



## 詳細設定

次の各項を参照してください。

- [SMPP プロバイダーの検索 \(P.11-1\)](#)
- [SMPP プロバイダーの新規作成 \(P.11-2\)](#)
- [SMPP プロバイダーの編集 \(P.11-3\)](#)
- [カンバセーションの設定 \(P.11-9\)](#)
- [テレフォニーの設定 \(P.11-17\)](#)
- [レポートの設定 \(P.11-19\)](#)
- [接続管理の設定 \(P.11-21\)](#)
- [TRAP の設定 \(P.11-23\)](#)
- [ディスク容量の設定の編集 \(P.11-23\)](#)
- [PCA の設定 \(P.11-24\)](#)
- [RSS の設定 \(P.11-25\)](#)
- [クラスタの設定 \(P.11-25\)](#)
- [ファックスの設定 \(P.11-26\)](#)
- [外部サービスの設定 \(P.11-27\)](#)

## SMPP プロバイダーの検索

表 11-1 [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページ

フィールド	説明
[検索対象 : SMPP プロバイダ、検索条件 : 名前 (Find SMPP Providers Where Name)]	この Cisco Unity Connection サーバ上のすべての SMPP プロバイダーを検索するには、[検索 (Find)] をクリックします。 特定の SMPP プロバイダーを検索するには、検索するプロバイダーの名前の条件指定を入力し、[検索 (Find)] をクリックします。
[名前 (Name)]	(表示のみ) SMPP プロバイダーの名前。SMPP プロバイダーの詳細を表示するには、名前をクリックします。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側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。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	別の SMPP プロバイダーを追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。

## SMPP プロバイダーの新規作成

表 11-2 [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページ

フィールド	説明
[有効 (Enable)]	このチェックボックスをオンにすると、SMPP プロバイダーが有効になります。有効にしたプロバイダーは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ到着通知に使用できます。
[名前 (Name)]	<p>Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダーを表す名前を入力します。ここで入力する名前は、Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で、テンプレートおよび個々のユーザの SMS (SMPP) メッセージ到着通知ページに表示される SMPP プロバイダーリストに一覧表示されます。</p> <p>多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダーを追加することを検討し、それらのプロバイダーを適切に命名および設定してください (言語設定を指定するには、[データ コーディング (Data Coding)] フィールドを使用します)。</p>
[システム ID (System ID)]	<p>サービス プロバイダーから提供され、組織が保有する SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は、SMSC の SMPP プロバイダーと通信するときに、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>system_id</code> に対応しています。</p>
[ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)]	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
[ソース アドレス (Source Address)]	<p>SMPP プロバイダーでメッセージ送信サーバのソース アドレスが必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーでソース アドレスが不要な場合は、ユーザがメッセージの確認時にかかる番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。</p> <p>[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダーによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p>
[所有者 (Owner)]	<p>次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プロバイダーの使用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者となるユーザを選択します。[ユーザ (User)] を選択し、適切なユーザをリストから選択します。</li> <li>このサーバ上のすべてのユーザが SMPP プロバイダーを使用できるようにするには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択します。</li> </ul>

### 関連情報

- 『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 および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章の「到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定」の項

