、パスワードを IMAP クライアントでも更新する必要があります。この点について、ユーザが理解していることを確認してください。パスワードは、IMAP クライアントと Cisco PCA 間で同期されません。ユーザが Cisco PCA のパスワードを両方のアプリケーションで更新した後、IMAP クライアントでボイス メッセージ受信に問題が生じた場合は、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーション セットアップガイド』の「Cisco Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするための電子メールアカウントの設定」の章の「IMAP クライアントのログオンに関する問題のトラブルシューティング」の項を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

個々のユーザまたはテンプレートの Web アプリケーション (Cisco PCA) のパスワードを変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。
- ステップ 3** [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[Web アプリケーション (Web Application)] をクリックします。
- ステップ 4** [パスワード (Password)] フィールドに、新しいパスワードを入力します。

■ パーソナル着信転送ルール

ステップ5 [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドに、確認のためにそのパスワードを再入力します。

ステップ6 [保存 (Save)] をクリックします。

パーソナル着信転送ルール

パーソナル着信転送ルールを使用できるのは、この機能が有効になっているサービス クラスに属しているユーザに限られます。

ユーザのパーソナル着信転送ルールを修正するには、次の手順を実行します。

個々のユーザのパーソナル着信転送ルールを修正する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。

ステップ2 [編集 (Edit)] メニューの [コール転送規則 (Call Transfer Rules)] をクリックします。ユーザのパーソナル着信転送ルール Web ツールが起動します。

ステップ3 必要な設定を変更します。



(注) 使用できる設定の詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザガイド』の「着信を処理するパーソナル着信転送ルールの管理」の章を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html から入手可能です。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

電話およびポケットベル通知デバイス

Cisco Unity Connection は、電話またはポケットベルに発信して、ユーザに新しいメッセージの到着を通知できます。各ユーザアカウントのメッセージの到着通知の設定では、Connection がユーザに新しいメッセージの到着を通知する方法と時期を制御できます。メッセージの到着通知の設定で選択した、条件に一致するメッセージが到着すると、Connection メッセージシステムは、管理者またはユーザが入力した「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」などのテキストメッセージを送信します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。通知を受信する通知デバイスは、ユーザまたはテンプレートごとに個別に設定する必要があります。その後で、一括編集ユーティリティを使用してデバイスを有効または無効にしたり、複数のユーザの設定を変更したりできます。

- [個々のユーザまたはテンプレートについて、メッセージの到着通知を受信する電話およびポケットベルを設定する \(P.4-53\)](#)
- [複数のユーザアカウントの電話またはポケットベル通知デバイスを一度に変更する \(P.4-54\)](#)

ユーザも、メッセージの到着通知を受信する電話およびポケットベルを Cisco Unity Assistant で設定できます。

個々のユーザまたはテンプレートについて、メッセージの到着通知を受信する電話およびポケットベルを設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [表示名 (Display Name)] リストで、該当するデバイスをクリックします。
- ステップ 4** [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [電話番号 (Phone Number)] フィールドに、電話またはポケットベルの電話番号を入力します。先頭には、外線発信に必要なアクセスコード (9 など) を入力します。数字 0 ~ 9 を使用します。数字の間に、空白、ダッシュ、括弧は使用しないでください。長距離電話番号の場合は、1 および市外局番も入力します。次の記号も入力できます。
- 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ)
 - 電話機の # キーと * キーに対応する # と *
- Connection の設定によっては、特定の電話番号を入力できない場合や、電話システムが追加の文字を必要とする場合があります。
- ステップ 6** 電話またはポケットベルへの接続の検出を自動的に試行してから追加の数字がダイヤルされるようにする場合は、[接続の検出を試みる (Try to Detect Connection)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [追加ダイヤル番号 (Dial Extra Digits)] フィールドに、電話番号に続いてダイヤルされる追加の数字を入力します。この数字は、メッセージを再生するためのパスワードやアクセス番号、またはポケットベルに必要な ID です。

- ステップ 8** [ダイヤルまでの待ち時間 (Dial After)] フィールドに、Connection が電話番号またはポケットベル番号をダイヤルしてから、追加の数字をダイヤルするまでの待機時間を秒数で入力します (この設定は、検証が必要になる場合もあります。6 秒に設定してみて、必要に応じて増減してください)。
- ステップ 9** 必要に応じて、他の設定を入力します。
- ステップ 10** [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントの電話またはポケットベル通知デバイスを一度に変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [通知 (Notification)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 変更するデバイスのタブをクリックします。
- ステップ 6** 必要に応じて [デバイスを無効にする (Disable Device)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ 7** [電話システム (Phone System)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから電話システムを選択します。
- ステップ 8** [ボイスメール通知イベント (Voice Mail Notification Event)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから該当するオプションを選択します。
- ステップ 9** この他のすべてのデバイスについて、[ステップ 5](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。
- ステップ 10** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

Phone View

Phone View 機能を使用すると、ユーザが [メッセージの検索] メニューまたは [メッセージの表示] メニューを使用したときに、検索結果を Cisco IP Phone の LCD 画面に表示できます。この機能が有効になっている場合、Connection のユーザは次のタイプのメッセージを検索できます。

- すべての新着ボイス メッセージ
- すべてのボイス メッセージ
- 特定のユーザからのメッセージ
- すべての外部発信者からのメッセージ
- 特定の外部発信者からのメッセージ

Phone View は、電話カンパセーションのタッチトーンバージョンと音声認識バージョンのどちらでも使用できます。音声認識バージョンで使用する場合は、音声認識機能が有効になっていて、ユーザがこの機能を使用できるサービスクラスに関連付けられている必要があります。ユーザの音声認識を設定する方法の詳細については、P.5-22 の「音声認識」を参照してください。

ユーザの Phone View を有効にする場合は、まず Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) でアプリケーション CTI ユーザを作成して、このユーザに適切なユーザ デバイスを関連付けます。次に、電話システムの Phone View を有効にします。詳細については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Phone View の設定」の章を参照してください。このガイドは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザアカウントごとに、またはテンプレートでタッチトーンカンパセーションバージョンの Phone View を有効にする場合は、メッセージロケータで見つかったメッセージの再生順序も指定できます。

- 個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にして再生順序を指定する (タッチトーンカンパセーション) (P.4-55)
- 個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にする (音声認識カンパセーション) (P.4-56)
- 複数のユーザアカウントの Phone View を一度に有効にする (P.4-56)

個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にして再生順序を指定する (タッチトーンカンパセーション)

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
 - ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] で、[有効にする (Enable)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 4** [メッセージロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)] リストで、[ラストインファーストアウト (Last In, First Out)] または [ファーストインファーストアウト (First In, First Out)] をクリックして再生順序を指定します。
 - ステップ 5** [Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
-

個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にする (音声認識カンパセーション)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンパセーション スタイル (Conversation Style)] で、[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザ アカウントの Phone View を一度に有効にする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。



(注) この設定を保存するには、該当する機能 (メッセージ ロケータまたは音声認識) が、そのユーザに関してすでに有効になっている必要があります。

- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

プライベート同報リスト

ユーザは、各自のアカウントに関連付けられているプライベート同報リストを使用して、ボイスメッセージを複数のユーザに同時に送信できます。ユーザは、Cisco Unity Assistant または電話を使用して、各自のプライベート同報リストを設定および管理できます。管理者は、ユーザのプライベート同報リストを設定、管理、および削除することができます。ただし、プライベート同報リストにボイスメッセージを送信できるのは、そのプライベート同報リストを所有しているユーザだけです。

サービスクラス設定によって、ユーザが使用できるリストの最大数、および各リストにユーザが追加できるメンバーの最大数を指定できます。詳細については、P.5-15 の「[プライベート同報リスト](#)」を参照してください。

ユーザのプライベート同報リストを管理するには、この項の手順を実行します。プライベート同報リストは、ユーザ テンプレートでは指定できず、複数のユーザ アカウントに対して一度に指定することもできません。

個々のユーザアカウントのプライベート同報リストを管理する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、プライベート同報リストの設定を変更するユーザアカウントを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [**プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)**] をクリックします (ユーザの Cisco Unity Assistant Web ツールが起動します)。
 - ステップ 3** [プライベート同報リスト (Private List)] ページで、いずれか適切なアイコンをクリックして、新しいリストを作成するか、既存のリストを変更します。プライベート同報リストの作成、名前変更、メンバー変更、および削除を実行する手順の詳細については、ヘルプを参照してください。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

SMTP 対応の通知デバイス

Cisco Unity Connection でメッセージの到着通知に SMTP を使用できるようにした後、メッセージの到着通知をユーザが電子メールアドレスで受信するように設定できます。ユーザは、文字対応のポケットベルや文字対応の携帯電話上で SMTP を使用して到着通知を受信できます。各ユーザアカウントのメッセージの到着通知の設定では、Connection がユーザに新しいメッセージの到着を通知する方法と時期を制御できます。メッセージの到着通知の設定で選択した、条件に一致するメッセージが到着すると、Connection メッセージシステムは、管理者またはユーザが入力した「テクニカルサポートへの緊急メッセージ」などのテキストメッセージを送信します。

Connection サーバでメッセージの到着通知に SMTP を使用できるようにする方法については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「到着通知 SMTP メッセージの設定」の章を参照してください。このガイドは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

SMTP 対応デバイスでメッセージの到着通知を受信できるようにする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
 - ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [表示名 (Display Name)] リストで、[SMTP] をクリックします。
 - ステップ 4** [通知デバイスの編集 (SMTP) (Edit Notification Device (SMTP))] ページで、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 5** [宛先 (To)] フィールドに、ユーザのテキスト対応ポケットベルやモバイル デバイスの電子メールアドレス、またはその他の電子メールアドレスを入力します。
 - ステップ 6** [送信元 (From)] フィールドに、メッセージ確認のためにユーザがコールする電話番号を入力します。
 - ステップ 7** 通知の宛先が Web ブラウズ対応デバイスである場合は、[メッセージテキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)] チェックボックスをオンにします。ユーザがリンクをクリックすると、Cisco PCA が開いてメッセージを再生できるようになります。
 - ステップ 8** 必要に応じて、他の設定を入力します。
 - ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス

テキスト/スピーチ (TTS) を使用すると、タッチトーン カンパセーションおよび音声認識カンパセーションのユーザが Cisco Unity Connection に電話でログオンしたとき、Exchange 電子メールを音声で読み上げることができるようになります。TTS 再生を使用できるのは、メッセージのテキスト部分のサイズが 1 MB を超えておらず、メッセージのテキスト形式が Connection でサポートされている場合です。サポートされている形式は、プレーンテキスト、Quoted-Printable テキスト、HTML、および XML です。

Connection では、ユーザが電子メール メッセージを送信または転送する機能、および電子メール メッセージに返信する機能を提供していません。

ユーザが TTS を使用できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Exchange 電子メールへの TTS を使用したアクセスの設定」の章の説明に従って、Exchange サーバに保存されている電子メール メッセージにアクセスするように Connection サーバを設定します。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。デフォルトでは、Exchange はメッセージへの IMAP アクセスを許可しないように設定されています。
2. TTS 機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービス クラスにユーザを関連付けて、この機能をユーザが使用できるようにします。P.5-20 の「Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス」を参照してください。
3. ユーザのメールボックスが保存された Exchange サーバを指定するための外部サービス アカウントを、ユーザごとに Connection で作成します。このアカウントを作成すると、ユーザが Connection に電話でログオンしたときに、各自の電子メールにアクセスできるようになります。P.4-59 の手順「個々のユーザに TTS を提供するための外部サービス アカウントを作成する」を実行します。
4. Outlook (MAPI を使用) または Outlook Web Access を使用して Microsoft Exchange サーバ上の電子メール メッセージにアクセスし、電子メール メッセージの管理に Connection も使用するユーザがいる場合は、削除されたメッセージが各アプリケーションでどのように処理されるかについて、それらのユーザが理解していることを確認します。『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』の「オペレータとサポート デスクのオリエンテーション」の章の「考えられるユーザの疑問と誤解」の項を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ユーザは、TTS 機能を使用するように設定された後、この機能を Cisco Unity Assistant を使用して有効または無効にすることができます。また、ユーザの録音名がない場合、およびユーザが音声認識カンパセーションを使用している場合、TTS はユーザ名を読み上げるために使用されます。これはデフォルトの機能であり、設定する必要や有効にする必要はありません。

個々のユーザに TTS を提供するための外部サービス アカウントを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] をクリックします。
- ステップ 3** [新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Account)] ページの [アカウント ログイン (Account Login)] フィールドに、この Cisco Unity Connection ユーザがアクセスできるようにする Exchange メールボックスの Exchange エイリアス (通常は Active Directory ユーザ ログオン名と同じ) を入力します。

■ Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス

Exchange エイリアスのみを入力します。エイリアスの後に Windows ドメイン名を入力しないでください。

ステップ 5 [メッセージストア タイプ (Message Store Type)] リストで [IMAP] を選択します。

ステップ 6 [リモート サーバ (Remote Server)] フィールドで、このユーザの Exchange メールボックスがある Exchange サーバに関連付けられている外部サービスの名前をクリックします。

ステップ 7 このユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2007 サーバにある場合は、[ステップ 4](#) で指定したエイリアスのパスワードを入力します。

このユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2000 サーバまたは Exchange 2003 サーバにある場合は、[ステップ 8](#)に進みます。

ステップ 8 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 9 TTS を有効にするユーザごとに、[ステップ 2](#)～[ステップ 8](#)を繰り返します。

外部の発信者のオプション

[メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページのオプションで、外部の (識別できない) 発信者がユーザにメッセージを残すときに再生される内容を制御します。たとえば、次の内容を指定できます。

- 外部の発信者がユーザのために残すメッセージの、録音可能な最大の長さ (一部のインテグレーションでは、発信者がメッセージを録音しているとき、最大許容メッセージ長に達する前に警告音が鳴るように、Cisco Unity Connection を設定できます)。
- 外部の発信者がユーザにメッセージを残すときに実行できる操作。これには、メッセージに緊急のマークを付けられるかどうか、メッセージを録音し直すことができるかどうかが含まれます。
- 外部の発信者の残すメッセージがセキュアかどうか。Connection がセキュアメッセージをどのように処理するかについては、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「ユーザメッセージの保護：アクセス、配布、および存続期間の制御」の章を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
- 発信者がユーザにメッセージを残すときに再生される、Connection のプロンプトの言語。

個々のユーザのメッセージ設定は、ユーザ (およびユーザアカウントの作成に使用するテンプレート) の [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページで指定します。

音声認識

音声認識カンバセーションにアクセスすることにより、ユーザは電話機のタッチトーンキーを使用する代わりに、ボイスコマンドで Cisco Unity Connection を操作できます。

ユーザがこの機能を使用できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. 音声認識機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービス クラスにユーザまたはテンプレートを関連付けて、この機能をユーザが使用できるようにします。P.5-22 の「音声認識」を参照してください。
2. 音声認識カンバセーションに各ユーザ アカウントまたはテンプレートを割り当てるように指定します。P.4-16 の「タッチトーンカンバセーションと音声認識カンバセーション」を参照してください。

音声認識カンバセーションを使用できるように設定されたユーザは、Cisco Unity Assistant からこの機能をオンまたはオフにすることができます。



サービス クラスによって制御される機能の設定

Cisco Unity Connection では、ボイスメールボックスを持つユーザが使用できる一部の機能は Class of Service (CoS; サービス クラス) によって制御されます。これには、ユーザ ライセンスが必要な機能も含まれます。CoS の設定を更新すると、機能をいつでも有効または無効にすることができます。この変更内容は、CoS のすべてのメンバーに適用されます。



(注)

個別のライセンスを必要とする機能へのアクセス権が CoS に含まれている場合、十分なライセンスがある場合に限り、その機能を CoS のメンバーに提供できます。

CoS によって制御される機能の設定の詳細と手順については、次の項を参照してください。

- [Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス \(P.5-2\)](#)
- [代行内線番号 \(P.5-3\)](#)
- [スクリーニングと通話保留 \(P.5-4\)](#)
- [Cisco Unity Assistant \(P.5-5\)](#)
- [Cisco Unity Inbox \(P.5-6\)](#)
- [削除したメッセージへのアクセス \(P.5-7\)](#)
- [ディレクトリでのリスト表示 \(P.5-8\)](#)
- [グリーティングの長さ \(P.5-8\)](#)
- [ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス \(P.5-9\)](#)
- [Live Reply \(P.5-11\)](#)
- [メッセージの録音時間の長さ \(P.5-12\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール \(P.5-13\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.5-15\)](#)
- [録音名と録音の長さ \(P.5-17\)](#)
- [制限テーブル \(P.5-18\)](#)
- [セキュア メッセージ \(P.5-19\)](#)
- [システム同報リストへのメッセージの送信 \(P.5-20\)](#)
- [Exchange 電子メールへのテキスト / スピーチ アクセス \(P.5-20\)](#)
- [音声認識 \(P.5-22\)](#)

Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス

Cisco Unity Connection のユーザが Cisco Unified Personal Communicator アプリケーションからボイス メッセージを再生、並べ替え、および削除できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. 『Cisco Unified Personal Communicator インストレーション ガイド』の説明に従って、該当するサーバを設定し、Cisco Unity Connection の管理で、この機能を提供する CoS に Connection のユーザを関連付けて、クライアント アプリケーションを設定します。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。
2. 省略可能、ただし推奨: 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Cisco PCA および IMAP 電子メール クライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスの保護」の章の説明に従って、セキュアな IMAP 接続を提供するように Connection サーバを設定します。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
3. Connection ボイス メッセージにアクセスするように Cisco Unified Personal Communicator を設定する方法については、ユーザに『Cisco Unified Personal Communicator ユーザガイド』または Cisco Unified Personal Communicator のヘルプを参照してもらいます。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。



(注)

CoS のメンバーに機能を提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

代行内線番号

個々のユーザの代行内線番号は、管理者が各ユーザのアカウント ページで指定しますが、CoS 設定を使用すると、ユーザが各自の代行内線番号を表示または管理できるかどうか、および Cisco Unity Assistant を使用して各自の一連の代行内線番号を管理できるかどうかを指定できます。一連の代行内線番号を、ユーザが各自で指定できるようにすることを検討してください。指定を許可することで、ユーザの携帯電話、自宅の電話、およびその他の電話の内線番号を入力するように管理者から要請する回数を削減できます。代行内線番号をユーザが各自で管理できるようにした場合、ユーザは、管理者が指定した代行内線番号の他に5つまでの代行内線番号を指定できます。

管理者の定義する代行内線番号をユーザが表示または管理できるかどうか、および各自の一連の代行内線番号を管理できるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。代行内線番号の機能、および管理者がこの番号を使用する理由については、[P.4-4](#)の「代行内線番号」を参照してください。

代行内線番号を CoS メンバーが Cisco Unity Assistant で表示または管理できるかどうかを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] で、次のいずれかのオプションをクリックします。
- [自分の代行内線番号の表示または管理をユーザに許可しない (Users Cannot View or Manage Their Alternate Extensions)]
 - [管理者が定義した代行内線番号の表示をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions)]
 - [自分が定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]
 - [管理者が定義した代行内線番号の表示とユーザが自分で定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions and Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

スクリーニングと通話保留

CoS の [着信転送 (Call Transfer)] 設定で、ユーザが Cisco Unity Assistant または Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツール (該当する場合) を使用してスクリーニングと通話保留のオプションを変更できるかどうかを指定します (ユーザが Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用できるように設定されている場合、スクリーニングと通話保留のオプションは、Cisco Unity Assistant ではなく Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールにあります)。

スクリーニングと通話保留のオプションを使用すると、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの電話に転送されるコールを Cisco Unity Connection がどのように処理するかについて、ユーザが指定できるようになります。ユーザが使用できるオプションは、着信転送の動作を管理者が各ユーザアカウントに対してどのように設定するかによって決まります (着信転送の動作については、P.4-11 の「着信転送、スクリーニング、および通話保留」を参照してください)。

各自のスクリーニングと通話保留のオプションをユーザが管理できるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。

スクリーニングと通話保留のオプションを CoS メンバーが管理できるかどうかを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [着信転送 (Call Transfer)] で、次のいずれかまたは両方のチェックボックスをオンにします。
- [通話のスクリーニング オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Screening Options)]
 - [通話の保留オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Holding Options)]
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Cisco Unity Assistant

Cisco Unity Assistant は、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトで使用できる Web ツールです。Cisco Unity Assistant では、Connection の設定（グリーティングやメッセージ配送のオプションを含む）をユーザが独自に設定し、メッセージ通知デバイスを設定し、プライベート同報リストを作成することができます。

Cisco Unity Assistant にユーザがアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。いずれかの Cisco PCA Web ツールにアクセスするようにユーザ ワークステーション上のブラウザを設定する手順については、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』を参照してください。このガイドは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unity Assistant に CoS メンバーがアクセスできるようにする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [機能 (Features)] で、**[Cisco Unity Assistant の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Assistant)]** チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Cisco Unity Inbox

メッセージを必ずしも電話で確認できないユーザが利用しやすいようにするには、ユーザがコンピュータで Cisco Unity Inbox にアクセスできるようにします。Cisco Unity Inbox は、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトで使用できる Web ツールです。

Cisco Unity Inbox にユーザがアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。いずれかの Cisco PCA Web ツールにアクセスするようにユーザ ワークステーション上のブラウザを設定する手順については、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』を参照してください。このガイドは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



(注)

CoS のメンバーに Cisco Unity Inbox を提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

Cisco Unity Inbox に CoS メンバーがアクセスできるようにする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[Cisco Unity Inbox の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Inbox)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

削除したメッセージへのアクセス

削除されたメッセージにユーザがアクセスできるようにするか、またはユーザがメッセージを削除した時点で完全に削除するかを指定します。削除済みのメッセージをサーバに保存することが望ましくない場合は、ユーザに対して、削除済みのメッセージへのアクセスを禁止することを検討します。

削除済みのメッセージにユーザがアクセスできるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。

削除済みメッセージへのアクセスを有効または無効にする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。

ステップ 2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ オプション (Message Options)] で、[削除済みアイテム フォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)] チェックボックスをオンまたはオフにします。次に例を示します。

- ユーザに対して削除済みメッセージへのアクセスを許可するには、チェックボックスをオフにします。
- ユーザがメッセージを削除した時点でメッセージを完全に削除するには、チェックボックスをオンにします。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

ディレクトリでのリスト表示

電話ディレクトリでの表示の可否を CoS に属しているユーザが選択できるかどうかを指定します。電話ディレクトリは、ユーザおよび外部の発信者が、ユーザに到達してメッセージを残すために使用できる音声リストです（ディレクトリに表示されるようにするには、ユーザが録音名を持っている必要があります）。

電話ディレクトリに表示するかどうかをユーザが（Cisco Unity Assistant を使用して）選択できるようにするには、次の手順を実行します。

電話ディレクトリに表示するかどうかを CoS メンバーが選択できるようにする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
 - ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ディレクトリ一覧 (Directory Listing)] で、[ディレクトリにリストされるかどうかの選択をユーザに許可する (Allow Users to Choose to Be Listed)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

グリーティングの長さ

ユーザが録音できるグリーティングの長さの最大値を指定するには、次の手順を実行します。

ユーザ グリーティングの長さの最大値を指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
 - ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [グリーティング (Greetings)] で、長さの最大値をフィールドに秒単位で入力します。
 - ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

ボイスメッセージへの IMAP クライアント アクセス

メッセージを必ずしも電話または Cisco Unity Inbox で確認できないユーザが利用しやすいようにするには、ユーザがコンピュータ上で IMAP クライアント アプリケーションを使用してボイスメッセージにアクセスできるようにします。ただし、ユーザは IMAP クライアント アプリケーションからボイスメッセージを送信および転送したり、ボイスメッセージに返信したりすることはできません。また、メッセージへのアクセスは管理者の選択するオプションによって制限されます。

[メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]	ユーザは、ボイスメッセージ全体にアクセスできます。
[プライベートメッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]	メッセージにプライベートマークが付いていない場合、ユーザはボイスメッセージ全体にアクセスできます。プライベートメッセージの場合は、メッセージヘッダーにのみアクセスできます (セキュアメッセージに IMAP クライアントでアクセスすることはできません)。 このオプションを選択した場合、プライベートメッセージが Connection サーバ以外のロケーションに WAV ファイルとして保存されないことも保証されます。
[メッセージヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]	ユーザは、メッセージヘッダーにのみアクセスできます。

ユーザが IMAP クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスできるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. IMAP クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスするためのライセンスを提供するサービスクラスにユーザを関連付けます。P.5-9 の手順「ボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを CoS のメンバーに提供する」を実行します。
2. 省略可能、ただし推奨: 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Cisco PCA および IMAP 電子メールクライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスの保護」の章の説明に従って、セキュアな IMAP 接続を提供するように Connection サーバを設定します。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
3. ユーザワークステーションごとに、サポートされている IMAP クライアントを Connection ボイスメールボックスにアクセスするように設定します。手順については、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』の「Cisco Unity Connection のボイスメッセージにアクセスするための電子メールアカウントの設定」の章を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



(注)

CoS のメンバーにボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

ボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを CoS のメンバーに提供する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。

■ ボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセス

ステップ 2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[IMAP クライアントを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 3 次のいずれかのオプションを選択します。

- [メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]
- [プライベートメッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]
- [メッセージヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

Live Reply

Live Reply（ライブ返信）が有効になっている場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、Cisco Unity Connection で送信者にコールしてユーザ メッセージに返信できます。この機能を有効にした場合は、ユーザに対してそのことを通知するようにしてください。この機能を有効にしても、メインの Connection 電話メニューでは Live Reply オプションについて説明されないためです（ただし、Connection 電話カンパセーションのヘルプ メニュー、『Cisco Unity Connection ユーザ ガイド』、『Cisco Unity Connection at a Glance』カード、および『Connection 電話メニューとショートカット』ウォレットカードでは説明されています）。

次の点に注意してください。

- メッセージを残したユーザの内線番号を Connection がダイヤルするのは、メッセージを残したユーザの [着信コールをユーザの電話機に転送する (Transfer Incoming Calls to User's Phone)] 設定が、内線番号または別の番号を呼び出すように設定されている場合のみです。



(注) [着信コールをユーザの電話機に転送する (Transfer Incoming Calls to User's Phone)] フィールドは、[着信転送 (Call Transfer)] ページにあります。

- メッセージを残したユーザの着信転送設定では、ユーザの電話が通話中の場合に Connection が実行する内容、および Connection がコールをスクリーニングするかどうか指定されます。
- Connection は、発番号を使用してメッセージの発信元を識別します。つまり、Connection がメッセージの発信元を正しく識別できるのは、ユーザが自分の内線番号から Live Reply を使用した場合に限られます。ユーザが別の電話を使用して Live Reply を使用し、ユーザにメッセージを残した場合、Connection はメッセージの発信元を正しく識別しません。メッセージを残したユーザがその時に Connection にログオンしていた場合でも、Connection はメッセージの発信元が外部の（識別できない）発信者であると通知します。

CoS に属しているユーザの Live Reply を有効にするには、次の手順を実行します。

CoS メンバーの Live Reply を有効にする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ オプション (Message Options)] で、[Live Reply の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Live Reply)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

メッセージの録音時間の長さ

CoS に関連付けられているユーザが他のユーザに残すことのできるメッセージについて、録音時間の最大値を指定するには、次の手順を実行します。デフォルト設定は 300 (5 分) です。



(注)

外部の発信者が残すことのできるメッセージの長さの最大値を設定するには、各ユーザ アカ운 トの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページを使用します。詳細については、[P.4-61](#) の「[外部の発信者のオプション](#)」を参照してください。

ユーザ メッセージの録音の長さの最大値を指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ長 (Message Length)] で、録音の長さの最大値を秒単位で入力します。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

パーソナル着信転送ルール

Connection ユーザは、パーソナル着信転送ルール Web ツールを使用して着信転送ルールを作成すると、次のいずれかまたはすべての条件に従って、直接着信と間接着信を転送およびスクリーニングできます。

- 発信者の識別情報
- 時刻
- 会議スケジュール

Connection ユーザは、着信をボイスメールに転送するか、別の電話番号に転送するか、一連の通知先（これには、少なくとも1つの電話番号を含める必要があります。また、SMTP 通知デバイスを含めることができます）に転送するかを指定できます。通話保留オプションは、パーソナル着信転送ルールが適用されている場合にだけ、プライマリ内線番号への着信に適用されます。スクリーニングオプションは、ルールで選択されている場合にだけ適用されます。

次の項を参照してください。

- [パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要 \(P.5-13\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール機能の有効化と無効化 \(P.5-14\)](#)

オプションで、ユーザが Exchange 予定表および連絡先を使用してパーソナル着信転送ルールを作成できるように、Connection を設定できます。詳細およびタスク リストについては、[P.4-2](#) の「[パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange 予定表および連絡先へのアクセス](#)」を参照してください。

パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要

パーソナル着信転送ルールは、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトで使用できる Web ツールです。ユーザが着信転送ルールの作成に使用できるほか、次の追加機能を Connection ユーザに提供します。

個人連絡先リスト	Connection ユーザは、個人連絡先のディレクトリを設定できます。これは、Connection ディレクトリ内の情報を補足するものです。Connection は、個人連絡先リストを使用して着信を転送します。また、Connection ユーザがユーザ スピーチ認識カンパセーションを使用する場合は、このリストを使用して電話を発信します。
発信者グループ	Connection ユーザは、発信者をグループにまとめることができます。それによって、複数の発信者に対して1つのルールを適用でき、同じルールを何度も作成せずに済みます。発信者グループには、他の Connection ユーザ、システム連絡先、または個人連絡先を含めることができます。
個人通知先	通知デバイスの他に、Connection ユーザは、自ら設定したルールに基づいて、Connection が着信を転送できる連絡先電話番号のディレクトリを作成できます。
通知先グループ	Connection ユーザは、個人通知先と通知デバイスのグループを作成できます。通知先グループに着信を転送する場合、Connection は、グループ内で通知先がリストされている順序で各通知先に着信を転送します。応答があるか、発信者が電話を切るか、グループ内の最後の通知先に達するまで、転送は続行されます。Connection ユーザは、通知先の順序を指定したり、Connection が各通知先の応答を待機する呼び出し回数を指定したりできます。

■ パーソナル着信転送ルール

着信転送ルールのテスト機能	着信転送ルールのテスト機能を使用すると、ユーザおよび管理者は、実際のルールに基づいて Connection が着信を転送する方法を確認できます。
すべて転送ルール	すべて転送ルールは、すべての着信を指定の時刻に特定の転送先に転送する単一のルールです。このルールを作成およびアクティブ化できるのは、電話を使用する場合のみです。
すべての着信を Cisco Unity Connection に転送	プライマリ内線電話を鳴らす代わりに、着信に対してパーソナル着信転送ルールを自動的に適用するには、Connection ユーザはすべての着信を Cisco Unity Connection に転送できます。

ユーザがパーソナル着信転送ルールおよび Web ツールを使用する方法については、『Cisco Unity Connection ユーザガイド』の「着信を処理するパーソナル着信転送ルールの管理」の章を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html から入手可能です。

パーソナル着信転送ルール機能の有効化と無効化

CoS に属しているユーザのパーソナル着信転送ルール機能を有効または無効にするには、次の手順を実行します。



(注)

CoS のメンバーにパーソナル着信転送ルールを提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

CoS メンバーのパーソナル着信転送ルールを有効または無効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [機能 (Features)] で、次のいずれかの操作を実行します。
- パーソナル着信転送ルールを有効にするには、[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)] チェックボックスをオンにします。
 - パーソナル着信転送ルールを無効にするには、[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)] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

プライベート同報リスト

CoS 設定によって、Connection カンパセーションまたは Cisco Unity Assistant を使用してプライベート同報リストを管理する場合にユーザが使用できる最大リスト数、およびユーザが各リストに追加できる最大メンバー数を指定できます。

次の項を参照してください。

- ユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数 (P.5-15)
- プライベート同報リストごとの最大メンバー数 (P.5-16)

ユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数

CoS に関連付けられている各ユーザが使用できる最大リスト数 (99 まで) を設定できます。

Cisco Unity Connection カンパセーションと Cisco Unity Assistant の両方では、最大リスト数にユーザが達した時点を判別するためにこの CoS 設定が使用されますが、それぞれのアプリケーションでは、次のように異なる方法でユーザが所有するリストの数が計算されます。

- ユーザが電話を使用して、メンバーを加えることで新しいリストを作成すると、Cisco Unity Connection カンパセーションは、メンバーがあるプライベート同報リストの数を計算し、その合計をこの設定の値と比較して、そのユーザがリスト制限に達しているかどうかを判別します。メンバーがないリスト (未設定のリスト) は、ユーザが所有する合計リスト数に含められません。これは、リストに録音名またはテキスト名がある場合でも同じです。
- ユーザが Cisco Unity Assistant を使用して新しいリストを作成すると、Cisco Unity Assistant は、録音名、テキスト名、またはメンバーがあるリストの数を計算し、その合計をこの設定の値と比較して、そのユーザがリスト制限に達しているかどうかを判別します。メンバーがないリストでも、録音名またはテキスト名がある限り、この合計に含められます。

つまり、ユーザが 15 個のプライベート同報リストを所有できる CoS に属していて、メンバーが指定されている 12 個のリストと、録音名は指定されているがメンバーは指定されていない 2 個のリストを所有している場合、ユーザが電話を使用してリストを作成すると、Cisco Unity Assistant を使用した場合より多くのリストを、リスト制限に達するまで作成できます。

- この例では、ユーザが Cisco Unity Connection カンパセーションを使用した場合は、2 個の未設定のリストにメンバーを追加した上で新しいリストを 1 個作成するか、3 個の新しいリストを作成することで、ユーザはリスト制限に達します。ユーザが 3 個の新しいリストを作成することで制限に達した場合は、2 個のリストを削除しない限り、2 個の未設定のリストにメンバーを追加することはできません。
- ユーザが Cisco Unity Assistant を使用した場合は、1 個の新しいリストを作成することで、ユーザはリスト制限に達します。リスト制限に達しても、ユーザは 2 個の未設定のリストにメンバーを追加できます。

CoS に属しているユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数を変更するには、次の手順を実行します。

CoS メンバーが使用できるプライベート同報リストの最大数を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)] で、[ユーザあたりの最大リスト数 (Maximum Lists Per User)] フィールドに 1 ~ 99 の数値を入力します。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

プライベート同報リストごとの最大メンバー数

CoS に関連付けられているユーザがプライベート同報リストに追加できる最大メンバー数 (999 まで) を指定するには、次の手順を実行します。

プライベート同報リストごとの最大メンバー数を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。

ステップ 2 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)] で、[リストあたりの最大メンバー数 (Maximum Members Per List)] フィールドに 1 ~ 999 の数値を入力します。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