## SMPP プロバイダーの編集

表 11-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ

フィールド	説明
[有効 (Enable)]	このチェックボックスをオンにすると、SMPP プロバイダーが有効になります。有効にしたプロバイダーは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ到着通知に使用できます。
[名前 (Name)]	<p>Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダーを表す名前を入力します。ここで入力する名前は、Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で、テンプレートおよび個々のユーザの SMS (SMPP) メッセージ到着通知ページに表示される SMPP プロバイダーリストに一覧表示されます。</p> <p>多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダーを追加することを検討し、それらのプロバイダーを適切に命名および設定してください (言語設定を指定するには、[データ コーディング (Data Coding)] フィールドを使用します)。</p>
[ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)]	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
[ポート (Port)]	<p>Cisco Unity Connection などの ESME への接続で SMPP サーバが使用するポートを入力します。</p> <p>Connection サーバがファイアウォールの背後に構築されている場合は、Connection と SMPP サーバ間での着信接続と発信接続が許可されるように TCP ポートを設定する必要があります。</p>
[システム ID (System ID)]	<p>サービス プロバイダーから提供され、組織が保有する SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は、SMSC の SMPP プロバイダーと通信するときに、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>system_id</code> に対応しています。</p>
[パスワード (Password)]	<p>サービス プロバイダーから提供され、組織が保有する SMSC のアカウントに関連付けられているパスワードを入力します。Cisco Unity Connection は、SMSC の SMPP プロバイダーと通信するときに、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>password</code> に対応しています。</p>
[システム タイプ (System Type)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空白のままにします)。このフィールドの情報によって、SMSC の SMPP サーバと通信している ESME のタイプが分類されます。たとえば、Cisco Unity Connection などのアプリケーションは「VMS」(ボイス メッセージ システム) と分類されることがあります。</p> <p> <b>注意</b> このフィールドでは、アルファベットの大文字と小文字が区別されます。サービス プロバイダーから提供されている SMPP 設定マニュアルを参照し、正しいキャピタリゼーションを確認して、指定されているとおりにこのフィールドに正確に入力してください。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>system_type</code> に対応しています。</p>
[インターフェイスバージョン (Interface Version)]	<p>Cisco Unity Connection などの ESME との通信で SMPP サーバが使用する SMPP プロトコルのバージョンを示します。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>interface_version</code> に対応しています。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アドレス NPI (Address NPI)]	<p>アドレス番号プラン識別子 (NPI)。サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を選択します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにします)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドと [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用可能な番号プランインジケータが定義されます。適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [不明 (Unknown)]</li> <li>• [ISDN (E163/E164)]</li> <li>• [データ (X.121) (Data (X.121))]</li> <li>• [テレックス (F.69) (Telex (F.69))]</li> <li>• [地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212))]</li> <li>• [国内 (National)]</li> <li>• [プライベート (Private)]</li> <li>• [ERMES(European Radio Messaging System)]</li> <li>• [インターネット (IP) (Internet (IP))]</li> <li>• [WAP(Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID)]</li> </ul> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_npi</code> に対応しています。 <code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値によって、 <code>address_range</code> フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[アドレスの TON(Type of Number) (Address Type of Number (TON))]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、 [不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [アドレス範囲 (Address Range)] フィールドを指定するときに使用する必要のある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [不明 (Unknown)]</li> <li>• [国際 (International)]</li> <li>• [国内 (National)]</li> <li>• [ネットワーク固有 (Network specific)]</li> <li>• [ユーザ番号 (User number)]</li> <li>• [英数字 (Alphanumeric)]</li> <li>• [省略 (Abbreviated)]</li> </ul> <p>[アドレスの TON (Type of Number) (Address Type of Number (TON))] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_ton</code> に対応しています。 <code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値によって、 <code>address_range</code> ([アドレス範囲 (Address Range)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[アドレス範囲 (Address Range)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空白のままにします)。SMPP サーバは、Cisco Unity Connection サーバとの通信でこのアドレス範囲を使用します。一連のアドレスを入力する必要がある場合も、単一のアドレスを入力する場合があります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>address_range</code> に対応しています。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[所有者 (Owner)]	<p>次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プロバイダーの使用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者となるユーザを選択します。[ユーザ (User)] を選択し、適切なユーザをリストから選択します。</li> <li>このサーバ上のすべてのユーザが SMPP プロバイダーを使用できるようにするには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択します。</li> </ul>
[データ コーディング (Data Coding)]	<p>SMS メッセージを SMS デバイスに送信するときに、各メッセージの文字セットを変換する場合は、変換後の文字セットを選択します (プロバイダーが値を指定していない場合は、[アルファベットのデフォルト (Default Alphabet)] を選択します)。多言語システムの場合は、ユーザへ提供する文字セットごとに個別の SMPP プロバイダーを作成することを検討してください。</p> <p>該当する文字セットを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[アルファベットのデフォルト (Default Alphabet)] : (GSM 3.38) 7 ビット文字</li> <li>[IA5/ASCII] : 7 ビット文字</li> <li>[ラテン 1(ISO-8859-1) (Latin 1 (ISO-8859-1))] : 8 ビット文字</li> <li>[日本語 (JIS) (Japanese (JIS))] : マルチバイト文字 *</li> <li>[キリル語 (ISO-8859-5) (Cyrillic (ISO-8859-5))] : 8 ビット文字</li> <li>[ラテン/ヘブライ語 (ISO-8859-8) (Latin/Hebrew (ISO-8859-8))] : 8 ビット文字</li> <li>[Unicode(USC2)] : 16 ビット文字</li> <li>[韓国語 (KS C 5601) (Korean (KS C 5601))] : マルチバイト文字 *</li> </ul> <p>* マルチバイト文字セットの場合、ほとんどの文字が 16 ビットで、使用頻度の高い一部の文字は 8 ビットです。</p> <p>すべての携帯電話が、あらゆる文字セットをサポートしているとは限りません。ほとんどの携帯電話は、GSM 3.38 デフォルト アルファベットをサポートしています。</p> <p>SMS メッセージに含めることができる文字の数は、ここで選択する文字セットによって決まります。7 ビット文字セットの場合、上限は 160 文字です。8 ビット文字セットの場合、上限は 140 文字です。16 ビット文字セットの場合、上限は 70 文字です。マルチバイト文字セットの場合、上限は 70 ~ 140 文字です (メッセージのテキストで実際に使用されている文字によって異なります)。</p>
[ソース アドレス (Source Address)]	<p>SMPP プロバイダーでメッセージ送信サーバのソース アドレスが必要となる場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーでソース アドレスが不要な場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。プロバイダーによっては、国際電話用の国番号が必要な場合もあります。この番号は、プラス記号 (+) で始まり、国番号、地域番号、市区町村番号、またはトランク番号が続き、最後がデバイスの番号になります (たとえば、+12065551234 となります)。先頭には、0 および国際電話用のダイヤルプレフィックスを入力しないでください。空白文字、ハイフン (-)、カッコ類、およびその他の句読点は使用しないでください。</p> <p>[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダーによって、その独自の電話番号に置換されることがあります。コールバック番号を通知するための代替手段としては、メッセージの確認時にユーザがダイヤルする番号を [送信 (Send)] フィールドに入力する方法があります。</p>


表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[ソース アドレス NPI (Source Address NPI)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、[不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドと [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用可能な番号プランインジケータが定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [不明 (Unknown)]</li> <li>• [ISDN (E163/E164)]</li> <li>• [データ (X.121) (Data (X.121))]</li> <li>• [テレックス (F.69) (Telex (F.69))]</li> <li>• [地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212))]</li> <li>• [国内 (National)]</li> <li>• [プライベート (Private)]</li> <li>• [ERMES(European Radio Messaging System)]</li> <li>• [インターネット (IP) (Internet (IP))]</li> <li>• [WAP(Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID)]</li> </ul> <p>[ソース アドレス NPI (Source Address NPI)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>source_addr_ton</code> に対応しています。 <code>source_addr_ton</code> および <code>source_addr_npi</code> の値によって、 <code>source_addr</code> ([送信元 (From)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[ソース アドレス TON (Source Address TON)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、[不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用する必要のある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [不明 (Unknown)]</li> <li>• [国際 (International)]</li> <li>• [国内 (National)]</li> <li>• [ネットワーク固有 (Network specific)]</li> <li>• [ユーザ番号 (User number)]</li> <li>• [英数字 (Alphanumeric)]</li> <li>• [省略 (Abbreviated)]</li> </ul> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>source_addr_ton</code> に対応しています。 <code>source_addr_ton</code> および <code>source_addr_npi</code> の値によって、 <code>source_addr</code> ([送信元 (From)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[通知先アドレス TON (Destination Address TON)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を入力します (プロバイダーが値を指定していない場合、[不明 (Unknown)] を選択します)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドを指定するときに使用する必要のある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [不明 (Unknown)]</li> <li>• [国際 (International)]</li> <li>• [国内 (National)]</li> <li>• [ネットワーク固有 (Network specific)]</li> <li>• [ユーザ番号 (User number)]</li> <li>• [英数字 (Alphanumeric)]</li> <li>• [省略 (Abbreviated)]</li> </ul> <p>[通知先アドレス TON (Destination Address TON)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>dest_addr_ton</code> に対応しています。 <code>dest_addr_ton</code> および <code>dest_addr_npi</code> の値によって、 <code>destination_addr</code> ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
[通知先アドレス NPI (Destination Address NPI)]	<p>サービス プロバイダーが値を指定している場合は、その値を選択します (プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにします)。このフィールドの情報によって、ユーザが Cisco Unity Connection の管理および Cisco Unity Assistant で SMS (SMPP) メッセージ到着通知の [宛先 (To)] フィールドと [送信元 (From)] フィールドを指定するときに使用可能な番号プラン インジケータが定義されます。</p> <p>適切な値をリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [不明 (Unknown)]</li> <li>• [ISDN (E163/E164)]</li> <li>• [データ (X.121) (Data (X.121))]</li> <li>• [テレックス (F.69) (Telex (F.69))]</li> <li>• [地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212))]</li> <li>• [国内 (National)]</li> <li>• [プライベート (Private)]</li> <li>• [ERMES(European Radio Messaging System)]</li> <li>• [インターネット (IP) (Internet (IP))]</li> <li>• [WAP(Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID)]</li> </ul> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>dest_addr_npi</code> に対応しています。 <code>dest_addr_ton</code> および <code>dest_addr_npi</code> の値によって、 <code>destination_addr</code> ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 11-3 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージの置換を許可する (Allow to Replace Message)]	<p>以前に送信された 1 つ以上のメッセージ到着通知を SMSC デバイスまたは SMS デバイスが最新の到着通知で置換するよう Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザのデバイスがオンとオフのどちらになっているかに応じて、メッセージ到着通知は次のように置換されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• デバイスがオンの場合、Connection はメッセージ到着通知を SMSC に送信し、SMSC はデバイスに転送します。デバイスは、新しいメッセージ到着通知のソース アドレス、通知先アドレス、およびプロトコル ID の各フィールドが以前の到着通知の同じフィールドと一致した場合、以前の到着通知を最新の到着通知で置換します。</li> <li>• デバイスがオフになっているか、GSM ネットワークから切断されている場合、Connection はメッセージ到着通知を SMSC に送信します。SMSC は、配信を保留されているメッセージ到着通知がある場合、そのソース アドレス、通知先アドレス、およびサービス タイプが新しいメッセージ到着通知の同じフィールドと一致したときは、最新の到着通知で置換します。</li> </ul> <p>いずれの場合も、ユーザは最新のメッセージ到着通知だけを受信します。</p> <p> (注) サービス プロバイダーによっては、上記の機能を一部またはまったくサポートしていない場合があります。たとえば、一部のプロバイダーは、デバイスがオンまたはオフになったときに限り、以前の到着通知の置換をサポートします。以前の到着通知の置換をまったくサポートしていないプロバイダーもあります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>replace_if_present_flag</code> フィールドおよび <code>protocol_id</code> フィールドに対応しています。</p>