録音名と録音の長さ

CoS ごとに、音声名の録音をユーザに対して許可するかどうか、および録音名の最大長を指定します。

音声名の録音が許可されている場合、ユーザは Cisco Unity Connection 電話カンパセッションまたは Cisco Unity Assistant を使用して各自の名前を録音できます。ユーザは、最初の登録時にこの作業を実行するように求められます。



(注)

Connection では、ユーザが名前を録音しない場合でも登録プロセスを完了できます。

ユーザに対して名前の録音を許可しない場合は、ユーザ名の録音を第三者に依頼する計画があるかどうかを確認してください。ユーザを電話ディレクトリに表示するには、各ユーザが録音名を持っている必要があります。また、Connection ユーザが録音名を持っていない場合は、Text to Speech (TTS; テキスト / スピーチ) 機能によって、表示名または連結した姓名が再生されます。どちらが再生されるかは、Connection の管理でどちらの名前を入力したかによって異なります。

ユーザが各自の名前を録音できるかどうか、および録音名の長さを指定するには、次の手順を実行します。

CoS メンバーが各自の名前を録音できるかどうかおよび名前の長さを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
 - ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [録音名 (Recorded Name)] で、[音声名の録音を許可する (Allow Recording of Voice Name)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 3** [最大長 (Maximum Length)] フィールドに、最大長を秒単位で入力します。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

制限テーブル

CoS ごとに、着信転送およびメッセージの到着通知に使用される制限テーブルを指定します (ファックス転送の制限テーブルも存在しますが、ファックスに関連する機能は **Connection** のこのリリースでは使用できません)。指定する制限テーブルは、両方とも同一にすることも、それぞれ別のものにすることもできます。

制限テーブルの詳細については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「規制テーブルの管理」の章を参照してください。このガイドは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ユーザが着信転送およびメッセージの到着通知に使用できる数を制御するための制限テーブルを指定するには、次の手順を実行します。

着信転送およびメッセージの到着通知に関する制限テーブルを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [制限テーブル (Restriction Tables)] で、次の操作を行います。
- [発信 (Outcalling)] リストで、メッセージの到着通知に使用する制限テーブルをクリックします。
 - [転送 (Transfers)] リストで、着信転送に使用する制限テーブルをクリックします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

セキュアメッセージ

CoS のメンバーによって送信されるメッセージのセキュリティを Cisco Unity Connection がどのように処理するかを決定します。次の項目を指定できます。

- メッセージに常にセキュア マークを付ける。
- ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューで適切なキーを押して、メッセージにセキュア マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付ける。
- メッセージにセキュア マークを付けない。
- ユーザがメッセージにプライベート マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付ける (デフォルト)。

管理者が上のリストからどのオプションを指定しても、ユーザは、送信するメッセージに対していつでもプライベート マークを付けることができます。Connection で使用できるメッセージセキュリティ オプションの詳細については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「ユーザメッセージの保護：アクセス、配布、および存続期間の制御」の章を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

CoS のメンバーによって送信されるメッセージのセキュリティを Connection がどのように処理するかを指定するには、次の手順を実行します。

CoS メンバーのメッセージセキュリティを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ オプション (Message Options)] で、次のオプションから選択します。
- [常に (Always)] : メッセージに常にセキュア マークを付けます。
 - [選択する (Ask)] : ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューでセキュア メッセージ オプションを選択して、メッセージにセキュア マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付けます。
 - [設定しない (Never)] : メッセージにセキュア マークを付けません。
 - [プライベート (Private)] : ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューでメッセージにプライベート マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付けます。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

システム同報リストへのメッセージの送信

システム同報リストにユーザがメッセージを送信できるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。

システム同報リストに CoS メンバーがメッセージを送信できるかどうかを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集(Edit Class of Service)]ページの[メッセージオプション(Message Options)]で、[システム同報リストへのメッセージ送信をユーザに許可する (Allow Users to Send Messages to System Distribution Lists)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス

テキスト/スピーチ (TTS) を使用すると、タッチトーンカンパセッションおよび音声認識カンパセッションのユーザが Cisco Unity Connection に電話でログオンしたとき、Exchange 電子メールを音声で読み上げることができるようになります。TTS 再生を使用できるのは、メッセージのテキスト部分のサイズが 1 MB を超えておらず、メッセージのテキスト形式が Connection でサポートされている場合です。サポートされている形式は、プレーンテキスト、Quoted-Printable テキスト、HTML、および XML です。

Connection では、ユーザが電子メールメッセージを送信または転送する機能、および電子メールメッセージに返信する機能を提供していません。

ユーザが TTS を使用できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Exchange 電子メールへの TTS を使用したアクセスの設定」の章の説明に従って、Exchange サーバに保存されている電子メールメッセージにアクセスするように Connection サーバを設定します。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。デフォルトでは、Exchange はメッセージへの IMAP アクセスを許可しないように設定されています。
- TTS 機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービスクラスにユーザを関連付けて、この機能をユーザが使用できるようにします。P.5-21 の手順「CoS メンバーへの TTS の提供」を実行します。
- ユーザのメールボックスが保存された Exchange サーバを指定するための外部サービスアカウントを、ユーザごとに Connection で作成します。このアカウントを作成すると、ユーザが Connection に電話でログオンしたときに、各自の電子メールにアクセスできるようになります。P.4-59 の「Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチアクセス」を参照してください。
- Outlook (MAPI を使用) または Outlook Web Access を使用して Microsoft Exchange サーバ上の電子メールメッセージにアクセスし、電子メールメッセージの管理に Connection も使用するユーザがいる場合は、削除されたメッセージが各アプリケーションでどのように処理されるかについて、それらのユーザが理解していることを確認します。『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』の「オペレータとサポートデスクのオリエンテーション」の章の「考えられるユーザの疑問と誤解」の項を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ユーザは、TTS 機能を使用するように設定された場合、この機能を Cisco Unity Assistant を使用して有効または無効にすることができます。また、ユーザの録音名がない場合、およびユーザが音声認識カンバセーションを使用している場合、TTS はユーザ名を読み上げるために使用されます。これはデフォルトの機能であり、設定する必要や有効にする必要はありません。

**(注)**

CoS のメンバーに Exchange 電子メールへの TTS アクセスを提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

CoS メンバーへの TTS の提供

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[音声認識または電子メールのテキスト / スピーチへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Recognition or Text to Speech for E-Mail)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [機能 (Features)] の [テキスト/スピーチを使用して電子メールを読み上げることをユーザに許可する (Allow Users to Use Text to Speech to Read E-Mail)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

音声認識

音声認識カンバセーションにアクセスすることにより、ユーザは電話機のタッチトーンキーを使用する代わりに、ボイスコマンドで Cisco Unity Connection を操作できます。ユーザがこの機能を使用できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. 音声認識機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービスクラスにユーザまたはテンプレートを関連付けて、この機能をユーザが使用できるようにします。次の手順を実行します。
2. 音声認識カンバセーションに各ユーザアカウントまたはテンプレートを割り当てるように指定します。P.4-16の「タッチトーンカンバセーションと音声認識カンバセーション」を参照してください。



(注) CoS のメンバーに音声認識を提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

音声認識機能にアクセスして使用するためのライセンスを CoS メンバーに許可する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[音声認識または電子メールのテキスト / スピーチへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Recognition or Text to Speech for E-Mail)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3 [機能 (Features)] の [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。



サービス クラスの追加、修正、削除

ボイスメールボックスを持つアカウントに関する制限と権限は、Class of Service (CoS; サービス クラス) で定義します。CoS には次の機能があります。

- Cisco Unity Inbox など、ライセンス付きの機能に対するユーザのアクセスを制御します (CoS に、個別のライセンスが必要な機能へのアクセス権が含まれている場合、十分なライセンスがある場合に限り、その CoS にユーザのグループを割り当てることができます)。
- パーソナル着信転送ルールなど、ライセンスが不要の機能に対するユーザのアクセスを制御します。
- ユーザと Connection がどのように対話するかを制御します。たとえば、CoS では、ユーザメッセージおよびグリーティングの最大の長さを設定したり、電話ディレクトリへの登録をユーザが選択するのを許可したりします。
- 着信転送オプションを設定します。
- ユーザに許可するプライベート同報リストの数、および各リストに含めることのできるメンバーの数を指定します。
- ユーザが転送や発信時に使用可能な電話番号を設定するときに使用する、制限テーブルを指定します。

CoS は、ボイスメールボックスを持たないユーザ (通常は管理者アカウント) に関連付けられている個々のアカウントまたはテンプレートには指定されません。代わりに、管理者アカウントに関連付けられる権限は Connection の管理の役割によって制御されます (詳細については、[P.2-4](#) の「[役割](#)」を参照してください)。

次の項を参照してください。

- [デフォルト サービス クラス \(P.6-2\)](#)
- [サービス クラスの追加 \(P.6-2\)](#)
- [サービス クラスの設定の修正 \(P.6-3\)](#)
- [サービス クラスへのユーザの割り当ておよび再割り当て \(P.6-4\)](#)
- [サービス クラスの削除 \(P.6-6\)](#)

デフォルト サービスクラス

Cisco Unity Connection には、次の定義済みサービスクラスが用意されています。これらを修正することはできますが、削除することはできません。

[ボイスメールユーザの COS (Voice Mail User COS)]	エンドユーザに適用される設定が含まれています。デフォルトでは、この CoS はデフォルトの [ボイスメールユーザのテンプレート (Voice Mail User Template)] に関連付けられています。
[システム (System)]	特殊なデフォルトユーザアカウントがメンバーとして属している CoS です。この CoS は読み取り専用で、修正または削除することはできません。

サービスクラスの追加

サービスクラスを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [サービスクラス (Class of Service)] を展開し、[サービスクラス (Class of Service)] をクリックします。
- ステップ 2** [サービスクラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページで、必要に応じて次の設定を入力します。



(注) * (アスタリスク) のマークが付いているフィールドは必須です。

- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

サービスクラスの設定の修正

CoS の設定は、いつでも修正できます。CoS の設定（ユーザ ライセンスが必要な機能を含む）を変更すると、新規または既存の CoS のメンバーに影響します。たとえば、CoS のメンバーが現在、ライセンスされた機能へのアクセスを許可されている場合、管理者が CoS を変更してその機能へのアクセス権を削除すると、それらのユーザは次回 Cisco Unity Connection にログオンしたときから、その機能を利用できなくなります。

CoS に変更を加えるには、次の「サービスクラスの設定を修正する」を実行します。

サービスクラスの設定を修正する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で [サービスクラス (Class of Service)] を展開し、[サービスクラス (Class of Service)] をクリックします。

ステップ 2 [サービスクラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、該当するサービスクラスの表示名をクリックします。



(注) 検索結果テーブルにそのサービスクラスが表示されない場合は、ページの上にある検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページで、必要に応じて設定を変更します。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

サービスクラスで使用可能な機能の詳細については、「サービスクラスによって制御される機能の設定」の章を参照してください。

サービス クラスへのユーザの割り当ておよび再割り当て

CoS は、各ユーザ テンプレートで指定します。したがって、ユーザは、ユーザ アカウントの作成に使用されたテンプレートで指定された CoS に割り当てられます。特定の CoS の設定が個々のユーザまたは複数のユーザに適合しなくなった場合は、いつでもそのユーザを別の CoS に再割り当てすることができます (テンプレートに指定された CoS を変更しても、すでに作成されているユーザ アカウントには影響しません)。



(注)

CoS に、個別のライセンスが必要な機能へのアクセス権が含まれている場合、十分なライセンスがある場合に限り、その CoS にユーザのグループを割り当てることができます。

ユーザを CoS に再割り当てする場合は、次のいずれかの手順を実行します。

- **ユーザをサービス クラスに割り当てるまたは再割り当てする (P.6-4)** : 1 つのユーザ アカウントの CoS に変更を加えるには、この手順を実行します。
- **複数のユーザをサービス クラスに再割り当てする (P.6-4)** : 25 人までのユーザを一度に別の CoS に再割り当てするには、この手順を実行します

ユーザをサービス クラスに割り当てるまたは再割り当てする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページの検索結果テーブルで、該当するユーザのエイリアスをクリックします。



(注)

検索結果テーブルにそのユーザのエイリアスが表示されない場合は、ページの上部にある検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [サービス クラス (Class of Service)] フィールドで、該当するサービス クラスをクリックします。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザをサービス クラスに再割り当てする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で [サービス クラス (Class of Service)] を展開し、[サービス クラスのメンバシップ (Class of Service Membership)] をクリックします。

ステップ 2 [サービス クラスのメンバーの検索 (Search Class of Service Members)] ページの [サービス クラスメンバーの検索 (Find Class of Service Members)] のフィールドに、ユーザの移動元の CoS に応じたパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [サービス クラス メンバーの検索結果 (Class of Service Members Search Results)] テーブルで、別の CoS に移動するユーザのエイリアスの左にあるチェックボックスをオンにします。一度に最大 25 人のユーザを移動できます。

ステップ 4 [次のサービスクラスへ移動 (to)] フィールドで、**ステップ 3** で選択したユーザの移動先の CoS の名前をクリックします。

ステップ 5 [選択したユーザの移動 (Move Selected User)] をクリックします。

サービスクラスの削除

CoS を削除する前に、その CoS のすべてのメンバーを別の CoS に再割り当てする必要があります。次の「サービスクラスを削除する」の手順を実行します。

サービスクラスを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [サービスクラス (Class of Service)] を展開し、[サービスクラスのメンバシップ (Class of Service Membership)] をクリックします。
- ステップ 2** [サービスクラスのメンバーの検索 (Search Class of Service Members)] ページの [サービスクラスメンバーの検索 (Find Class of Service Members)] のフィールドに、削除する CoS に応じたパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。
- ステップ 3** [サービスクラスメンバーの検索結果 (Class of Service Members Search Results)] テーブルで、別のサービスクラスに移動するユーザのエイリアスの左にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [次のサービスクラスへ移動 (to)] フィールドで、**ステップ 3** で選択したユーザの移動先のサービスクラスの名前をクリックします。
- ステップ 5** [選択したユーザの移動 (Move Selected User)] をクリックします。
- ステップ 6** 削除するサービスクラス内にメンバーがないことが [サービスクラスメンバーの検索結果 (Class of Service Members Search Results)] テーブルに表示されるまで、**ステップ 3** ~ **ステップ 5** を繰り返します。



(注) 変更内容を検索結果テーブルに反映するには、場合によっては、[更新 (Refresh)] をクリックする必要があります。

- ステップ 7** [サービスクラス (Class of Service)] を展開し、[サービスクラス (Class of Service)] をクリックします。
- ステップ 8** [サービスクラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、削除するサービスクラスの表示名の左にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 検索結果テーブルにそのサービスクラスが表示されない場合は、ページの上にある検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。

- ステップ 9** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- ステップ 10** [OK] をクリックして、削除を確認します。
-



ユーザ テンプレートの追加、修正、削除

Cisco Unity Connection に追加する各アカウントは、ユーザ テンプレートの設定に基づいています。テンプレートの設定内容は、アカウントの作成時にアカウントに適用されます。Connection には定義済みのテンプレートが用意されており、このテンプレートに変更を加えることができます。また、任意の数の追加テンプレートを作成することもできます。

次の項を参照してください。

- [Cisco Unity Connection のデフォルト テンプレート \(P.7-2\)](#)
- [テンプレートのデフォルトのパスワードセキュリティに関する考慮事項 \(P.7-2\)](#)
- [ユーザ テンプレートの追加 \(P.7-3\)](#)
- [ユーザ テンプレートの修正 \(P.7-5\)](#)
- [ユーザ テンプレートの削除 \(P.7-6\)](#)

Cisco Unity Connection のデフォルト テンプレート

Cisco Unity Connection には、次の定義済みユーザ テンプレートが用意されています。これらを修正することはできますが、削除することはできません。

[ボイスメール ユーザのテンプレート (Voice Mail User Template)]	このテンプレートの設定は、ほとんどのユーザに適しています。
[管理者テンプレート (Administrator Template)]	このテンプレートの設定は、Connection を管理するユーザに適しています。このテンプレートに基づいたユーザアカウントは、ボイスメールボックスを持ちません。 デフォルトでは、テンプレートで [システム管理者 (System Administrator)] 役割を指定します。この役割は最高レベルの権限を持つ管理者役割です。

テンプレートのデフォルトのパスワード セキュリティに関する考慮事項

Connection のエンド ユーザ アカウントと管理者アカウントを作成するためのテンプレートを準備するときは、次の考慮事項に注意してください。

ボイスメールボックス アカウントを持つユーザ

デフォルトのボイスメール パスワードおよび Web アプリケーション パスワードは、作成した各ユーザ アカウントに適用されます。これらのパスワードは、インストール時にデフォルトの [ボイスメール ユーザのテンプレート (Voice Mail User Template)] に設定されたデフォルト、またはアカウントの作成時に選択したユーザ テンプレートの [パスワードの変更 (Change Password)] ページで作成されたデフォルトのいずれかです。ユーザが Connection カンパセッションおよび Cisco Personal Communications Assistant (PCA) にログオンできるように、これらのパスワードをユーザに付与する必要があります。システムのセキュリティを強化するためには、できるだけ早く両方のパスワードを変更するようにユーザに指示するとともに、パスワードの複雑さを規定するルールを適用することをお勧めします。

ボイスメールボックス アカウントを持たないユーザ

デフォルトの Web アプリケーション パスワードは、作成した各管理者アカウントに適用されます。デフォルトの [管理者テンプレート (Administrator Template)] を使用して新しいアカウントを作成する場合、そのアカウントに関連付けられるデフォルトのパスワードは、ランダムに生成された文字列であることに注意してください。したがって、デフォルトの [管理者テンプレート (Administrator Template)] を使用して新しい管理アカウントを作成する場合は、ランダムに生成された文字列の代わりにそのテンプレートで使用される新しいデフォルト パスワードを事前に入力するか、新しいアカウントを作成するたびにパスワードを変更する必要があります。システムのセキュリティを強化するためには、できるだけ早くパスワードを変更するように管理者に指示するとともに、パスワードの複雑さを規定するルールを適用することをお勧めします。

ユーザテンプレートの追加

ボイスメールボックスを持つユーザはエンドユーザです。ボイスメールボックスを持たないユーザはシステム管理者です。ユーザテンプレートを作成するには、次の該当する手順を実行します。

- エンドユーザ（ボイスメールボックスを持つユーザ）のテンプレートを作成する（P.7-3）
- 管理者（ボイスメールボックスを持たないユーザ）テンプレートを作成する（P.7-3）

エンドユーザ（ボイスメールボックスを持つユーザ）のテンプレートを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [テンプレート (Templates)] を展開し、[ユーザテンプレート (User Templates)] をクリックします。
 - ステップ 2** [ユーザテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 3** [ユーザテンプレートの新規作成 (New User Template)] ページの [ユーザテンプレートタイプ (User Template Type)] フィールドで、[ボイスメールボックスがあるユーザテンプレート (User Template with Voice Mailbox)] をクリックします。
 - ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] フィールドで、新しいテンプレートのベースにするテンプレートをクリックします。
 - ステップ 5** エイリアスと表示名を入力します。
 - ステップ 6** [電話システム (Phone System)] フィールドで、適切な電話システムをクリックします。
 - ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。
 - ステップ 8** [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページで、必要に応じて追加の設定を入力します。
 - ステップ 9** 基本設定の入力を完了した後、[保存 (Save)] をクリックします。
 - ステップ 10** [編集 (Edit)] メニューで、該当するページをクリックして、新規ユーザテンプレートの設定のカスタマイズを続行します。ページの設定を変更した場合は、ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。

管理者（ボイスメールボックスを持たないユーザ）テンプレートを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [テンプレート (Templates)] を展開し、[ユーザテンプレート (User Templates)] をクリックします。
 - ステップ 2** [ユーザテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 3** [ユーザテンプレートの新規作成 (New User Template)] ページの [ユーザテンプレートタイプ (User Template Type)] フィールドで、[ボイスメールボックスがないユーザテンプレート (User Template Without Voice Mailbox)] をクリックします。

- ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] フィールドで、新しいテンプレートのベースにするテンプレートをクリックします。
- ステップ 5** アカウントのエイリアスを入力します。
- ステップ 6** 必要に応じて追加の情報を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページで、必要に応じて追加の情報を入力します。このページで設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** [編集 (Edit)] メニューの [役割 (Roles)] をクリックします。
- ステップ 9** [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [割当済みの役割 (Assigned Roles)] または [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで役割名をクリックし、上矢印または下矢印をクリックして役割を適切なフィールドに移動します (デフォルトでは、テンプレートから [システム管理者 (System Administrator)] 役割が指定されます。この役割は最高レベルの権限を持つ管理者役割です)。
- ステップ 10** すべての適切な管理者役割を [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに含めた場合、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 11** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの設定 (Password Settings)] をクリックします。
- ステップ 12** [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで、管理者が Connection の管理にアクセスするときに使用するパスワードの設定を、次のように入力します。
- a. [次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)] チェックボックスがオンであることを確認します。このチェックボックスがオンの場合、管理者は初めてログインしたときにパスワードの変更を求められます。
 - b. [認証規則 (Authentication Rule)] フィールドで、適切なルールをクリックします。
- ステップ 13** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 14** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。

**注意**

新しいテンプレートのパスワードを入力するステップ (ステップ 15 およびステップ 16) は、省略しないでください。パスワードを入力しないと、ランダムに生成された文字列がデフォルトパスワードとして入力されます。その場合、アカウントにログオンできなくなります。別の管理アカウントにログオンし、新しいアカウントのパスワードを変更することで、ランダムに生成された文字列を削除する必要があります。

- ステップ 15** [パスワードの変更 (Change Password)] ページで、[パスワード (Password)] フィールドにパスワードを入力します。パスワードは、パスワードの複雑さに関する次の要件を満たしている必要があります。
- 最低限必要な長さの要件 ([認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの [最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)] フィールドで設定されたもの)。
 - 大文字、小文字、数字、および記号 (~!@#\$%^*“‘,.;?_()[]<>{}+=/\|) の各カテゴリから少なくとも 1 文字が使用されている。
 - 同じ文字が 4 回以上連続して繰り返されていない (たとえば、aaaaB1C9 は無効)。
 - 管理者のエイリアスまたは名前が含まれていない。

ステップ 16 [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドにパスワードを再入力します。

ステップ 17 [保存 (Save)] をクリックします。

ユーザテンプレートの修正

Connection のアカウントを作成する場合は、利用するテンプレートの設定内容を確認して、内容を変更する必要があるかどうかをあらかじめ確認しておきます。テンプレートの設定を変更しても、既存のユーザアカウントには影響しません。

ユーザテンプレートを修正する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で [テンプレート (Templates)] を展開し、[ユーザテンプレート (User Templates)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページで、修正するユーザテンプレートのエイリアスをクリックします。



(注) 検索結果テーブルにそのユーザテンプレートが表示されない場合は、ページの上にある検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [ユーザテンプレートの基本設定 (User Template Basics)] ページで、必要に応じて設定を変更します。

ステップ 4 設定の変更を完了した後、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 5 [編集 (Edit)] メニューから、使用可能な任意 (またはすべて) のページの設定を変更することもできます。ページの設定を変更した場合は、ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。

ユーザテンプレートの削除

デフォルトテンプレート（[ボイスメールユーザのテンプレート（Voice Mail User Template）] および [管理者テンプレート（Administrator Template）]）を削除することはできません。

ユーザテンプレートを削除しても、そのテンプレートを使用して作成された既存のユーザアカウントには影響しません。

ユーザテンプレートを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で [テンプレート (Templates)] を展開し、[ユーザテンプレート (User Templates)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページで、削除するユーザテンプレートのエイリアスの左にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 検索結果テーブルにそのユーザテンプレートが表示されない場合は、ページの上にある検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。

ステップ 4 [OK] をクリックします。



Cisco Unity Connection のアカウントの個別追加

ボイスメールボックスを持つユーザはエンドユーザです。ボイスメールボックスを持たないユーザはシステム管理者です。ユーザの個別アカウントを追加できるようにするには、追加しようとするアカウントのタイプごとに、テンプレートと Class of Service (CoS; サービスクラス) をあらかじめ選択して定義しておく必要があります。管理者アカウントの場合は、各アカウントに割り当てる役割も事前を選択する必要があります。Cisco Unity Connection のアカウントを追加する前に必要な作業の詳細については、「[ユーザアカウントを追加する前に](#)」の章を参照してください。

エンドユーザおよび管理者の個別アカウントを追加するには、この章の次のいずれか該当する項を参照してください。

- [エンドユーザアカウント \(ボイスメールボックスを持つユーザ\) の追加 \(P.8-2\)](#)
- [Cisco Unity Connection グリーティング管理者にアクセスするエンドユーザアカウント \(ボイスメールボックスを持つユーザ\) の追加 \(P.8-6\)](#)
- [管理者アカウント \(ボイスメールボックスを持たないユーザ\) の追加 \(P.8-4\)](#)



(注)

組織内のシステム管理者がボイスメールボックスを必要とする場合は、システム管理者ごとに複数のアカウントを設定することをお勧めします。1つはボイスメールボックスを持たないユーザアカウントで、Connection の管理にログオンして管理タスクを実行するときに使用します。もう1つはボイスメールボックスを持つユーザアカウントで、ボイスメッセージを送受信するときに使用します。

エンドユーザ アカウント（ボイスメールボックスを持つユーザ）の追加

デフォルトのボイスメール パスワードおよび Web アプリケーション パスワードは、作成した各ユーザ アカウントに適用されます。これらのパスワードは、インストール時にデフォルトの [ボイスメール ユーザのテンプレート (Voice Mail User Template)] に設定されたデフォルト、またはアカウントの作成時に選択したユーザテンプレートの [パスワードの変更 (Change Password)] ページで作成されたデフォルトのいずれかです。ユーザが Connection カンバセーションおよび Cisco Personal Communications Assistant (PCA) にログオンできるように、これらのパスワードをユーザに付与する必要があります。システムのセキュリティを強化するためには、できるだけ早く両方のパスワードを変更するようにユーザに指示するとともに、パスワードの複雑さを規定するルールを適用することをお勧めします。

ボイスメールボックスを持つ単一のユーザ アカウントを追加するには、次の手順を実行します。

エンドユーザ アカウント（ボイスメールボックスを持つユーザ）を追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。[ユーザの新規作成 (New User)] ページが開きます。
- ステップ 3** [ユーザ タイプ (User Type)] リストで、[ボイスメールボックスがあるユーザ (User With Voice Mailbox)] をクリックします。
- ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] リストで、[VoiceMailUserTemplate] をクリックします。
- ステップ 5** 次の 2 つの必須フィールドに情報を入力します（これらの必須フィールドには、アスタリスク (*) のマークが付いています）。
- [エイリアス (Alias)]
 - [内線番号 (Extension)]
- ステップ 6** 必要に応じて、オプションのフィールドに情報を入力します（フィールドについては、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] をクリックしてください）。
- [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドは、値を入力しない場合はエイリアスを使用して SMTP アドレスが生成されるため、入力を省略することもできます。ただし、SMTP アドレスには ASCII 文字以外の文字を使用できません。したがって、ユーザエイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、システムで許容される SMTP アドレスを管理者が入力する必要があります。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。ユーザ アカウントの作成が完了し、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページが開きます。
- ステップ 8** 必要に応じて、追加の情報を入力します。このページで設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 9 [編集 (Edit)] メニューにあるページで、アカウントの内容を必要に応じて修正して、テンプレートまたは COS で有効にされていなかった機能を有効にします。ページ上で設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックしてから別のページに移動します。

有効にすることができる機能の詳細については、「[ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定](#)」の章および「[サービス クラスによって制御される機能の設定](#)」の章を参照してください。

管理者アカウント（ボイスメールボックスを持たないユーザ）の追加

ボイスメールボックスを持たないユーザは、システム管理者です。組織内のシステム管理者がボイスメールボックスを必要とする場合は、システム管理者ごとに複数のアカウントを設定することをお勧めします。1 つはボイスメールボックスを持たないユーザアカウントで、Connection の管理にログオンして管理タスクを実行するときに使用します。もう 1 つはボイスメールボックスを持つユーザアカウントで、ボイス メッセージを送受信するときに使用します。

管理者アカウントを作成するときは、セキュリティに関する次の問題を考慮してください。

- デフォルトでは、ボイスメールボックスを持たないユーザのテンプレートで [システム管理者 (System Administrator)] 役割を指定します。この役割は最高レベルの権限を持つ管理者役割です。
- デフォルトの Web アプリケーション パスワードは、作成した各管理者アカウントに適用されます。デフォルトの [管理者テンプレート (Administrator Template)] を使用して新しいアカウントを作成する場合、そのアカウントに関連付けられるデフォルトのパスワードは、ランダムに生成された文字列であることに注意してください。したがって、デフォルトの [管理者テンプレート (Administrator Template)] を使用して新しい管理アカウントを作成する場合は、ランダムに生成された文字列の代わりにそのテンプレートで使用される新しいデフォルトパスワードを事前に入力するか、新しいアカウントを作成するたびにパスワードを変更する必要があります。システムのセキュリティを強化するためには、できるだけ早くパスワードを変更するように管理者に指示するとともに、パスワードの複雑さを規定するルールを適用することをお勧めします。

ボイスメールボックスを持たない単一の管理者アカウントを追加するには、次の手順を実行します。

管理者アカウント（ボイスメールボックスを持たないユーザ）を追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。
 - ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。[ユーザの新規作成 (New User)] ページが開きます。
 - ステップ 3** [ユーザタイプ (User Type)] リストで、[ボイスメールボックスがないユーザ (User Without Voice Mailbox)] をクリックします。
 - ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] リストで、[AdministratorTemplate] をクリックします。
 - ステップ 5** [エイリアス (Alias)] フィールドに、アカウントのエイリアスを入力します。
 - ステップ 6** 必要に応じて、オプションのフィールドに情報を入力します（フィールドについては、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] をクリックしてください）。

[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドは、値を入力しない場合はエイリアスを使用して SMTP アドレスが生成されるため、入力を省略することもできます。ただし、SMTP アドレスには ASCII 文字以外の文字を使用できません。したがって、ユーザエイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、システムで許容される SMTP アドレスを管理者が入力する必要があります。

- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。管理者アカウントの作成が完了し、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページが開きます。

- ステップ 8** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、必要に応じて追加の情報を入力します。このページで設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 9** [編集 (Edit)] メニューの [役割 (Roles)] をクリックします。
- ステップ 10** [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [割当済みの役割 (Assigned Roles)] または [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで役割名をクリックし、上矢印または下矢印をクリックして役割を適切なフィールドに移動します
- ステップ 11** すべての適切な管理者役割を [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに含めた場合、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 12** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの設定 (Password Settings)] をクリックします。
- ステップ 13** [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで、管理者が Connection の管理にアクセスするときに使用するパスワードの設定を、次のように入力します。
- [次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)] チェックボックスがオンであることを確認します。このチェックボックスがオンの場合、管理者は初めてログインしたときにパスワードの変更を求められます。
 - [認証規則 (Authentication Rule)] リストで、適切なルールをクリックします。
- ステップ 14** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 15** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。
- ステップ 16** [パスワードの変更 (Change Password)] ページで、[パスワード (Password)] フィールドにパスワードを入力します。パスワードは、パスワードの複雑さに関する次の要件を満たしている必要があります。
- 最低限必要な長さの要件 ([認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの [最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)] フィールドで設定されたもの)。
 - 大文字、小文字、数字、および記号 (~!@#\$%^*“‘,.;:~_()[]<>{}+=\|) の各カテゴリから少なくとも 1 文字が使用されている。
 - 同じ文字が 4 回以上連続して繰り返されていない (たとえば、aaaaB1C9 は無効)。
 - 管理者のエイリアスまたは名前が含まれていない。
- ステップ 17** [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドにパスワードを再入力します。
- ステップ 18** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection グリーティング管理者にアクセスするエンド ユーザ アカウント (ボイスメールボックスを持つユーザ) の追加

次の手順では、追加するユーザ アカウントに対して管理者が割り当てる役割によって、ユーザが Cisco Unity グリーティング管理にアクセスできるようになります。これは管理役割ですが、これらのユーザは Connection の管理にアクセスできないため、管理者のためのユーザ アカウント設定の多くは、これらのユーザ アカウントには適用されません。

グリーティング管理者を設定するには、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「録音済みのグリーティングと名前の録音の管理」の章の「Cisco Unity グリーティング管理を使用したコールハンドラ グリーティングの録音または再録音」の項を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

グリーティング管理者を使用するためのアカウントを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [ユーザの新規作成 (New User)] ページの [ユーザ タイプ (User Type)] リストで、[ボイスメールボックスがあるユーザ (User With Voice Mailbox)] をクリックします。
- ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] リストで、適切なテンプレートをクリックします。デフォルトの VoiceMailUserTemplate を使用することも、この用途専用のユーザ テンプレートを作成することもできます。
- ステップ 5** エイリアス、名、姓、および内線番号を入力します。

[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドは、値を入力しない場合はエイリアスを使用して SMTP アドレスが生成されるため、入力を省略することもできます。ただし、SMTP アドレスには ASCII 文字以外の文字を使用できません。したがって、ユーザ エイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、システムで許容される SMTP アドレスを管理者が入力する必要があります。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、必要に応じて追加の情報を入力します。このページで設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** [編集 (Edit)] メニューの [役割 (Roles)] をクリックします。
- ステップ 9** [役割の編集 (Edit Roles)] ページで、[使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドの [グリーティング管理者 (Greeting Administrator)] をクリックし、上矢印をクリックして [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに移動します。
- ステップ 10** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 11** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの設定 (Password Settings)] をクリックします。

ステップ 12 [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページの [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[ボイスメール (Voice Mail)] が選択されていることを確認します。

ステップ 13 Connection に電話でアクセスするときにグリーティング管理者が使用するパスワードについて、設定を入力します。

- a. [次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)] チェックボックスがオンであることを確認します。このチェックボックスがオンの場合、グリーティング管理者は初めてログインしたときにパスワードの変更を求められます。
- b. [認証規則 (Authentication Rule)] リストで、適切なルールをクリックします。

ステップ 14 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 15 [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。

ステップ 16 [パスワードの変更 (Change Password)] ページの [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[ボイスメール (Voice Mail)] が選択されていることを確認します。

ステップ 17 パスワードを入力します。

ステップ 18 [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドにパスワードを再入力します。

ステップ 19 [保存 (Save)] をクリックします。



ユーザ アカウントを一括管理する

複数のユーザ アカウントを一度に管理する必要がある場合は、Cisco Unity Connection の一括編集ユーティリティと Bulk Administration Tool を使用します。詳細については、次の項を参照してください。