### 関連情報

- 『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 および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章の「到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定」の項



## カンバセーションの設定

表 11-4 [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ


フィールド	説明
[リモートポートステータスマニタの出力を有効にする (Enable Remote Port Status Monitor Output)]	<p>この設定が有効になっている場合、Cisco Unity Connection はリアルタイムのポートステータス情報をポート 5000 を使用してブロードキャストします。この情報は、Windows 2000、Windows 2003、または Windows XP を実行しているコンピュータ上のリアルタイムポートステータスマニタで監視できます。この設定は、カンバセーションフローの問題をデバッグする場合に便利です。Cisco TAC からの指示があった場合に限り有効にしてください。</p> <p>この設定を使用する場合は、接続を許可するクライアントマシンの IP アドレスも 1 つ以上定義する必要があります。</p>
[ポートステータスマニタの出力への接続を許可する IP アドレス (カンマ区切り) (IP Addresses Allowed To Connect For Port Status Monitor Output (comma-separated))]	<p>接続を許可するリモートのポートステータスマニタクライアントの IP アドレスを 3 つまで入力します。個々の IP アドレスは、カンマ (,) またはセミコロン (;) で区切ります。ここで指定されていない IP アドレスを持つクライアントは、アクセスを拒否されます。</p>
[既知の内線番号からのパスワード入力失敗した場合に、ユーザ ID の入力を要求する (Request Entry of User ID after Failed Password Entry from Known Extension)]	<p>ユーザが既知の内線番号から Cisco Unity Connection にログインする場合、入力を要求されるのはパスワードだけです。このチェックボックスがオンになっている場合、入力したパスワードに誤りがあったユーザは、以降のログイン試行でパスワードに加えてユーザ ID も入力するよう要求されます。このチェックボックスがオフになっている場合、再入力時に要求されるのはパスワードだけです。</p> <p> (注) ユーザは、ユーザに関連付けられていない内線番号から電話をかけた場合、常にユーザ ID を要求されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[識別できるユーザのメッセージングをシステム全体で禁止する (Disable Identified User Messaging Systemwide)]	<p>ユーザが別のユーザに電話をかけて、通話が発信先ユーザのグリーティングへ転送された場合に、メッセージを残した人物がユーザであることを識別する Cisco Unity Connection の機能は、識別できるユーザのメッセージング (IUM; identified user messaging) と呼ばれます。サイトによっては、ユーザが最初に Connection にログインしてからメッセージを送信した場合を除いて、すべてのメッセージを身元不明発信者のメッセージとして残すこともできます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、IUM がシステム全体で無効になります。</p>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)


フィールド	説明
[外部発信者のメッセージについてメールボックスの完全確認 (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)]	<p>外部発信者がユーザにメッセージを残すことを Cisco Unity Connection で許可する前に、ユーザのメールボックスがいっぱいになっていないことを最初に確認するかどうかを示します。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザのメールボックスがいっぱいになっていると、外部発信者はメッセージを残すことができません。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はメールボックスがいっぱいになっているかどうかを確認しません。外部発信者は、メールボックスがいっぱいになっていてもメッセージを残すことができます。</p> <p>この設定は、外部発信者だけに適用されることに注意してください。Connection ユーザがログインしてから別のユーザにメッセージを送信する場合は、この設定が有効であるかどうかにかかわらず、Connection はユーザのメールボックスがいっぱいになっているかどうかを常に確認します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)]	<p>ユーザに対して、各自の開封済みメッセージスタック内で特定のメッセージ番号に直接移動することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオフにすると、この機能がシステム全体で無効になります。</p> <p>この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[録音前にメッセージの宛先を指定する (Address Message Before Recording)]	<p>ユーザが他のユーザまたは同報リストにメッセージを送信または転送するとき、最初に宛先を指定してからメッセージを録音するよう Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[アスタリスクを使用して通知デバイスを無効にする (Use Star to Deactivate Notification Device)]	<p>デフォルトでは、通知の発信時、電話に応答している人物が 1 を押すと、Cisco Unity Connection がかけた電話番号への発信を非アクティブにできます。</p> <p>このフィールドが True の場合は、1 を押してデバイスを非アクティブにする代わりに、アスタリスク (*) キーを押して非アクティブにします。</p> <p>このフィールドが False の場合は、1 キーを使用して通知デバイスを非アクティブにします。</p>
[再生時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)]	<p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを再生すると、Cisco Unity Connection はメッセージの要約と本文の両方を再生します。[再生時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)] チェックボックスをオンにした場合、Connection カンパセーションが変更され、ユーザがボイス メッセージを再生するとメッセージの本文だけが再生されます。</p> <p> (注) 変更が適用されるのは、ボイス メッセージの再生に限られます。</p>
[スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)]	<p>この設定を使用すると、メッセージの宛先指定時に、スペルによる名前検索のオプションが無効になります。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)