- [一括編集ユーティリティを使用したユーザ アカウントの管理 \(P.9-1\)](#)
- [Connection Bulk Administration Tool を使用したユーザ アカウントの管理 \(P.9-2\)](#)

一括編集ユーティリティを使用したユーザ アカウントの管理

Cisco Unity Connection の一括編集ユーティリティを使用すると、大量のユーザ アカウントを選択し、それらのユーザ アカウントに対して一度にすばやく同一の変更を加えることができます。次の手順は、Connection の管理から一括編集ユーティリティにアクセスする方法を示しています。一括編集を使用してユーザ アカウントの特定の機能を変更する方法については、「[ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection の一括編集ユーティリティにアクセスする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。
 - ステップ 2** [一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
-

Connection Bulk Administration Tool を使用したユーザアカウントの管理

Bulk Administration Tool では、Comma Separated Value (CSV; カンマ区切り形式) ファイルに記述された情報をインポートすることで、一度に複数のユーザアカウントとシステム連絡先を作成、更新、および削除することができます。また、ユーザまたはシステム連絡先の情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートすることもできます。

ツールの詳細については、付録「[Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool の使用](#)」を参照してください。

Bulk Administration Tool にアクセスする

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。
 - ステップ 2 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
-



Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザアカウントの作成

システムに Cisco Unity Connection ボイスメール ユーザを追加する別の手段として、Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) のユーザをインポートして作成する方法があります。

Cisco Unified CM のバージョンに応じて、この章の次のいずれか該当する項を参照してください。

- [Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 \(Cisco Unified CM Version 5.x 以降\) \(P.10-2\)](#)
- [Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 \(Cisco Unified Communications Manager Version 4.1\(x\) のみ\) \(P.10-3\)](#)

Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified CM Version 5.x 以降)

Connection が Cisco Unified CM データベースにアクセスするには AXL サーバが必要であるため、まず、ユーザのインポート元となる Cisco Unified CM サーバのための AXL サーバを設定する必要があります。Cisco Unified CM Administration に使用する AXL サーバは、[編集 (Edit)] > [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)] ページで設定します。Cisco Unified CM AXL サービスを有効にして (デフォルトでは無効)、[Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)] ページにオプションとして表示されるようにする必要があります。

Cisco Unity Connection の管理の [ツール (Tools)] > [ユーザをインポート (Import Users)] ページを使用して、Cisco Unified Communications Manager のユーザからボイスメール アカウントを持つ複数のユーザを作成します。また、ボイスメールボックスがなくても、Connection にアプリケーションユーザをインポートできます。

この方法でユーザ アカウントを作成した場合、Connection は Cisco Unified CM からユーザのエイリアス、内線番号、および姓名を取得し、その他の情報は指定したユーザ テンプレートから取得して入力します。Cisco Unified CM から取得したフィールドのデータは、Connection の管理では修正できません。その情報は、Cisco Unified CM の管理ページで変更する必要があります。

[ユーザを同期化 (Synch Users)] ページを使用すると、[ユーザをインポート (Import Users)] ページを使用して作成されたボイスメール ユーザの情報を Cisco Unified CM から手動でリフレッシュできます。また、[タスク管理 (Task Management)] ページを使用して、Cisco Unified CM のユーザデータを定期的に自動で同期するタスクを作成することもできます。

Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified Communications Manager Version 4.1(x) のみ)

Cisco Unity Connection が Cisco Unified CM Version 4.1(x) と統合されている場合、Cisco Unified CM の管理者は、Cisco Unified CM Administration の [Directory Number Configuration] ページまたは [User Configuration] ページのいずれかで、通常の個別 Connection ユーザ アカウント (Cisco Unified CM でボイスメールボックスと呼ばれているもの) を作成できます。Connection ユーザ アカウントは、ブラウザによって暗号化されたセキュア伝送をネットワーク内でクレデンシャルに使用して作成されます。

ユーザを Cisco Unified CM からインポートしてユーザ アカウントを作成した場合、それらのアカウントは、選択された Connection ユーザ テンプレートが提供する最小限の設定データしか保持していません。このテンプレートが提供する項目のほかにユーザ アカウントをカスタマイズする必要がある場合は、Cisco Unity Connection の管理を使用してカスタマイズを完了します。アカウントが作成された後、Connection と Cisco Unified CM の間では、ユーザ データの自動同期は実行されないことに注意してください。両方のシステムに存在するユーザ アカウントを修正する場合、ユーザ アカウントの同期を維持する必要があるときは、両方のシステムでユーザ アカウントを手動で修正する必要があります。

Cisco Unified CM ユーザをインポートして Connection アカウントを作成するには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. [Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境の設定 \(P.10-3\)](#)
2. [Cisco Unified CM Administration での Cisco Unity Connection ボイスメールボックスの作成 \(P.10-4\)](#)

Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境の設定

Connection 上と Cisco Unified Communications Manager 上でボイスメールボックス作成環境を設定するには、次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境を設定する

- ステップ 1** 『Cisco Unity Connection インストレーション ガイド』、Cisco Unity Connection インテグレーション ガイド、およびその他の必要なシスコ マニュアルの手順に従って、Connection および Cisco Unified CM Version 4.1(x) の設定と統合を完了します。
- ステップ 2** Connection ボイスメール ポートが Cisco Unified Communications Manager で設定済みであることを確認します。
 - a. Cisco Unified CM Administration で、[Feature] > [Voice Mail] > [Cisco Voice Mail Port] をクリックします。
 - b. 検索条件を入力し、[Find] をクリックします。Connection ボイスメール ポートに、登録先となる Cisco Unified CM、および Connection サーバの IP アドレスが示されている必要があります。
- ステップ 3** ボイスメールボックスを持つユーザを作成するための Connection ユーザ テンプレートが設定され、使用可能な状態になっていることを確認します。
- ステップ 4** Cisco Unified CM および Connection が、ファイアウォールから見て物理的に同じ側に配置されていることを確認します。

- ステップ 5** Cisco Unity Connection の管理に IP アドレスでアクセスできることを確認します。Cisco Unified CM サーバ上で Web ブラウザを開いて、<https://<Connection の IP アドレス >/cuadmin> を参照します。
- ステップ 6** Cisco Unified CM Administration アプリケーションで、**[Cisco Unified CM Serviceability] > [Tools] > [Control Center]** を参照し、Cisco Unified CM サーバ名をクリックして、RIS データ コレクタがアクティブ化され、動作していることを確認します。
- ステップ 7** **Voicemailbox.asp** ファイルを Connection サーバからダウンロードします。このファイルは、<https://<マシン名 >/concerto> から入手可能です。
- ステップ 8** **Voicemailbox.asp** ファイルを Connection サーバから Cisco Unified CM サーバの C:\CiscoWebs\Admin ディレクトリにコピーします。
- ステップ 9** Cisco Unity Connection の管理で、User Administrator 役割を持つユーザを新規作成します。
- ステップ 10** ユーザの **[編集 (Edit)] > [パスワードの変更 (Change Password)]** ページで、このユーザの一意のパスワードを設定します。その後、Cisco Unified CM Administration を使用して Connection ユーザを作成するときは、このユーザのログオン クレデンシャルを入力して、Connection に対する要求の認証を受けます。

Cisco Unified CM Administration での Cisco Unity Connection ボイスメールボックスの作成

Integrated Mailbox Configuration では、セッションごとに、ユーザ名とパスワードを使用して認証を受けるように要求されます。認証が成功した場合は、Cisco Unified CM Administration にログオンしている限り、再認証を要求されません。

Cisco Unity Cisco Unified CM Integrated Mailbox Configuration を使用して Cisco Unity Connection ボイスメールボックスを作成する

- ステップ 1** Cisco Unified CM Administration アプリケーションにログオンします。
- ステップ 2** 次の一連のサブステップのいずれかを実行します。

ボイスメールボックスを **[User Configuration]** ページから作成する

- a. **[User] > [Global Directory]** をクリックします。**[User Information]** ページが開きます。
- b. ユーザを検索します。ユーザ全員のリストを参照するには、**[User Search]** ダイアログボックスを空白のままにして **[Search]** をクリックします。
- c. ユーザのリストで、目的のユーザの名前をクリックします。**[User Configuration]** ページが開きます。
- d. **[Primary Extension]** の隣に表示されている **[Create Voice Mailbox]** リンクをクリックします。



(注) **[Create Voice Mailbox]** リンクは、ユーザの **[Voice Mail Profile]** が **[Primary Extension Directory Number]** と関連付けられていない限り表示されません。

- e. **ステップ 3** に進みます。

ボイスメールボックスを [Directory Number Configuration] ページから作成する

- a. [Device] > [Phone] をクリックします。[Find and List Phones] ページが開きます。
- b. 電話デバイスを検索します。すべての電話デバイスのリストを参照するには、検索ダイアログボックスを空白のままにして [Find] をクリックします。
- c. デバイスのリストで、目的のデバイスの名前をクリックします。[Phone Configuration] ページが開きます。
- d. ページの左側にある [Directory Numbers] のリストで、目的の [Base Phone] をクリックします。[Directory Number Configuration] ページが開きます。
- e. ページの右上に表示されている [Create Voice Mailbox] リンクをクリックします。



(注) [Create Voice Mailbox] リンクは、[Voice Mail Profile] 設定をパイロット番号を含めるように設定するか、パイロット番号として [None] を指定するように設定していない限り表示されません。[Voice Mail Profile] が [No Voice Mail] に設定されている場合、[Create Voice Mailbox] リンクは表示されません。

- f. [ステップ 3](#) に進みます。

ステップ 3 [Enter Network Password] 画面が表示された場合は、Cisco Unity Cisco Unified CM Integrated Mailbox Configuration の管理者名とパスワードを入力します。

ステップ 4 ボイスメールボックスの [Extension]、[Alias]、[First Name]、[Last Name]、および [Display Name] に、Connection に表示する値が設定されていることを確認します。必要に応じて内容を変更してください。

[Display Name] が入力されていない場合、表示名は Connection ユーザ テンプレートの設定に基づいて作成されます。

ステップ 5 ドロップダウンメニューで、ボイスメールボックスに適用される [Voice Mailbox Template] を選択します。Integrated Mailbox Configuration では、ボイスメールボックスを持つユーザを作成するための一連のテンプレートから選択できます。ボイスメールボックスを持たないユーザを作成するためのテンプレートは選択できません。

ステップ 6 [List in Directory] のステータスを確認します。デフォルトでは、このチェックボックスはオンになっています (ユーザ テンプレートでの設定内容は上書きされます)。

ステップ 7 [Insert] をクリックします。ボイスメールボックスが Connection に追加されます。

ステップ 8 ボイスメールボックスのデータが正しいことを確認します。内容に誤りがある場合は、[Delete] をクリックし、この手順を [ステップ 2](#) から繰り返します。

ステップ 9 [Close] をクリックします。



個別のユーザ アカウントの修正または削除

Cisco Unity Connection のユーザ アカウントを作成した後、場合によっては、設定を調整したり（ユーザ パスワードをリセットする、ユーザの新しい通知デバイスを設定するなど）、アカウントを削除したりする必要があります。

次の項を参照してください。

- [個別のユーザ アカウントの修正 \(P.11-1\)](#)
- [個別のユーザ アカウントの削除 \(P.11-2\)](#)

個別のユーザ アカウントの修正

Cisco Unity Connection の管理の [編集 (Edit)] メニューの使用可能なページで、個別のユーザのアカウントの設定を修正します。

ユーザ アカウントの設定を修正するには、次の手順を実行します。

ユーザ アカウントを修正する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。[ユーザの検索 (Search Users)] ページが開きます。
- ステップ 2** 修正するユーザ アカウントを見つけます。
- ステップ 3** 必要に応じて、このページで設定を変更します。[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで設定の変更を完了した後、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** [編集 (Edit)] メニューで、該当するページをクリックして、ユーザ アカウントの設定の変更を続行します。これらのページでいずれかの設定を変更した場合は、他のページに移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。

ユーザ アカウントに関する [編集 (Edit)] メニューの使用可能な機能の詳細については、「[ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定](#)」の章を参照してください。

個別のユーザアカウントの削除

退職などの理由でユーザの Cisco Unity Connection アカウントが不要になった場合は、Cisco Unity Connection の管理でアカウントを削除します。

アカウントを削除するときは、次のことに注意してください。

- ユーザアカウントが Cisco Unity Connection 内の他のオブジェクトによって参照されている場合（たとえば、インタビューハンドラに残されたメッセージの受信者にそのユーザが設定されている場合や、そのユーザの電話に着信を転送するようにコールハンドラが設定されている場合）、それらのオブジェクトの設定を変更して、削除するユーザアカウントへの参照を削除してからでないと、ユーザアカウントを削除することはできません。ユーザアカウントを参照しているオブジェクトの設定を変更する前にユーザアカウントを削除しようとすると、削除操作は失敗します。
- 管理者は、自分のアカウントを削除することはできません。
- ボイスメールボックスを持つユーザのアカウントを削除すると、そのユーザは [すべてのボイスメールユーザ (All Voice Mail Users)] 同報リストから自動的に削除されます。

個別のユーザアカウントを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。
 - ステップ 2** 削除するユーザアカウントを見つけます。
 - ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
 - ステップ 4** 削除の確認を求めるダイアログボックスが開きます。[OK] をクリックします。
-



ユーザアカウントとメッセージの移行

ユーザのデータを Cisco Unity 4.x 以降または Cisco Unity Connection 1.x からエクスポートして Cisco Unity Connection 2.x にインポートする場合は、この章の情報を利用してください。ボイスメッセージを移行することもできます。

Cisco Unity または Cisco Unity Connection 1.x のユーザおよびメッセージを Connection 2.x に移行するためのタスク リスト

次のタスク リストは、Connection 2.x システムをすでにインストールして設定済みであることを前提としています。

Cisco Unity または Connection 1.x のユーザ データおよびメッセージを Connection 2.x に移行するには、次の作業を実行します。

1. Connection 2.x サーバからアクセス可能なサーバ上に、セキュア シェル (SSH) サーバ アプリケーションがインストールされていない場合は、インストールします。Cisco Unity または Connection 1.x のデータを Connection 2.x にインポートする移行ツールは、エクスポートされたユーザ データとメッセージに対して SSH を使用してアクセスします。
2. ユーザ データおよびメッセージを Cisco Unity または Connection 1.x からエクスポートするために必要なユーティリティをダウンロードします。
 - ユーザ データおよびメッセージを Cisco Unity 4.x 以降からエクスポートするには、Unity to Connection Migration Export ユーティリティをダウンロードします。このユーティリティは、http://www.ciscounitytools.com/App_CUCMigrationExport.htm から入手可能です。
 - ユーザ データおよびメッセージを Connection 1.x からエクスポートするには、Connection 1.x to 2.x Export ユーティリティをダウンロードします。このユーティリティは、http://www.ciscounitytools.com/App_CUC1xTo2xMigrationExport.htm から入手可能です。
3. ユーザ データおよびメッセージのエクスポート元となる Cisco Unity サーバまたは Connection サーバにログオンし、ステップ 2. でダウンロードしたエクスポート ユーティリティをインストールします。
4. Cisco Unity または Connection のエクスポート ユーティリティを実行して、ユーザ データおよびメッセージをエクスポートします。エクスポート先は、SSH サーバ アプリケーションをインストール済みで Connection 2.x サーバからアクセス可能なサーバにします。ユーティリティを実行する方法の詳細については、オンライン ヘルプを参照してください。
5. デフォルトでは、ユーザ データをインポートするためのユーティリティは、どのユーザ アカウントを作成する場合も同じテンプレートを使用します。複数のテンプレートを使用してユーザ アカウントを作成する場合は、CSV ファイルのコピーを複数作成し、必要な部分を編集します。P.12-2 の「複数のテンプレートを使用してユーザ アカウントを作成するための準備」を参照してください。
6. ユーザ データおよびメッセージをインポートします。詳細については、P.12-3 の「ユーザ データおよびメッセージのインポート」を参照してください。

複数のテンプレートをを使用してユーザアカウントを作成するための準備

ユーザデータを Cisco Unity または Connection 1.x からエクスポートするユーティリティは、すべてのユーザのデータが含まれた 1 つの CSV ファイルを作成します。このデータを Connection 2.x にインポートするユーティリティは、新しいユーザアカウントを作成するときに、すべて同じテンプレートを使用します。複数のテンプレートを使用してユーザアカウントを作成する場合は、CSV ファイルを分割して、テンプレートごとに別のファイルにします (テンプレートへのユーザの割り振り方によっては、すべてのユーザアカウントを同じテンプレートを使用して作成し、ユーザ設定を個々に更新した方が早く作業を完了できます)。

複数のテンプレートを使用してユーザアカウントを作成するための複数の CSV ファイルの準備

-
- ステップ 1** Cisco Unity または Connection 1.x のデータのエクスポート先となった場所に、使用するテンプレートごとにサブディレクトリを作成します。それぞれのサブディレクトリには、対応するテンプレートと同じ名前を付けます。
- ステップ 2** CSV ファイルを各サブディレクトリにコピーします。元の CSV ファイルと同じファイル名を使用してください。名前が異なる場合はインポートに失敗します。
- ステップ 3** Cisco Unity または Connection 1.x のデータのエクスポート先となった場所から、**ステップ 1** で作成した各サブディレクトリにすべての音声名 WAV ファイルをコピーします。ファイル名は、<user_alias>_VOICE_NAME.wav 形式です。