フィールド	説明
[スキップしたメッセージを保存済みとして扱う (Treat Skipped Messages as Saved)]	<p>ユーザがメッセージをスキップしたときの Cisco Unity Connection の動作を変更できます。デフォルトでは、ユーザがメッセージをスキップすると、メッセージには再び新規のマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオンのままです。一方、このチェックボックスをオンにした場合、ユーザがメッセージをスキップすると、メッセージには開封済みのマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオフになります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[受信理由コードを再生する (Play Receipt Reason Code)]	<p>デフォルトでは、ユーザが不達確認 (NDR) を再生すると、Cisco Unity Connection は NDR 理由コードを再生した後、ユーザが NDR を受信した理由を説明するプロンプトを再生します。ユーザは、理由プロンプトとともに理由コードを聞くことで、受信確認全体を聞かなくても NDR の受信理由を把握できます。また、サポートデスクの担当者に理由コードを通知すると、NDR に関する問題をさらに簡単に伝達できます。</p> <p>Connection で NDR 理由コードを再生しない場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p> (注) この設定は、ユーザのカンパセーションスタイルにかかわらず、システム全体でユーザに適用されます。</p>
[削除済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of Deleted Messages)]	<p>デフォルトでは、ユーザが電話で削除されたメッセージを確認しながら完全に削除するときに、Cisco Unity Connection は削除の確認をしません。このチェックボックスをオンにすると、削除を実行する前に、Connection がユーザの確認を要求するようにできます。</p>
[複数メッセージ削除モード (Multiple Message Delete Mode)]	<p>デフォルトでは、ユーザがメインメニューからキーを押して、削除された複数のメッセージを一度に削除しようとしたときに、Cisco Unity Connection は、削除されたボイスメッセージを完全に削除するか、削除されたすべてのメッセージを完全に削除するかを選択できるようにします。複数の削除済みメッセージを削除する方法を Connection でどのように処理するかを変更するには、次の値を調整して、ユーザが複数の削除済みメッセージを削除するときに再生される内容、および削除の対象となるメッセージを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1：削除の対象となるメッセージをユーザが選択します。Connection は、ユーザに「ボイスメッセージのみ消去するには 1、すべてのメッセージを消去するには 2 を押してください。(To delete only your voice messages, press 1. To delete all messages, press 2.)」というプロンプトを再生します (デフォルト設定)。</li> <li>2：Connection は、削除の対象となるメッセージを選択するようユーザに要求しません。削除済みのボイスメッセージをすべて削除します。</li> <li>3：Connection は、削除の対象となるメッセージを選択するようユーザに要求しません。削除済みのメッセージ (ボイスメッセージ、受信確認、および電子メールメッセージ) をすべて削除します。</li> </ul> <p>この設定は、ユーザのサービスクラス (COS) 設定およびカンパセーションスタイルにかかわらず、システム全体でユーザに適用されることに注意してください。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>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[システム転送: 転送前に番号を確認する (System Transfers: Confirm Number Before Transfer)]	<p>デフォルトでは、発信者がシステム転送カンパセーションを使用している場合、Cisco Unity Connection は通話を (スイッチにリリースして) 転送する前に、転送番号を確認するよう発信者に要求します。通話の転送前に、Connection で発信者に対して番号の確認を要求しない場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p> (注) グリーティングの [ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可する (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers)] 設定が有効になっている場合、そのグリーティングから開始されるシステム転送では、入力された番号の確認を発信者に要求しません。</p>
[登録中のグリーティングの録音をスキップする (Skip Recording of Greeting During Enrollment)]	<p>発信者に対して、登録時にグリーティングを録音するよう Cisco Unity Connection で要求しない場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[発声された単語間の待機時間 (ミリ秒) (Time to Wait Between Spoken Words (in Milliseconds))]	<p>Cisco Unity Connection が発信者の次の発声を待つ時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発声された内容に応じて処理が実行されます。</p> <p>デフォルト設定: 750 ミリ秒。</p>
[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	<p>この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識発信者に目的の操作の確認を求める可能性を調整します。たとえば、発信者が「cancel」または「hang up」と言うのをシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を増やすと、意図しない操作が誤って確定されるのを防止できることがあります。または、あまりにも頻繁にシステムから確認を求められるという苦情が寄せられた場合は、この設定を小さめの値に調整してみます。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection は確認を求めません。この値が 100 に設定されている場合、Connection は常に確認を求めます。</p> <p>この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。多くのシステムでは、デフォルト値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムが必要なときに確証を得ることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。</p>
[音声認識ユーザによるボイスメールのパスワードの読み上げを許可する (Allow Voice Recognition Users to Speak Their Voice Mail Passwords)]	<p>音声認識ユーザがプライマリまたは代行の内線番号から Cisco Unity Connection に通話してログインするときに、ボイスメールパスワードの数字を音声で入力できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーパッドで数字を入力する方法の代替として、音声で入力された数字をユーザのボイスメールパスワードと照合しようとしています。ユーザの声紋を認識したり、ログインプロセスに生体認証を適用したりすることはありません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[音声認識に詳細な名前辞書を使用 (Use Advanced Name Dictionary for Voice Recognition)]	<p>このチェックボックスをオンにして Connection Voice Recognizer サービスを再起動すると、Cisco Unity Connection で詳細な名前辞書が使用されます。この設定を有効にすると、システムのパフォーマンスに影響を及ぼす可能性があります。この設定は、Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) から変更を指示されない限り、変更しないことをお勧めします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)



フィールド	説明
[許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)]	Cisco Unity Connection が実行する転送試行の最大回数を指定します。0 ～ 30 の数値を入力します。 デフォルト設定 : 5 回。
[コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)]	着信転送を試行している間の待ち時間を秒単位で指定します。1 ～ 60 秒の数値を入力します。 デフォルト設定 : 5 秒。
[ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)]	デフォルトでは、Cisco Unity Connection は初回登録時に名前を録音するようユーザに要求しますが、ユーザは名前を録音しないまま登録プロセスを完了できます。名前の録音が存在しないユーザは、宛先検索サービスに登録されません。このため、管理者は Connection での初回登録の処理を変更できます。  ユーザが名前を録音することを必須事項にするには、このチェックボックスをオンにします。この設定をオンにした場合、初回登録で名前を録音していないユーザは Connection ユーザとして登録されず、メッセージにアクセスできません。登録を正常に完了するまでは、Connection にログインするたびに初回登録カンパセーションが再生されます。   (注) この設定は、ユーザのカンパセーションスタイルに関係なく、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに反映されます。
[システムブロードキャストメッセージ: 保存期間 (日) (System Broadcast Message: Retention Period (in Days))]	Cisco Unity Connection が期限切れのブロードキャストメッセージをサーバ上に残す期間を指定します。デフォルトでは、Connection はブロードキャストメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを、有効期限から 30 日後に削除します。  期限切れブロードキャストメッセージの保有期間を変更するには、1 ～ 60 までの数値を入力します。この値は日数単位で入力します。 デフォルト設定 : 30 日。
[システムブロードキャストメッセージ: デフォルトのアクティブ日数 (System Broadcast Message: Default Active Days)]	送信されたブロードキャストメッセージの有効期限が指定されていない場合に、メッセージをアクティブにしておく期間を指定します。デフォルトでは、有効期限が指定されないまま送信されたメッセージは 30 日間アクティブになります。  有効期限の指定がないメッセージをアクティブにしておく期間を変更するには、1 ～ 365 までの数値を入力します。この値は日数単位で入力します。   (注) この設定は、再生期間が無期限に設定されているブロードキャストメッセージには適用されません。