ユーザデータを CSV ファイルからインポートすると、対応する音声名 WAV ファイルもインポートされます。インポートユーティリティでこれらのファイルの検索場所になるのは、インポート元の CSV ファイルが含まれているディレクトリのみです。

- ステップ 4** 各サブディレクトリにある CSV ファイルを開いて、対応するテンプレートを使用してインポートしないユーザの行を削除します。

たとえば、SalesStaffTemplate ディレクトリにある CSV ファイルを編集している場合は、SalesStaffTemplate を使用して作成する必要がないユーザの行をすべて削除します。

ユーザデータおよびメッセージのインポート

ユーザデータとメッセージの両方をエクスポートした場合は、ユーザデータをインポートしてからメッセージをインポートする必要があります。



注意

Cisco Unity Web アプリケーションのパスワードは、Active Directory に保存されるため、エクスポートできません。データのインポートによって新しいユーザアカウントを作成した場合は、すべてのアカウントに対して同一のパスワードが設定されます。このパスワードは、データのインポート時に指定したテンプレートに含まれているパスワードです。

ユーザデータを Cisco Unity Connection 2.x にインポートする場合、パスワードが Connection クレデンシャルポリシーで指定されたパスワード要件を満たしているかどうかは、ユーザの移行ユーティリティでは検証されません。ユーザは、Connection 2.x 電話ユーザインターフェイスまたは Web アプリケーションに初めてログオンしたとき、パスワードを変更するように要求されます。クレデンシャルポリシーによって、パスワード要件が適用されます。

ユーザデータを Connection 2.x システムにインポートする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を展開して、[ユーザの移行 (Migrate Users)] をクリックします。
- ステップ 2** [サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)] フィールドに、Cisco Unity または Connection 1.x のユーザデータのエクスポート先となった SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
- ステップ 3** [パス名 (Path Name)] フィールドに、インポートするユーザデータが含まれているディレクトリのパスを入力します。

パスの形式は、当該のディレクトリへのアクセスについて、SSH サーバアプリケーションをどのように設定したかによって異なります。
- ステップ 4** [ユーザ名 (User Name)] フィールドと [パスワード (Password)] フィールドに、データのエクスポート先となったサーバとファイルへのアクセスに必要な権限を持っているアカウントのアカウント名とパスワードを入力します。
- ステップ 5** [ユーザテンプレート (User Template)] で、テンプレートを選択します。このテンプレートの設定が、インポートしたデータを使用して作成されるすべてのユーザに適用されます。
- ステップ 6** [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、ログファイルのファイル名を入力します。データをインポートできなかったユーザに関する情報は、ここで指定するファイルに保存されます。
- ステップ 7** [送信 (Submit)] をクリックします。

インポートが完了すると、[ステータス (Status)] に「一括管理ツールが完了しました。(Bulk Administration Tool completed)」と表示され、インポートプロセスが成功したユーザ数と失敗したユーザ数が示されます。

- ステップ 8** いずれかのユーザのインポートに失敗した場合は、**ステップ 6** で指定したファイルを確認して、どのユーザアカウントを作成できなかったかを確認し、必要に応じてエラーを修正します。

Connection のすべてのバージョンに共通するアカウント（Operator や UndeliverableMessagesMailbox など）に関するエラーは無視できます。

インポートに失敗したアカウントの数が少ない場合は、作成されていないアカウントを Cisco Unity Connection の管理で手動で作成した方が早く作業を完了できます。



注意 アカウントを手動で作成し、Cisco Unity または Connection 1.x からエクスポートしたメッセージをインポートする場合は、各アカウントに対して、対応する Cisco Unity アカウントまたは Connection 1.x アカウントとまったく同じエイリアスと SMTP アドレスを付与する必要があります。新しいアカウントに別のエイリアスまたは SMTP アドレスを付与した場合、Connection 2.x は、インポートされたメッセージを新しいアカウントに関連付けることができません。

インポートできなかったユーザデータを修正して再度インポートする場合は、次の手順を実行します。

- a. ログ ファイルをローカル コンピュータに保存します。このファイルは、**ステップ 6** の [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドで指定したファイルであり、インポートできなかったユーザに関する行のみが含まれています。
- b. ログ ファイルに含まれているデータを修正します。
- c. ログ ファイルの名前を変更して、インポート元の CSV ファイルと同じ名前にします。
 - Cisco Unity の場合は、ファイル名を UnityMigrationOutput.csv に変更します。
 - Cisco Unity Connection の場合は、ファイル名を CUCMigrationOutput.csv に変更します。
- d. 名前を変更したログ ファイルをインポート元の CSV ファイルが含まれているディレクトリにコピーして、元の CSV ファイルを上書きします。
- e. すべてのアカウントが正常にインポートされるまで、**ステップ 2** ~ **ステップ 8** を繰り返します。



注意 ユーザデータとともにメッセージをエクスポートした場合は、すべてのユーザアカウントを正常に作成してからメッセージをインポートする必要があります。メッセージを先にインポートしようとしても失敗します。

- ステップ 9** CSV ファイルを複数作成して、インポートで複数のテンプレートを使用できるようにした場合は、**P.12-2** の手順「複数のテンプレートを使用してユーザアカウントを作成するための複数の CSV ファイルの準備」で作成した残りの CSV ファイルごとに **ステップ 2** ~ **ステップ 8** を繰り返します。

メッセージを Connection 2.x システムにインポートする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を展開して、[メッセージの移行 (Migrate Messages)] をクリックします。

- ステップ 2** [サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)] フィールドに、Cisco Unity または Connection 1.x のユーザデータとメッセージのエクスポート先となった SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。

ステップ 3 [パス名 (Path Name)] フィールドに、インポートするメッセージが含まれているディレクトリのパスを入力します。

パスの形式は、当該のディレクトリへのアクセスについて、SSH サーバアプリケーションをどのように設定したかによって異なります。

ステップ 4 [ユーザ名 (User Name)] フィールドと [パスワード (Password)] フィールドに、データのエクスポート先となったサーバとファイルへのアクセスに必要な権限を持っているアカウントのアカウント名とパスワードを入力します。

ステップ 5 [送信 (Submit)] をクリックします。

インポートが完了すると、[ステータス (Status)] に「一括管理ツールが完了しました。(Bulk Administration Tool completed)」と表示され、移行されたメッセージ数が示されます。

■ ユーザデータおよびメッセージのインポート



Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool の使用

Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool (BAT) を使用すると、Comma Separated Value (CSV; カンマ区切り形式) ファイルに記述された情報をインポートすることで、複数のユーザアカウントまたはシステム連絡先を作成、更新、および削除できます。また、ユーザまたはシステム連絡先の情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートすることもできます。

CSV は、データストア間でデータを移動するための一般的なテキストファイル形式です。たとえば、会社のディレクトリから Cisco Unity Connection に情報を移動するときに、CSV ファイルからのインポートは便利です。情報を移動することにより、ボイスメールボックスを使用するユーザは、会社のディレクトリに含まれている、Connection ユーザではないユーザをアドレス帳に追加して、その連絡先からの着信に基づく着信サービスを作成できます。

BAT の詳細と使用方法については、次の項を参照してください。

- [ユーザアカウントの作成 \(P.A-2\)](#)
- [システム連絡先の作成 \(P.A-3\)](#)
- [ユーザアカウントの更新 \(P.A-4\)](#)
- [システム連絡先の更新 \(P.A-5\)](#)
- [ユーザアカウントの削除 \(P.A-6\)](#)
- [システム連絡先の削除 \(P.A-7\)](#)
- [CSV ファイルへのユーザのエクスポート \(P.A-8\)](#)
- [CSV ファイルへのシステム連絡先のエクスポート \(P.A-9\)](#)
- [入力 CSV ファイルの構築 \(P.A-10\)](#)
- [失敗したオブジェクトファイルを使用したエラーの修正 \(P.A-29\)](#)

ユーザ アカウントの作成

BAT では、Cisco Unity Connection ユーザ アカウント（ボイスメールボックスを持つアカウントまたは持たないアカウント）を CSV ファイルからインポートして作成できます。CSV ファイルを作成するときは、[P.A-10](#) の「[入力 CSV ファイルの構築](#)」を参照してください。



(注)

BAT を使用してボイスメールユーザをシステムに追加する場合は、新しいユーザ アカウントで使用するための Cisco Unity Connection ライセンスが十分であることを事前に確認してください。ご購入済みライセンスの数、システムで使用および未使用のライセンスの数は、Cisco Unity Connection の管理で表示できます。追加のライセンスが必要な場合は、代理店にお問い合わせください。

ユーザ アカウントを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
- ステップ 2** [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[作成 (Create)] をクリックします。
- ステップ 3** [オブジェクト タイプの選択 (Select Object Type)] セクションで、該当するオプションをクリックします。
 - ボイスメールボックスを持たないユーザを作成するには、[ユーザ (Users)] をクリックします。
 - ボイスメールボックスを持つアカウントを作成するには、[ボイスメールボックスがあるユーザ (Users With Voice Mailboxes)] をクリックします。
- ステップ 4** [CSV フィールドの上書き (Override CSV Fields)] セクションで、該当するオプションをクリックします。
- ステップ 5** [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、フルパスを入力します。
- ステップ 6** [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、失敗したオブジェクト レポート ファイルのフルパスを入力します。
- ステップ 7** [送信 (Submit)] をクリックします。

BAT がユーザ アカウントの作成を開始します。操作が完了すると、要約ページが表示されます。

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-29](#) の「[失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正](#)」を参照してください。

システム連絡先の作成

BAT では、Cisco Unity Connection システム連絡先を CSV ファイルから作成できます。CSV ファイルを作成するときは、[P.A-10](#) の「[入力 CSV ファイルの構築](#)」を参照してください。

システム連絡先を作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
 - ステップ 2** [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[作成 (Create)] をクリックします。
 - ステップ 3** [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] セクションで、[システム連絡先 (System Contacts)] をクリックします。
 - ステップ 4** [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。
 - ステップ 5** [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、失敗したオブジェクトレポートファイルのフルパスを入力します。
 - ステップ 6** [送信 (Submit)] をクリックします。

BAT が連絡先の作成を開始します。操作が完了すると、要約ページが表示されます。

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポートファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-29](#) の「[失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正](#)」を参照してください。

ユーザ アカウントの更新

BAT では、CSV ファイルに含まれている情報を使用して Cisco Unity Connection ユーザ アカウント (ボイスメールボックスを持つアカウントまたは持たないアカウント) を更新できます。CSV ファイルを作成するときは、[P.A-10](#) の「[入力 CSV ファイルの構築](#)」を参照してください。

ユーザ アカウントを更新する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
 - ステップ 2** [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[更新 (Update)] をクリックします。
 - ステップ 3** [オブジェクト タイプの選択 (Select Object Type)] セクションで、該当するオプションをクリックします。
 - ボイスメールボックスを持たないユーザを更新するには、[ユーザ (Users)] をクリックします。
 - メールボックスを持つアカウントを更新するには、[ボイスメールボックスがあるユーザ (Users With Voice Mailboxes)] をクリックします。
 - ステップ 4** [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。
 - ステップ 5** [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、失敗したオブジェクト レポート ファイルのフルパスを入力します。
 - ステップ 6** [送信 (Submit)] をクリックします。

BAT がユーザ アカウントの更新を開始します。操作が完了すると、要約ページが表示されます。

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-29](#) の「[失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正](#)」を参照してください。

システム連絡先の更新

BAT では、CSV ファイルの情報を使用して Cisco Unity Connection システム連絡先を更新できます。CSV ファイルを作成するときは、[P.A-10](#) の「[入力 CSV ファイルの構築](#)」を参照してください。

システム連絡先を更新する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
 - ステップ 2** [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[更新 (Update)] をクリックします。
 - ステップ 3** [システム連絡先 (System Contacts)] をクリックします。
 - ステップ 4** [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。
 - ステップ 5** [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、失敗したオブジェクト レポート ファイルのフルパスを入力します。
 - ステップ 6** [送信 (Submit)] をクリックします。

BAT が連絡先の更新を開始します。操作が完了すると、要約ページが表示されます。

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-29](#) の「[失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正](#)」を参照してください。

ユーザ アカウントの削除

BAT では、CSV ファイルにリストされた Cisco Unity Connection ユーザ アカウント（ボイスメールボックスを持つアカウントまたは持たないアカウント）を削除できます。CSV ファイルを作成するときは、[P.A-10 の「入力 CSV ファイルの構築」](#)を参照してください。

ユーザ アカウントを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で **[ツール (Tools)]** を展開し、**[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)]** をクリックします。
- ステップ 2** **[操作の選択 (Select Operation)]** セクションで、**[削除 (Delete)]** をクリックします。
- ステップ 3** **[オブジェクト タイプの選択 (Select Object Type)]** セクションで、該当するオプションをクリックします。
- ボイスメールボックスを持たないユーザを削除するには、**[ユーザ (Users)]** をクリックします。
 - メールボックスを持つアカウントを削除するには、**[ボイスメールボックスがあるユーザ (Users With Voice Mailboxes)]** をクリックします。
- ステップ 4** **[ファイルの選択 (Select File)]** セクションの **[CSV ファイル (CSV File)]** フィールドに、CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。
- ステップ 5** **[失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)]** フィールドに、失敗したオブジェクト レポート ファイルのフルパスを入力します。
- ステップ 6** **[送信 (Submit)]** をクリックします。

BAT がユーザ アカウントの削除を開始します。操作が完了すると、要約ページが表示されます。

操作が失敗した場合は、**[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)]** をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-29 の「失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正」](#)を参照してください。

システム連絡先の削除

BAT では、CSV ファイルにリストされた Cisco Unity Connection システム連絡先を削除できます。CSV ファイルを作成するときは、[P.A-10 の「入力 CSV ファイルの構築」](#)を参照してください。

システム連絡先を削除する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
- ステップ 2** [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[削除 (Delete)] をクリックします。
- ステップ 3** [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] セクションで、[システム連絡先 (System Contacts)] をクリックします。
- ステップ 4** [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。
- ステップ 5** [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、失敗したオブジェクトレポートファイルのフルパスを入力します。
- ステップ 6** [送信 (Submit)] をクリックします。

BAT が連絡先の削除を開始します。操作が完了すると、要約ページが表示されます。

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポートファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-29 の「失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正」](#)を参照してください。

CSV ファイルへのユーザのエクスポート

BAT では、Cisco Unity Connection からユーザ（ボイスメールボックスを持つユーザまたは持たないユーザ）の情報をすべて CSV ファイルにエクスポートできます。

ユーザを CSV ファイルにエクスポートする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
- ステップ 2** [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[エクスポート (Export)] をクリックします。
- ステップ 3** [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] セクションで、該当するオプションをクリックします。
- ボイスメールボックスを持たないユーザを更新するには、[ユーザ (Users)] をクリックします。
 - メールボックスを持つアカウントを更新するには、[ボイスメールボックスがあるユーザ (Users With Voice Mailboxes)] をクリックします。
- ステップ 4** [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。
- ステップ 5** [送信 (Submit)] をクリックします。

操作が完了すると、[要約 (Summary)] ページに結果が表示されます。エクスポートする CSV ファイルを表示するには、[エクスポート ファイルのダウンロード (Download the Export File)] をクリックします。

CSV ファイルへのシステム連絡先のエクスポート

BAT では、Cisco Unity Connection からシステム連絡先に関する情報を CSV ファイルにエクスポートできます。

システム連絡先を CSV ファイルにエクスポートする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
 - ステップ 2** [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[エクスポート (Export)] をクリックします。
 - ステップ 3** [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] セクションで、[システム連絡先 (System Contacts)] をクリックします。
 - ステップ 4** [出力ファイル (Output File)] フィールドに、該当するファイルのパスを入力します。
 - ステップ 5** [送信 (Submit)] をクリックします。

操作が完了すると、[要約 (Summary)] ページに結果が表示されます。エクスポートする CSV ファイルを表示するには、[エクスポート ファイルのダウンロード (Download the Export File)] をクリックします。

入力 CSV ファイルの構築

入力 CSV ファイルをすばやく構築するために、BAT を使用してユーザまたは連絡先の該当するタイプをエクスポートし、出力される CSV ファイルをテンプレートとして使用できます。

次の例は、ボイスメールボックスを持つユーザを作成するための CSV ファイルを示しています。ファイルを構築するために、ボイスメール ユーザが CSV ファイルにエクスポートされました。次に、不要なカラムとデータがファイルから削除されました。最後に、[TemplateAlias] カラムおよび該当するデータが追加されました（一部のユーザでは [DisplayName]（オプションのフィールド）のデータが欠落していることに注意してください）。

ボイスメール ユーザを作成するための CSV 入力ファイルの例

```
Alias,DisplayName,FirstName,LastName,TemplateAlias,Extension,ListInDirectory
iwinkler,"Winkler, Ian",Ian,Winkler,VoiceMailUserTemplate,5321,1
jsmith,,John,Smith,VoiceMailUserTemplate,5126,1
cjones,"Jones, Cris",Cris,Jones,VoiceMailUserTemplate,5249,1
dalbert,,Dan,Albert,VoiceMailUserTemplate,5299,1
jlee,"Lee, Jane",Jane,Lee,VoiceMailUserTemplate,5324,1
jthompson,"Thompson, Jim",Jim,Thompson,VoiceMailUserTemplate,5029,1
swong,"Wong, Sara",Sara,Wong,VoiceMailUserTemplate,5260,1
rhunter,"Hunter, Russ",Russ,Hunter,VoiceMailUserTemplate,5229,1
cashmore,,Carol,Ashmore,VoiceMailUserTemplate,5403,1
lcarson,"Carson, Lauren",Lauren,Carson,VoiceMailUserTemplate,5999,1
```