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)



フィールド	説明
[システムブロードキャストメッセージ: 最長録音時間 (ミリ秒) (System Broadcast Message: Maximum Recording Length in Milliseconds)]	<p>ブロードキャストメッセージの最大録音時間を指定します。デフォルトでは、ブロードキャストメッセージの最大録音時間は 300,000 ミリ秒 (5 分) です。</p> <p>最大録音時間を変更するには、60,000 ~ 3,600,000 (1 ~ 60 分) までの数値を入力します。この値はミリ秒単位で入力します。</p> <p> (注) ユーザが残す通常のメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。身元不明発信者がユーザに残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページを使用します。</p>
[システムブロードキャストメッセージ: 最も古いメッセージを最初に再生する (System Broadcast Message: Play Oldest Message First)]	<p>Cisco Unity Connection がブロードキャストメッセージをユーザに再生する順序を指定します。デフォルトでは、最も古いブロードキャストメッセージが最初に再生されます。このチェックボックスをオフにすると、再生順序が変更され、最新のブロードキャストメッセージが最初に再生されます。</p> <p> (注) この設定は、Connection サーバに関連付けられているすべてのユーザに適用されます。この設定は、新規、開封済み、および削除済みのメッセージに対してユーザが指定する再生順序には適用されません (ユーザが再生順序を指定している場合)。</p>
[着信コールのルーティングに (最初ではなく) 最後のリダイレクト番号を使用する (Use Last (Rather than First) Redirecting Number for Routing Incoming Call)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は最後のリダイレクト番号を着信通話のルーティングに使用します。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>
[ボイスメールパスワード入力カンパセーションにユーザアクセシビリティ設定を適用する (Apply User Accessibility Settings for Voice Mail Password Entry Conversation)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが既知の内線番号 (各自のプライマリまたは代行の内線番号) から通話しているときは、パスワード入力のカンパセーションに個々のユーザのアクセシビリティ設定が適用されます。このチェックボックスがオンの場合に適用されるアクセシビリティ設定は、次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [カンパセーション速度 (Conversation Speed)]</li> <li>• [カンパセーション音量 (Conversation Volume)]</li> <li>• [言語 (Language)]</li> <li>• [最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ秒数 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for First Touchtone or Voice Command)]</li> <li>• [名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ秒数 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords)]</li> </ul> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、個々のユーザのアクセシビリティ設定は、ユーザがボイスメールパスワードを入力して認証されるまで適用されません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフになっています。</p>

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[クロスサーバハンドオフ要求 DTMF (Cross-Server Handoff Request DTMF)]	通話をクロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送として識別するための DTMF トーンのシーケンス。通話をサーバ間で正常にハンドオフできるようにするには、同一の要求 DTMF を使用するように各サーバを設定する必要があります。
[クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)]	クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送として識別された通話に対して、応答に使用される DTMF トーンのシーケンス。通話をサーバ間で正常にハンドオフできるようにするには、同一の応答 DTMF を使用するように各サーバを設定する必要があります。
[クロスサーバハンドオフ応答のダイヤル番号間のタイムアウト (ミリ秒) (Cross-Server Handoff Response Interdigit Timeout (in Milliseconds))]	ハンドオフ応答の DTMF をリッスンする場合に使用される、ダイヤル番号間のタイムアウト設定。
[クロスサーバデータパケットリッソンの先頭桁のタイムアウト (秒) (Cross-Server Data Packet Listen First Digit Timeout (in Seconds))]	データパケットの DTMF をリッスンする場合に使用される、先頭桁のタイムアウト設定。データパケットには、宛先サーバでハンドオフの処理に必要な情報が含まれています。
[クロスサーバデータパケットリッソンのダイヤル番号間のタイムアウト (ミリ秒) (Cross-Server Data Packet Listen Interdigit Timeout (in Milliseconds))]	データパケットの DTMF をリッスンする場合に使用される、ダイヤル番号間のタイムアウト設定。
[クロスサーバハンドオフの間プロンプトを再生する (Play Prompt During Cross-Server Handoff)]	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection がクロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行する前に、発信者に「しばらくお待ちください。(Please wait...)」プロンプトが再生されます。このチェックボックスがオフになっている場合、プロンプトは発信者に再生されません。ハンドオフのプロセスには、数秒またはそれ以上の時間がかかる場合があります。発信者はその間回線上で放置されるため、このチェックボックスはオンにすることをお勧めします。
[クロスサーバハンドオフ要求に応答する (Respond to Cross-Server Handoff Requests)]	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は他の Connection ロケーションからのクロスサーバハンドオフ要求に応答します。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はこれらの要求に応答しません。

表 11-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アドレス指定優先順位リスト内の名前の最大年数 (Maximum Age of Names in Addressing Priority Lists)]	アドレス指定優先順位リストに含まれている名前の最長有効期間を日数単位で入力します。この日数にわたって変更されていない名前は、削除されます。この値を 0 に設定した場合、有効期間に基づいてアドレス指定優先順位リストから名前が削除されることはありません。
[ユーザのアドレス指定優先順位リスト内の名前の最大数 (Maximum Number of Names in a User's Addressing Priority List)]	ユーザがアドレス指定優先順位リストに登録できる名前の最大数を指定します。この値を 0 に設定した場合、アドレス指定優先順位リスト内の名前の数は無制限になります。
[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)]	身元不明発信者への Live Reply でダイヤルされる ANI に適用されるプレフィックス。通常、これはトランク アクセス コードまたはその他の識別用 ID で、スイッチが番号を適切に処理するために使用できます。このプレフィックスが適用されるのは、ANI の長さが [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定の値以上になっている場合だけです。
[Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)]	ANI の長さがここで設定する数値以上になっている場合に限り、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定が適用されます。値 0 は、身元不明発信者への Live Reply でプレフィックスを使用しないことを示します。