出力された CSV ファイルを修正するか、CSV ファイルを最初から作成するかにかかわらず、次のガイドラインと P.A-11 の「必須およびオプションの CSV フィールド」の表を使用して、BAT で使用する有効な入力 CSV ファイルを構築します。

- ユーザの CSV ファイルの最初の行には、各カラムのデータの種別を識別するカラム ヘッダーを格納する必要があります。それ以降の行の情報には、インポートするデータを格納します。
- CSV ファイルの各行（最初の行のカラム ヘッダーを含む）のデータがカンマで区切られていることを確認します。ファイル内の値を区切るために、タブ、空白、セミコロンを使用しないでください。
- データはカラム ヘッダーと同じ順序で配置する必要がありますが、カラムを配置する順序は重要ではありません。
- BAT で無視されるカラムを CSV ファイルに含める場合は、「Junk」というカラム ヘッダーを使用します。
- データ内に空白、引用符、またはカンマが含まれる場合は、これらの記号を引用符で囲みます。ユーザのデータには二重引用符を含めないことをお勧めします。二重引用符を含めると、外部のサーバとの対話で問題が発生する可能性があるためです。データ内で二重引用符を使用する場合は、それぞれの二重引用符の隣にもう一つ二重引用符を加えてください。たとえば、データが「My "Spare Phone"」の場合、このエントリを「My ""Spare Phone"」とする必要があります。
- カラム ヘッダーは大文字と小文字が区別されませんが、P.A-11 の「必須およびオプションの CSV フィールド」の表に示すとおりスペルを使用する必要があります。操作について該当なし (N/A) と指定されたカラムは、無視されます。
- ユーザ アカウントを作成する場合、CSV のフィールド テーブルにリストされるほとんどのオプション フィールドは、ユーザ テンプレートで定義される設定と対応しています。たとえばボイスメール ユーザの場合、デフォルトのテンプレートには、サービス クラス (COS)、着信転送、およびメッセージ到着通知の設定が含まれています。特定のユーザ設定のデータが CSV ファイルに含まれていない場合は、必須フィールドの TemplateAlias で管理者が指定したユーザ テンプレートに含まれている設定が使用されます。このため、オプションのカラム ヘッダーを CSV ファイルに追加する場合は、アカウントの作成に使用するユーザ テンプレートの設定を事前に確認する必要があります。オプション フィールドの値が CSV ファイルに含まれておらず、テンプレートでデフォルト値が指定されていない場合、そのフィールドの値は設定されません。

- フィールドの値を明示的に空（または許可される場合はヌル）に設定する場合は、CSV ファイルで、その値に **%null%** という表現を使用します。
- 1つの入力 CSV ファイルに含めるレコードは 5,000 以下にすることを勧めます。

必須およびオプションの CSV フィールド

この項の表は、入力 CSV ファイルに含める必須およびオプションのフィールドを示しています。フィールドはアルファベット順に並んでいます。ただし、必須のフィールドは最初に記載していません。

オブジェクトの種類に応じて、次の該当する表を使用します。

- ボイスメールボックスを持たないユーザ：表 A-1
- ボイスメールボックスを持つユーザ：表 A-2
- システム連絡先：表 A-3

表 A-1 ボイスメールボックスを持たないユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Alias]	必須	必須	必須	ユーザ アカウントの一意のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字（、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、'）の任意の組み合わせを使用できます。
[TemplateAlias]	必須	N/A	N/A	作成時にアカウントに適用するユーザ テンプレートの一意のテキスト名。
[Address]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている物理的な住所（番地や通りの名前など）。 最大 128 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[BillingId]	オプション	オプション	N/A	ユーザに関する組織固有の情報（会計情報、部署名、プロジェクトコードなど）。この情報はユーザ レポートに含めることができます。 最大 32 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[Building]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているビルの名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[City]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている地域の名前（市区町村などの地理的な領域）。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[Country]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている国を表す 2 文字の ISO 3166-1 国コード。 大文字または小文字の 2 文字の ASCII 英字。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-1 ボイスメールボックスを持たないユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Department]	オプション	オプション	N/A	ユーザが所属する組織の部署や部門の名前または番号。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DirectoryId]	オプション	オプション	N/A	企業または組織のディレクトリ (たとえば、Active Directory を使用する場合は Active Directory) 内のユーザの一意の ID。 最大 256 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName]	オプション	オプション	N/A	管理およびユーザのインターフェイスに表示されるユーザ名。 指定しない場合、値は「Alias」に設定されます。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmailAddress]	オプション	オプション	N/A	ユーザのプライマリ電子メールアドレス。 このフィールドは、ディレクトリ情報として使用されるだけです。Cisco Unity Connection は、受信メッセージの配信にこのアドレスを使用しません。 最大 320 文字の ASCII 英数字、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク («@») などの特殊文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmployeeId]	オプション	オプション	N/A	通常は採用日順や組織との関係に基づいて、ユーザに割り当てられている数字または英数字の識別子。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EnhancedSecurityAlias]	オプション	オプション	N/A	RSA SecurID セキュリティ システムでユーザを識別および認証するための一意のテキスト名。 最大 50 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[FirstName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの名。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[Initials]	オプション	オプション	N/A	ユーザ名の一部または全体を表すイニシャル。 最大 6 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-1 ボイスメールボックスを持たないユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Language]	オプション	オプション	N/A	ユーザが優先して使用する言語。 Windows の言語コードを使用します。たとえば、アメリカ英語の場合は 1033 です。
[LastName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの姓。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[Manager]	オプション	オプション	N/A	ユーザのマネージャまたは上司である人物の名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[PostalCode]	オプション	オプション	N/A	米国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている ZIP コード。カナダ、メキシコ、およびその他の国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている郵便番号。 最大 40 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[State]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている都道府県の完全な名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[TimeZone]	オプション	オプション	N/A	ユーザ アカウントが関連付けられているタイムゾーン。
[Title]	オプション	オプション	N/A	組織内でのユーザの職位または職務 (たとえば、「部長」など)。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[VoiceName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの録音された音声名を含む WAV 音声ファイルの相対パスまたはフルパス。相対パスは、CSV 入力ファイルディレクトリを基準とするパスです。 BAT は WAV ファイルをデータベースにコピーするだけなので、操作が正常に完了した後は、このファイルをシステムから削除できます。 最大 255 文字の ASCII 英数字、ピリオド、ハイフン、アンダースコアの任意の組み合わせを使用できます。ただし、以下の制限があります。 <ul style="list-style-type: none"> 最初の文字はピリオドまたはハイフン以外の文字にする必要があります。 最後の文字はピリオド以外の文字にする必要があります。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Alias]	必須	必須	必須	ユーザ アカウントの一意的テキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension]	必須	オプション	N/A	発信者がユーザに接続するためにダイヤルする番号。 値は、バーチャル メッセージング システムのユーザ間で一意である必要があります。 3 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[TemplateAlias]	必須	N/A	N/A	作成時にアカウントに適用するユーザ テンプレートの一意のテキスト名。
[Active_HomePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの自宅の電話デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 無効 • 1 : 有効
[Active_MobilePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの携帯電話デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 無効 • 1 : 有効
[Active_Pager]	オプション	オプション	N/A	ユーザのポケットベル デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 無効 • 1 : 有効
[Active_TextPager1]	オプション	オプション	N/A	ユーザのテキスト対応ポケットベル デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 無効 • 1 : 有効
[Active_WorkPhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの職場の電話デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 無効 • 1 : 有効
[Address]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている物理的な住所 (番地や通りの名前など)。 最大 128 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[AfterDialDigits_Pager]	オプション	オプション	N/A	ポケットベルに送信する桁数。これは、Connection の管理では「追加ダイヤル番号」と呼ばれます。数字対応のポケットベルの場合は、このフィールドに、ポケットベルに送信する数字テキストを指定します。テキスト対応のポケットベルの場合は、このフィールドを空白にします。 最大長は 32 桁です。
[AltFirstName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行ユーザの名のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltLastName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行ユーザの姓のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[BillingId]	オプション	オプション	N/A	ユーザに関する組織固有の情報 (会計情報、部署名、プロジェクト コードなど)。この情報はユーザ レポートに含めることができます。 最大 32 桁の 0～9 の任意の数字の組み合わせを使用できます。
[Building]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているビルの名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[CcmId]	オプション	オプション	N/A	ユーザに関連付けられている Cisco Unified Communications Manager のユーザ ID。 出力されない ASCII 文字を除き、最大 128 文字の任意の文字の組み合わせを使用できます。
[City]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザに関連付けられている地域の名前 (市区町村などの地理的な領域)。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[ClientMatterCode]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザがコールを発信するときに、必要に応じて Cisco Unified Communications Manager (CM) に送信される必須のクライアント マター コード (CMC)。</p> <p>通常、CMC は、アカウントや課金の目的でシステムがコールを追跡できるようにするために使用されます。</p> <p>この値が使用されるのは、システムが Cisco Unified CM を使用しており、Cisco Unified CM のバージョンが 4.1 以降の場合だけです。</p> <p>CMC が送信されるかどうかは、発信コールの設定によって決まります。ユーザの CMC が使用されるのは、発信コールがそれ自体の CMC を持っていない場合だけです。</p> <p>コードの長さは 1 ~ 40 文字です。</p>
[COSDisplayName]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザ アカウントが関連付けられている Class of Service (CoS; サービス クラス) のユーザ インターフェイスに表示される一意のテキスト名。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[Country]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている国を表す 2 文字の ISO 3166-1 国コード。</p> <p>大文字または小文字の 2 文字の ASCII 英字。</p>
[Department]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザが所属する組織の部署や部門の名前または番号。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[DirectoryId]	オプション	オプション	N/A	<p>企業または組織のディレクトリ (たとえば、Active Directory を使用する場合は Active Directory) 内のユーザの一意の ID。</p> <p>最大 256 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[DisplayName]	オプション	オプション	N/A	<p>管理およびユーザのインターフェイスに表示されるユーザ名。</p> <p>指定しない場合、値は「Alias」に設定されます。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。</p>

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[DisplayName_HomePhone]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザの自宅の電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_MobilePhone]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザの携帯電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_Pager]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザのポケットベルのテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_TextPager1]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザのテキスト対応ポケットベルのテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_WorkPhone]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザの職場の電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmailAddress]	オプション	オプション	N/A	ユーザのプライマリ電子メールアドレス。 このフィールドは、ディレクトリ情報として使用されるだけです。Cisco Unity Connection は、受信メッセージの配信にこのアドレスを使用しません。 最大 320 文字の ASCII 英数字、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (「@」) などの特殊文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmployeeId]	オプション	オプション	N/A	通常は採用日順や組織との関係に基づいて、ユーザに割り当てられている数字または英数字の識別子。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EnhancedSecurityAlias]	オプション	オプション	N/A	RSA SecurID セキュリティ システムでユーザを識別および認証するための一意のテキスト名。 最大 50 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Extension_Alt1]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 1 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt2]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 2 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt3]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 3 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt4]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 4 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt5]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 5 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt6]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 6 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt7]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 7 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt8]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 8 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt9]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 9 代行内線番号。 1 ～ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[FirstName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの名。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[ForcedAuthoizationCode]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザがコールを発信するときに、必要に応じて Cisco Unified Communications Manager (CM) に送信される必須の FAC (Forced Authorization Code)。</p> <p>組織では、FAC を使用して電話ハッカーの侵入を防止することができます。たとえば、長距離電話をかけるユーザに FAC の提供を求めることができます。</p> <p>この値が使用されるのは、システムが Cisco Unified CM を使用しており、Cisco Unified CM のバージョンが 4.1 以降の場合だけです。</p> <p>コードの長さは 1 ~ 40 文字です。</p>
[ImapService_AccountLogin]	オプション	オプション	N/A	<p>この Cisco Unity Connection ユーザがアクセスできる Exchange メールボックスに関連付けられた Active Directory のユーザ ログオン名 (ユーザの Active Directory のログオン名は、LogonName の形式にする必要があります)。</p> <p>最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] および [ImapService_AccountLogin] の両方のフィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] または [ImapService_AccountLogin] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[ImapService_RemoteServerDisplayName]	オプション	オプション	N/A	<p>この Cisco Unity Connection ユーザ用の Exchange メールボックスが含まれる Exchange サーバに対応している Cisco Unity Connection IMAP サービス。</p> <p>最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] および [ImapService_AccountLogin] の両方のフィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] または [ImapService_AccountLogin] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>
[Initials]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザ名の一部または全体を表すイニシャル。</p> <p>最大 6 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[Language]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザが優先して使用する言語。</p> <p>Windows の言語コードを使用します。たとえば、アメリカ英語の場合は 1033 です。</p>
[LastName]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザの姓。</p> <p>最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[ListInDirectory]	オプション	オプション	N/A	<p>外部発信者の電話ディレクトリにユーザが含まれるかどうかを判別します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0: ディレクトリに含まれない 1: ディレクトリに含まれる
[Manager]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザのマネージャまたは上司の名前。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[MaxMsgLen]	オプション	オプション	N/A	<p>外部 (識別できない) 発信者からのメッセージを録音する最大時間 (秒)。</p> <p>1 ~ 1,200 秒の時間を指定できます。</p>

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[MediaSwitchDisplayName]	オプション	オプション	N/A	Telephone Record and Playback (TRAP; 電話での録音と再生) セッションで使用され、メッセージ受信インジケータをオンまたはオフにするために使用される、電話システムのシステム管理インターフェイスに表示されるテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[MWIExtension]	オプション	オプション	N/A	発信者がユーザにメッセージを残したときに点灯する、デフォルトのメッセージ受信インジケータ (MWI) の電話番号 (内線番号)。 値を指定しない場合、Cisco Unity Connection ではプライマリ内線番号が使用されます。
[PhoneNumber_HomePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの自宅の電話の番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字 T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_MobilePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの携帯電話の番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字 T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_Pager]	オプション	オプション	N/A	ユーザのポケットベルの番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字 T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_TextPager1]	オプション	オプション	N/A	ユーザのテキスト対応ポケットベルの番号。 最大 40 文字の ASCII 限定の英数字、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (@)、カンマ、シャープ記号などの特殊文字の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_WorkPhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの職場の電話の番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字 T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。
[PostalCode]	オプション	オプション	N/A	米国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている ZIP コード。カナダ、メキシコ、およびその他の国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている郵便番号。 最大 40 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[RnaAction]	オプション	オプション	N/A	着信への応答がなかった（「応答なし」）ときに、Cisco Unity Connection が該当のグリーティングに着信を転送するか、電話システムに着信を渡すかを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0：電話システムに着信を渡す 1：[TransferRings] フィールドに指定した回数だけ呼出音が鳴ってから、該当のグリーティングに着信を転送する
[State]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている都道府県の完全な名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[TimeZone]	オプション	オプション	N/A	ユーザ アカウントが関連付けられているタイムゾーン。
[Title]	オプション	オプション	N/A	組織内でのユーザの職位または職務（たとえば、「部長」など）。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[TransferAction]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection が、コールハンドラ グリーティングまたは [TransferExtension] に指定した内線番号のどちらに、ユーザへの着信コールを転送するかを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0：コールハンドラ グリーティングに転送する 1：[TransferExtension] の内線番号に転送する
[TransferExtension]	オプション	オプション	N/A	[TransferAction] が 1 に設定されている場合に Cisco Unity Connection が着信を転送する電話番号。
[TransferRings]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection が着信への応答がない（「応答なし」）と見なして、該当のグリーティングを再生するまでに、ユーザの内線番号の呼出音を鳴らす回数を決定します。 2 ～ 100 の整数値です。
[TransferType]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection が、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからの着信をユーザの電話に転送する方法を決定します。次の標準（デフォルト）の転送ルールが適用されます。 <ul style="list-style-type: none"> 0：監視あり 1：監視なし（「スイッチヘリリリースする」転送とも呼ばれる）