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[すべてのユーザのカンパセーション設定の変更](#)」の章



## テレフォニーの設定

表 11-5 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ

フィールド	説明
[終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)]	Cisco Unity Connection が録音時間を監視して終了警告音を再生するかどうかを決定するメッセージの最小録音時間を、ミリ秒単位で入力します。Connection で監視の対象になり、最大録音時間に達していないかどうかを確認されるのは、この長さを超えることを許可されたメッセージ録音だけです。20,000 ~ 1,200,000 ミリ秒までの値を入力します。 デフォルト設定 : 30,000 ミリ秒。
[ポートウォッチドッグのしきい値 (分) (Port Watchdog Threshold in Minutes)]	ポートをオフフックにできる期間を分単位で入力します。この期間が経過したポートは、ロックされているものと見なされます。ポートがこのしきい値に達した場合、Cisco Unity Connection はログにエラーを記録します。エラーを確認するには、Real-Time Monitoring Tool を参照してください。30 分を超える値に設定することをお勧めします。 デフォルト設定 : 240 分。
[録音の最初の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Leading Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)]	メッセージ、グリーティング、または名前の発声をユーザまたは発信者が開始しない場合に、Cisco Unity Connection が録音を終了するまでの時間の長さをミリ秒単位で入力します。値を 2 ~ 3 秒よりも小さくすると、ユーザまたは発信者は、発声を開始するまでに十分な時間を取れない場合があります。 デフォルト設定 : 5,000 ミリ秒。
[録音の最後の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Trailing Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)]	長時間の録音が終了したことを Cisco Unity Connection が検出するまでの無音期間をミリ秒単位で入力します。無音の期間がこの長さに達すると、Connection は発言者が録音を終了したものと見なします。 デフォルト設定 : 3,000 ミリ秒。
[最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds)]	メッセージまたはグリーティングの最小録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は、名前の録音には適用されません。0 ~ 5,000 ミリ秒までの値を入力します。 デフォルト設定 : 1,000 ミリ秒。
[録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)]	最大許容録音時間に到達するどのくらい前に Cisco Unity Connection が終了警告プロンプトを再生するかを、ミリ秒単位で入力します。録音セッション中に警告が再生された場合、Connection は、このフィールドで指定された期間待機した後、録音セッションを終了します。Connection が警告を再生するのは、メッセージの録音中だけです。グリーティングや名前の録音など、その他の録音中には再生しません。 この設定が 0 の場合、終了警告機能は無効になります。 デフォルト設定 : 15,000 ミリ秒。
[最大録音時間 (ミリ秒) (Maximum Recording Time in Milliseconds)]	メッセージの最大録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は、グリーティング、名前の録音、およびメッセージ以外の録音には適用されません。0 ~ 3,600,000 ミリ秒 (1 時間) までの値を入力します。 デフォルト設定 : 1,200,000 ミリ秒 (20 分)。

## ■ テレフォニーの設定

表 11-5 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[コール応答用の最小ポート数 (電話システムあたり) (Minimum Number of Ports (per Phone System) for Answering Calls)]	Cisco Unity Connection で電話システム連動ごとに必要となる、通話応答用のボイス メッセージポートの最小数を入力します。0 ~ 256 の値を入力します。  デフォルト設定 : 1。
[ライブ録音ビーブ間隔 (ミリ秒) (Live Record Beep Interval in Milliseconds)]	Live Record 機能を使用して電話通話が録音されているときに、発信音を再生する間隔をミリ秒単位で入力します (Live Record 機能は、Cisco Unified Communications Manager 連動に限りサポートされます)。  この設定が空白の場合、間隔は 15,000 ミリ秒です。この設定が 0 の場合、発信音は無効になります。この設定を 0 よりも大きくした場合は、その数値 (ミリ秒) が間隔になります。  デフォルト設定 : 15,000 ミリ秒。
[コール シグナリング接続用の Differentiated Services Code Point (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for Call Signaling Connections)]	コール シグナリング パケットの Differentiated Service Code Point (DSCP) 値を入力します。このパラメータは、シスコのサポート エンジニアから他の値を指定されない限り、デフォルト値に設定されたままにしてください。  デフォルト設定 : 24。
[RTP (音声) 接続用の Differentiated Services Code Point (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for the RTP (Audio) Connection)]	RTP (オーディオ) パケットの Differentiated Service Code Point (DSCP) 値を入力します。このパラメータは、シスコのサポート エンジニアから他の値を指定されない限り、デフォルト値に設定されたままにしてください。  デフォルト設定 : 46。

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「電話システム連動の管理」の章

## レポートの設定

表 11-6 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ


フィールド	説明
[監査ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Audit Log)]	<p>監査ログのテーブルで許容される監査イベントの最大数を入力します。最大しきい値に達した場合は、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのための領域が確保されます。1 ~ 100,000 までの数値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 100,000。</p>
[セキュリティ ログを有効にする (Enable Security Log)]	<p>この設定によって、セキュリティ ログを有効または無効にします。この設定を無効に設定した場合、ストアド プロシージャはセキュリティ ログへの書き込みを停止します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。</p>
[セキュリティ ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Security Log)]	<p>セキュリティ ログのテーブルで許容されるセキュリティ イベントの最大数。1 ~ 100,000 までのイベント個数を入力します。最大しきい値に達した場合は、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのための領域が確保されます。</p> <p>デフォルト設定 : 100,000。</p>
[データ収集サイクルの間隔 (ミリ秒) (Milliseconds Between Data Collection Cycles)]	<p>レポート データ収集サイクルの時間間隔をミリ秒単位で入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1,800,000 ミリ秒 (30 分)。</p>
[レポート データベースのデータ保存期間 (日) (Days to Keep Data in Reports Database)]	<p>レポート データベースにデータを保存しておく日数を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 180 日。</p> <p> (注) 生成しようとするレポートに対して、この日数を超える値を対象期間として指定しても、データの日数はここで設定する値によって制限されます。</p>
[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)]	<p>レポート出力に含めることができるレコードの最大数。5,000 ~ 30,000 の値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 25,000 レコード。</p> <p>ただし、次のことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>レポート出力が HTML で生成される場合、[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] が 250 を超える値に設定されていても、出力で返されるレコードの最大数は 250 です。</li> <li>ユーザ メッセージ アクティビティ レポート (User Message Activity Report) では、[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] の設定が、デフォルトの 25,000 レコードではなく 15,000 レコードに制限されます。これは、レポートのサイズが大きくなるためです。</li> </ul>