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[VoiceMailPasswordHash]	オプション	オプション	N/A	暗号化された形式で保存されている、ユーザの電話のパスワード 最大長は 128 文字です。
[VoiceName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの録音された音声名を含む WAV 音声ファイルの相対パスまたはフルパス。相対パスは、CSV 入力ファイルディレクトリを基準とするパスです。 BAT は WAV ファイルをデータベースにコピーするだけなので、操作が正常に完了した後は、このファイルをシステムから削除できます。 最大 255 文字の ASCII 英数字、ピリオド、ハイフン、アンダースコアの任意の組み合わせを使用できます。ただし、以下の制限があります。 <ul style="list-style-type: none"> 最初の文字はピリオドまたはハイフン以外の文字にする必要があります。 最後の文字はピリオド以外の文字にする必要があります。
[WebDavService_AccountLogin]	オプション	オプション	N/A	Text to Speech (TTS; テキスト / スピーチ) を使用して Exchange メッセージにアクセスできるようにするためのフィールドです。この Cisco Unity Connection ユーザがアクセスできる Exchange メールボックスの Exchange エイリアス (多くの場合、Active Directory のユーザ ログオン名と同一)。 最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。 ユーザ用の WebDav サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin]、[WebDavService_RemoteServerDisplayName]、および [WebDavService_ServerUrlSuffix] の各フィールドに値を入力します。 ユーザ用の WebDav サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin]、[WebDavService_RemoteServerDisplayName]、または [WebDavService_ServerUrlSuffix] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[WebDavService_RemoteServer DisplayName]	オプション	オプション	N/A	<p>この Cisco Unity Connection ユーザ用の Exchange メールボックスが含まれる Exchange サーバに対応している Cisco Unity Connection WebDav サービス。</p> <p>最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin]、[WebDavService_RemoteServerDisplayName]、および [WebDavService_ServerUrlSuffix] の各フィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin]、[WebDavService_RemoteServerDisplayName]、または [WebDavService_ServerUrlSuffix] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[WebDavService_ServerUrlSuffix]	オプション	オプション	N/A	<p>このユーザの Exchange 電子メールアドレス。フィールドには https://< サーバ名 >/exchange を含めないでください。このユーザのエイリアスだけを入力します。</p> <p>新規の Cisco Unity Connection 外部サービスを追加する場合は、Exchange サーバに対して、基本 URL として https://<Exchange サーバ >/Exchange/ を指定します。ここで、<Exchange サーバ > は、Exchange サーバの完全修飾ドメイン名または IP アドレスを表します。</p> <p>Connection が Connection のユーザの Exchange メールボックスにアクセスすると、Connection は基本 URL にこの URL サフィックスを連結します。連結することによって、このユーザが Exchange メールボックスにアクセスするための正しい URL が生成されます。</p> <p>最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin]、[WebDavService_RemoteServerDisplayName]、および [WebDavService_ServerUrlSuffix] の各フィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin]、[WebDavService_RemoteServerDisplayName]、または [WebDavService_ServerUrlSuffix] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>

表 A-3 システム連絡先用の必須およびオプションの CSV フィールド

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Alias]	必須	必須	必須	連絡先の一意的テキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension]	必須	オプション	N/A	発信者が連絡先に接続するためにダイヤルする番号。 値は、バーチャル メッセージング システムのユーザー間で一意である必要があります。 最大 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltFirstName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行連絡先の名のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザーの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltLastName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行連絡先の姓のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザーの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[DirectoryId]	オプション	オプション	N/A	企業または組織のディレクトリ (たとえば、Active Directory を使用する場合は Active Directory) 内の連絡先の一意的 ID。 最大 256 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName]	オプション	オプション	N/A	管理およびユーザーのインターフェイスに表示される連絡先名。 指定しない場合、値は「Alias」に設定されます。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt1]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 1 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt2]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 2 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-3 システム連絡先用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Extension_Alt3]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 3 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt4]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 4 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt5]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 5 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt6]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 6 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt7]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 7 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt8]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 8 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt9]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 9 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[FirstName]	オプション	オプション	N/A	連絡先の名。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[LastName]	オプション	オプション	N/A	連絡先の姓。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[ListInDirectory]	オプション	オプション	N/A	外部発信者の電話ディレクトリに連絡先が含まれるかどうかを判別します。 <ul style="list-style-type: none">• 0: ディレクトリに含まれない• 1: ディレクトリに含まれる
[RemoteMailAddress]	オプション	オプション	N/A	リモート システム上の連絡先のメールアドレス。 最大長は 256 文字です。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-3 システム連絡先用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

コラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[TransferRings]	オプション	オプション	N/A	<p>Cisco Unity Connection が着信の応答がない (「応答なし」と見なして、該当のグリーティングを再生するまでに、連絡先の内線番号の呼出音を鳴らす回数を決定します。</p> <p>2 ~ 100 の整数値です。</p>
[TransferType]	オプション	オプション	N/A	<p>Cisco Unity Connection が、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからの着信を連絡先の電話に転送する方法を決定します。次の標準 (デフォルト) の転送ルールが適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0: 監視あり 1: 監視なし (「スイッチヘリリリースする」転送とも呼ばれる)
[VoiceName]	オプション	オプション	N/A	<p>連絡先の録音された音声名を含む WAV 音声ファイルの相対パスまたはフルパス。相対パスは、CSV 入力ファイルディレクトリを基準とするパスです。</p> <p>BAT は WAV ファイルをデータベースにコピーするだけなので、操作が正常に完了した後は、このファイルをシステムから削除できます。</p> <p>最大 255 文字の ASCII 限定の英数字、ピリオド、ハイフン、アンダースコアの任意の組み合わせを使用できます。ただし、以下の制限があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 最初の文字はピリオドまたはハイフン以外の文字にする必要があります。 最後の文字はピリオド以外の文字にする必要があります。

失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正

BAT を実行すると、処理できない各レコードが、レコードが正常に処理されなかった理由と共に、失敗したオブジェクト レポート ファイルにコピーされます。たとえば、次の CSV ファイルでは、最初のレコードには [Country] フィールドの無効なエントリが含まれており、2 番目のレコードにはボイスメール ユーザ テンプレート以外のテンプレートが指定されています。

```
Alias, City, PostalCode, State, Country, TemplateAlias
Jsmith, Beverly Hills, 90210, Ca., United States, VoiceMailUserTemplate
BRobertson, Seattle, 98121, WA, US, AdminUserTemplate
```

このファイルを使用すると、ボイスメールボックスを持つユーザは、次の失敗したオブジェクト ファイルを生成できます。

```
FailureReason, alias, city, postalcode, state, country, templatealias
United States is invalid for column Country|, Jsmith, Beverly Hills, 90210, Ca.,
United States, VoiceMailUserTemplate
Object not found or is not a template: Parameter = [@TemplateObjectId], Table =
[vw_SubscriberTemplate], Column = [Alias,ObjectId]|, BRobertson, Seattle, 98121, WA,
US, AdminUserTemplate
```

無効なデータに関する情報を提供する [FailureReason] カラムが、最初のカラムの前に追加されます。

エラーを修正するには、次の手順を実行して、失敗したオブジェクト ファイルを修正してファイル名を変更し、BAT の再実行時にこれを入力ファイルとして使用します。

CSV ファイルのデータで生じたデータの種類によって、問題のレコードごとに、BAT で複数のエラーが報告される場合と、最初に発見されたエラーについてのみ報告される場合があります。このため、エラーを修正しても、データを再処理したときに、BAT によって同じレコード内で別のエラーが検出されることがあります。その場合は、修正プロセス（ツールの実行とエラーの修正）を何回か繰り返し実行する必要があります。

失敗したオブジェクト ファイルを使用してエラーを修正する

- ステップ 1** BAT を実行したときに指定した、失敗したオブジェクト ファイルのディレクトリに移動します。
- ステップ 2** このファイルを開き、各レコードの [FailureReason] カラムの情報で指摘されている、データに関するすべての問題を修正します。
- ステップ 3** [FailureReason] カラムを削除するか、ヘッダーを「junk」に変更します。
- ステップ 4** データの修正を完了した後、新しい名前を付けてファイルを CSV ファイル形式で保存します。
- ステップ 5** [ステップ 4](#) で入力ファイルとして保存した CSV ファイルを使用して、BAT を再実行します。

BAT を実行するたびに、失敗したオブジェクト ファイルが上書きされることに注意してください（ツールを実行するたびにファイル名を変更すれば上書きされません）。
- ステップ 6** エラーが生成されずにすべてのレコードが処理されるまで、この手順を繰り返します。

■ 失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正



INDEX

- A**
- Administrator アカウント 1-2
 - ANI、再生 4-45
- B**
- Bulk Administration Tool、アクセス 9-2
- C**
- Cisco PCA、パスワードの保護と変更 4-51
 - Cisco Unified MeetingPlace Express 4-15
 - Cisco Unified Personal Communicator、ボイス メッセージにアクセスするための設定 5-2
 - Cisco Unity Assistant へのアクセスの許可 5-5
 - Cisco Unity Connection の管理、ユーザと連絡先の検索 3-1
 - Cisco Unity Inbox へのアクセスの許可 5-6
 - Connection
 - Connection 1.x のユーザ データおよびメッセージの移行 12-1
 - Unity 4.x のユーザ データおよびメッセージの移行 12-1
- E**
- Exchange 予定表と連絡先、パーソナル着信転送ルールに対するアクセス 4-2
- I**
- Integrated Mailbox Configuration
 - 個々のユーザ アカウントの作成 10-3
 - 設定 10-3
- L**
- Live Reply、有効化 5-11
- M**
- Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ)、概要 4-47
 - Microsoft Exchange 予定表と連絡先、パーソナル着信転送ルールに対するアクセス 4-2
 - MWI
 - 削除 4-49
 - 追加 4-47
 - 編集 4-48
- O**
- Operator アカウント 1-2
 - Outlook 予定表と連絡先、パーソナル着信転送ルールに対するアクセス 4-2
- P**
- Phone View 4-55
- U**
- Undeliverable Messages Mailbox アカウント 1-2
 - Unity Connection Messaging System アカウント 1-2
- い**
- 移行
 - Connection 1.x のユーザ データおよびメッセージの Connection 2.x への 12-1
 - Unity 4.x 以降のユーザ データおよびメッセージの Connection 2.x への 12-1
 - 一括編集ユーティリティ、アクセス 9-1

- え**
- エクスポート
 - ユーザ データおよびメッセージの Connection 1.x からの 12-1
 - ユーザ データおよびメッセージの Unity 4.x 以降からの 12-1
- お**
- オプション グリーティング
 - 通知プロンプト 4-32
 - 電話を鳴らさない状態でのグリーティングへの転送 4-33
 - 発信者がメッセージを残すことの禁止 4-33
 - 発信者によるスキップの禁止 4-33
 - 音声認識、サービス クラスに対する有効化 5-22
- か**
- 外部の発信者のオプション 4-61
 - カンバセーション
 - オプションの要約 4-15
 - 速度および音量の変更 4-25
 - バージョンの変更 4-16
 - メニュー スタイルの変更 4-18
 - メニュー 応答の変更 4-19
 - ログオンのカスタマイズ 4-26
 - 管理者
 - Cisco Unified Communications Manager からのインポートで作成されるアカウント 10-2
- く**
- グリーティング
 - オプション グリーティングが有効になっている場合の着信の管理 4-33
 - オプション グリーティングの通知プロンプト 4-32
 - 概要 4-28
 - グリーティング再生中の発信者入力の許可 4-29
 - 使用可能なタイプの要約 4-28
 - 長さの最大値の指定 5-8
 - 複数言語でのグリーティングの録音 4-35
 - 有効化 4-33
- こ**
- 個人連絡先 1-3
- さ**
- サービス クラス
 - Cisco Unified Personal Communicator 5-2
 - Cisco Unity Assistant 5-5
 - Cisco Unity Inbox 5-6
 - IMAP クライアント アクセス 5-9
 - Live Reply 5-11
 - 概要 2-3
 - グリーティングの長さ 5-8
 - 削除 6-6
 - 削除済みのメッセージへのアクセス 5-7
 - システム同報リストへのメッセージの送信 5-20
 - 修正 6-3
 - 制限テーブル 5-18
 - 代行内線番号 5-3
 - 追加 6-2
 - ディレクトリでのリスト表示 5-8
 - デフォルト 6-2
 - 転送、スクリーニング、および保留 5-4
 - 統合クライアント 5-2
 - パーソナル着信転送ルール 5-13
 - プライベート同報リスト 5-15
 - メッセージの長さ 5-12
 - ユーザの割り当ておよび再割り当て 6-4
 - ユーザの割り当てまたは再割り当て 6-4
 - 録音名と録音の長さ 5-17
 - 削除
 - MWI 4-49
 - サービス クラス 6-6
 - 代行内線番号 4-6
 - ユーザ アカウント 11-2
 - ユーザ テンプレート 7-6
 - 削除済みのメッセージへのアクセス 5-7
- し**
- 識別できない発信者のオプション 4-61
 - システム同報リスト、ユーザが～にメッセージを送信できるかどうかの指定 5-20
 - システム連絡先 1-3

修正

- サービス クラス 6-3
- ユーザ アカウント (Connection の管理を使用)
11-1
- ユーザ テンプレート 7-5

す

スクリーニング

- サービス クラス設定 5-4
- 定義 4-11

せ

- 制限テーブル 5-18
- セキュア メッセージ 5-19

そ

- 送信者の情報、再生 4-45
- 送信メニューのスタイル 4-24

た

代行内線番号

- 概要 4-4
- サービス クラス設定 5-3
- 削除 4-6
- 追加 4-4, 4-5

代行ユーザ名

- 概要 4-7
- 追加 4-7

タイムスタンプ、再生 4-45

ち

着信転送

- 概要 4-11
- サービス クラス設定 5-4

つ

追加

- 管理者アカウント、デフォルト設定 (Connection の管理を使用) 8-4

グリーティング管理者を使用するための管理者アカウント 8-6

サービス クラス 6-2

代行内線番号 4-4, 4-5

代行ユーザ名 4-7

他の内線電話の MWI 4-47

ユーザ アカウント、デフォルト (Connection の管理を使用) 8-2

ユーザ テンプレート 7-3

通知

SMTP 対応デバイス 4-58

電話およびポケットベル 4-53

通話保留

サービス クラス設定 5-4

定義 4-11

て

テキスト / スピーチ

Exchange 電子メールへのアクセス 5-20

概要 4-59

サービス クラスでの有効化 5-21

ユーザに対する有効化 4-59

電話ディレクトリ、表示の可否をユーザが選択できるようにする 5-8

電話メニュー

設定の要約 4-15

送信メニューのスタイル 4-24

と

統合クライアント 5-2

は

パーソナル着信転送ルール

Exchange データに対するアクセスの設定 4-2

Outlook 予定表と連絡先に対するアクセスの許可
4-2

Web ツールの概要 5-13

概要 5-13

サービス クラスによる有効化 5-14

ユーザに対する有効化または無効化 5-14

ユーザのオプションの修正 4-52

パスワード

Cisco PCA の～の保護と変更 4-51

- 設定 4-50
 - 変更 4-50, 4-51, 4-52
 - 発信者 ID 4-45
 - 発信者入力の概要 4-29
- ふ**
- プライベート同報リスト
 - 概要 4-57
 - 最大メンバー数 5-16
 - 最大リスト数 5-15
 - ブロードキャスト メッセージ、ユーザによる送信が有効 4-9
- へ**
- 変更
- カンバセーション バージョン 4-16
 - カンバセーション メニュー スタイル 4-18
 - カンバセーション メニュー 応答 4-19
 - カンバセーション の速度 および 音量 4-25
 - パスワード 4-50, 4-51, 4-52
 - メッセージ宛先指定設定 4-15
 - メッセージ再生順序 4-41
 - メッセージ再生の前後 4-45
 - メッセージのタイムスタンプの時間形式 4-44
 - ログオン後のカンバセーション 4-26
- ほ**
- ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス、有効化 5-9
 - ボイスメールボックスを持たないユーザ 1-1
 - ボイスメールボックスを持つユーザ 1-1
- め**
- メールボックス サイズの割り当て、カスタマイズ 4-36
 - メッセージ
 - SMTP 対応デバイスへの通知 4-58
 - 新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除したメッセージの再生順序 4-41
 - 宛先指定設定、変更 4-15
 - 外部の発信者の録音可能な最大の長さ 4-61
 - 識別できない発信者が実行できる操作 4-61
 - 識別できない発信者によるセキュア マーク 4-61
 - 送信 4-24
 - 電話およびポケットベルへの通知 4-53
 - 発信者に対するプロンプトで使用される言語 4-61
 - メッセージタイプ メニュー、有効化 4-40
 - メッセージ ロケータでの再生順序 4-38
 - ユーザの録音時間の長さ 5-12
 - メッセージ ロケータ
 - Phone View 4-55
 - 有効化 4-38
 - メッセージ再生の前後、変更 4-45
 - メッセージのエージング 4-37
 - メッセージの数 4-39
 - メッセージのセキュリティ 5-19
 - メッセージの送信
 - システム同報リスト 5-20
 - ブロードキャスト メッセージ 4-9
 - メッセージのセキュリティ 5-19
 - メッセージのタイムスタンプの時間形式、変更 4-44
- や**
- 役割
- 概要 2-4
 - デフォルト役割 2-4
- ゆ**
- 有効化
- サービス クラスでのテキスト / スピーチ 5-21
 - サービス クラスの音声認識 5-22
 - パーソナル着信転送ルール 5-14
 - ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス 5-9
 - メッセージタイプ メニュー 4-40
 - ユーザに対するテキスト / スピーチ 4-59
 - ユーザのメッセージ エージング ポリシー 4-37
- ユーザ
- 検索 3-1
 - 削除 11-2
 - ユーザ アカウント
 - Cisco Unified Communications Manager からのインポートで作成 10-2

Integrated Mailbox Configuration を使用した作成	10-3
概要	1-1
管理者役割	2-4
デフォルト アカウント	1-2
ユーザ データおよびメッセージの Connection 2.x へのインポート	12-1
ユーザ テンプレート	
概要	2-2
削除	7-6
修正	7-5
追加	7-3
デフォルト テンプレート	7-2
ユーティリティとツール	
Bulk Administration Tool	9-2
一括編集	9-1

よ

予定表、Exchange のパーソナル着信転送ルールに対するアクセス	4-2
------------------------------------	-----

れ

連絡先

検索	3-1
パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange ~へのアクセス	4-2

ろ

ログオン

カンバセーション	4-26
メッセージ数の再生	4-26
録音名の再生	4-26

ログオン後のカンバセーション、変更	4-26
-------------------	------

録音名

最大長	5-17
ユーザに対する録音の許可	5-17