表 11-6 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[進捗インジケータを表示するために必要な最小レコード数 (Minimum Records Needed to Display Progress Indicator)]	1 ~ 10,000 までの値を入力します。要求したレポートのレコード数がこの値を超える場合は、レポートの実行前にレポート確認ページが表示され、レポートの生成中は進捗インジケータが表示されます。進捗インジケータの目的は、要求したレポートのサイズが大きく、完了に時間がかかる場合に警告することです。Cisco Unity Connection では、レポートはブラウザから生成します。このブラウザ セッションは、レポートを生成している間は開いたままにしておく必要があります。データベースのサイズや生成しているレポートのタイプによっては、レポートの生成に時間がかかることがあります。この間、管理者はブラウザを使用できず、Cisco Unity Connection の管理セッションを開いたままにしておく必要があります。  デフォルト設定：2,500 レコード。
[超過時にレポートハーベスタが無効にされるレポートデータベースのサイズ (容量のパーセンテージ)。 (Reports Database Size (as a Percentage of Capacity) After Which the Reports Harvester Is Disabled)]	レポート データベースで使用できるディスク容量の最大パーセンテージを入力します。レポート データベースがこのパーセンテージに達すると、Cisco Unity Connection Serviceability の Connection Report Data Harvester サービスが非アクティブになり、データベースのサイズは増大しなくなります。  デフォルト設定：80 %。
[監査ログを有効にする (Enable Audit Log)]	この設定によって、監査ログを有効または無効にします。この設定を無効にした場合、ストアード プロシージャは監査ログへの書き込みを停止します。  デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[レポートの生成](#)」の章

## 接続管理の設定

表 11-7 [接続管理の設定 (Connection Administration Configuration)] ページ

フィールド	説明
[ボイスメール Web サービス: アプリケーションは Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュできます (Voice Mail Web Service: Applications Can Cache the Cisco Unity Connection Password)]	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが Cisco Unity Connection のパスワードをキャッシュできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定: チェックボックスはオンになっています。
[ボイスメール Web サービス: セッションタイムアウト (秒) (Voice Mail Web Service: Session Timeout (in Seconds))]	アイドル状態になっているボイスメール Web サービス セッションを Cisco Unity Connection が終了するまでの時間の長さを入力します。 デフォルト設定: 300 秒 (5 分)。
[ボイスメール Web サービス: TRAP 接続のパイロット数 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for TRAP Connections)]	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが TRAP セッションを開始するときに、発信先となるパイロット番号を入力します。この番号に発信することで、CallId をリスンするカンバセーションが DTMF を使用して送信され、TRAP セッションが確立されます。 デフォルト設定: なし。管理者が設定する必要があります。
[ボイスメール Web サービス: ボイスメールのパイロット数 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for Voice Mail)]	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが、発信者を Cisco Unity Connection にルーティングする場合に使用するパイロット番号を入力します。 デフォルト設定: なし。管理者が設定する必要があります。
[管理セッションタイムアウト (分) (Administration Session Timeout (in Minutes))]	ユーザがブラウザを操作しない状態が続いている場合に、Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Unity Connection の管理から自動的にログオフさせるまでの時間の長さを示します。 最小設定値は 1 分、最大値は 120 分です。 デフォルト設定: 5 分。
[スケジュールを 24 時間形式で表示する (Display Schedules in 24-Hour Format)]	Cisco Unity Connection の管理でスケジュールの表示に使用される、デフォルトの時間形式を指定します。スケジュールを 24 時間制の時間形式で表示するには、このチェックボックスをオンにします。スケジュールを 12 時間制の時間形式で表示するには、このチェックボックスをオフにします。

表 11-7 [接続管理の設定 (Connection Administration Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[ホスト名 / 通知メッセージ内の Cisco PCA へのリンクのアドレス (Host Name/Address for Link to Cisco PCA in Notification Messages)]	(省略可能) Cisco Unity Connection クラスタで、いずれかの Connection サーバが使用不能になった場合でも有効となる IP アドレスまたはホスト名を入力します。Connection が SMTP デバイスに通知メッセージを送信するときは、この名前を Cisco PCA へのリンクとして使用した「http://<host name>/ciscopca」形式の URL が生成されます。このフィールドを空白のままにした場合は、通知の送信元となる Connection サーバのサーバ名が Cisco PCA へのリンクで使用されます。
[イベント サービス登録通知に対して自己署名証明書を受け入れる (Accept Self-signed Certificates for Event Service Subscription Notifications)]	(Cisco Unified Mobile Advantage 連動のみ) Cisco Unity Connection で Cisco Unified Mobile Advantage サーバから自己署名証明書を受け入れる場合は、このチェックボックスをオンにします。 Cisco Unity Connection で Cisco Unified Mobile Advantage サーバから自己署名証明書を受け入れない場合は、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。
[データベース プロキシ: サービスシャットダウンタイマー (日) (Database Proxy: Service Shutdown Timer (in Days))]	データベース プロキシ サービスが自動的に停止するまでの日数を入力します。値を 0 にすると、サービスが無効になります。 0 ~ 999 の値を入力します。 デフォルト設定：0。
[データベース プロキシ: 最大同時接続数 (Database Proxy: Maximum Simultaneous Connections)]	データベース プロキシで許容される最大同時接続数を入力します。一部のリモート管理ツールは、複数の同時接続を必要とすることに注意してください。 1 ~ 10 の値を入力します。 デフォルト設定：10。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[Cisco Unified Mobility Advantage との連動の作成](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「[リモート データベース管理ツール](#)」の項

## TRAP の設定

表 11-8 [TRAP の設定 (TRAP Configuration)] ページ

フィールド	説明
[TRAP ダイアルアウトの呼び出し回数 (Number of Rings for a TRAP Dial-Out)]	1 ~ 10 の呼び出し回数を入力します。 デフォルト設定 : 4 回。

### 関連情報

- 『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「[Media Master の再生デバイスと録音デバイスの設定](#)」の章

## ディスク容量の設定の編集

表 11-9 [ディスク容量の設定の編集 (Edit Disk Capacity Configuration)] ページ


フィールド	説明
[ディスク容量のパーセンテージ (この値を超える場合、新規ファイルの作成を許可しない) (If the Disk Exceeds This Percent Full, Measures Will Be Taken to Not Allow New Files to Be Created)]	メッセージおよびグリーティングの保存先となるハードディスクの最大使用可能容量を指定します。ハードディスク使用量が、指定した制限 (パーセンテージ) に達すると、Cisco Unity Connection カンバセーションが変更され、Connection ユーザは他の Connection ユーザにボイスメッセージを送信できなくなります。また、Connection はエラーをログに記録します。このエラーは、Real Time Monitoring Tool の [Tools] > [Syslog Viewer] ページで表示できます。外部発信者は、ハードディスクがいっぱいになるまでボイスメッセージを残すことができます。管理者は、ハードディスクが指定の制限を超えても、ブロードキャストメッセージを送信できることに注意してください。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「[メッセージの格納](#)」の項

## PCA の設定

表 11-10 [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページ

フィールド	説明
[Cisco PCA セッションタイムアウト (分) (Cisco PCA Session Timeout (in Minutes))]	<p>ユーザがブラウザを操作しない状態が続いている場合に、Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Personal Communications Assistant (PCA) から自動的にログオフさせるまでの時間の長さを示します。</p> <p>最小設定値は 1 分、最大値は 1,440 分です。</p> <p>デフォルト設定：20 分。</p>
[Unity Inbox: メディアマスターのオプションとしての録音の保存を無効にする (Unity Inbox: Disable Save Recording As Option in Media Master)]	<p>Media Master の [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルトでは、プライベートメッセージまたは安全なメッセージを除いて、ユーザは Cisco Unity Inbox の Media Master のオプションメニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用すると、メッセージを WAV ファイルとしてハードディスクに保存できます。セキュリティ強化の一環として [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にすると、ユーザはメッセージをハードディスクに保存できなくなります。</p> <p>Cisco Unity Inbox で Media Master の [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用できるかどうかにかかわらず、ユーザは Cisco Personal Communications Assistant Web ツールのオプションを使用することで、グリーティングおよび名前の録音を保存できます。</p> <p>ユーザがメッセージをアーカイブすることを禁止すると、ユーザは、[Inbox] フォルダおよび [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダにメッセージを長い間残しておく傾向があります。</p> <p>この設定を変更すると、Cisco Unity Connection サーバに関連付けられているすべてのユーザに適用されます。</p>
[Unity Inbox: メッセージ削除確認モード (Unity Inbox: Message Deletion Confirmation Mode)]	<p>デフォルトでは、ユーザがメッセージを Cisco Unity Inbox から削除するとき、削除するとアイテムが完全に削除される場合を除いて、ユーザは削除するかどうかの確認を要求されません。この設定を変更すると、ユーザが Cisco Unity Inbox からメッセージを削除するたびに、Cisco Unity Connection でユーザに削除の確認を要求できます。また、Cisco Unity Inbox がユーザに削除の確認を要求しないよう指定することもできます。</p> <p>次のいずれかの値を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0：すべての削除について、ユーザに確認を要求します。</li> <li>1：アイテムが完全に削除される場合に限り、ユーザに確認を要求します。削除したアイテムが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残されるサービスクラスに所属しているユーザの場合、Cisco Unity Inbox は、ユーザが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダのアイテムを削除する場合に限り、削除の確認を要求します。削除済みアイテムを残さないサービスクラスに所属しているユーザの場合は、新規アイテムと開封済みアイテムを削除すると完全に削除されるため、Cisco Unity Inbox は削除の確認を要求しません。</li> <li>2：ユーザに削除の確認を要求しません。</li> </ul> <p> (注) この設定を変更すると、Connection サーバに関連付けられているすべてのユーザに適用されます。</p> <p>デフォルト設定：1。</p>

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「サービスクラスによって制御される機能の設定」の章の「Cisco Unified Personal Communicator からのボイスメッセージへのアクセス」および「Cisco Unity Inbox」の項



## RSS の設定

表 11-11 [RSS 設定 (RSS Configuration)] ページ

フィールド	説明
[セキュアでない RSS 接続を許可する (Allow Insecure RSS Connections)]	有効にすると、セキュアでない接続 (SSL を使用していない接続) が RSS フィールドへのアクセスを許可されます。安全な接続をサポートしない RSS リーダーを使用する場合、このチェックボックスがオンになっていると、ユーザ名とパスワードが暗号化されないままネットワーク上に転送されることに注意してください。

## クラスタの設定

表 11-12 [クラスタ設定 (Cluster Configuration)] ページ

フィールド	説明
[レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合は、セカンダリステータスのサーバをデアクティベートします。 (Deactivate Server with Secondary Status When Replication Is Backlogged)]	<p>(Cisco Unity Connection クラスタのみ) Cisco Unity Connection クラスタのサーバ間でレプリケーションが未処理のままになる場合は、いずれかのサーバが動作を停止している可能性があります。</p> <p>レプリケーションが未処理のままになっているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更されるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>レプリケーションが未処理のままになっているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更されないようにする場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[パブリッシャサーバで障害が発生した場合は、自動的にサーバのステータスを変更する (Automatically change server status when the Publisher server fails)]	<p>(Cisco Unity Connection クラスタのみ) パブリッシャサーバが動作を停止しているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更されるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>パブリッシャサーバが動作を停止しているとき、セカンダリステータスのサーバのサーバステータスが自動的に変更されないようにする場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーションアドミニストレーションガイド』の「[Cisco Unity Connection クラスタの設定](#)」の章

## ファックスの設定

表 11-13 [ファックスの設定 (Fax Configuration)] ページ

フィールド	説明
[ファックス送信可能ファイルタイプ (Faxable File Types)]	<p>ファックス サーバへ配信するメッセージの中に Cisco Unity Connection が残すファイルの拡張子を、カンマで区切って入力します。Connection は、ファックス サーバにメッセージを配信する前に、この他のファイル拡張子を持つファイルをすべて削除します。</p> <p>デフォルト設定 : tif、txt、bmp、および doc。</p>
[ファックス送信成功通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)]	<p>ファックス レポートの [件名 (Subject)] フィールドにファックス サーバが追加するプレフィックスを入力します。Cisco Unity Connection は、このプレフィックスを検出した場合、送信確認を生成してユーザのメールボックスに配信します。</p> <p>デフォルト設定 : [Fax Success]。</p>
[ファックス送信失敗通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)]	<p>ファックス レポートの [件名 (Subject)] フィールドにファックス サーバが追加するプレフィックスを入力します。Cisco Unity Connection は、このプレフィックスを検出した場合、不達確認を生成してユーザのメールボックスに配信します。</p> <p>デフォルト設定 : [Fax Failure]。</p>

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Fax Server との連動の作成」の章の「[Cisco Fax Server の設定](#)」の項

## 外部サービスの設定

表 11-14 [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページ

フィールド	説明
[デフォルト事前通知間隔 (分) (Default Advance Notification Interval (in minutes))]	(予定表連動のみ) ユーザが、会議予定の通知を会議開催の何分前に受信するかを入力します。 デフォルト設定 : 2 分。
[予定表データをキャッシュする時間数 (Number of Hours of Calendar Data to Cache (In Hours))]	(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザごとに、今後の Outlook 予定表データがキャッシュされる量を時間単位で入力します。この設定は、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合の影響を軽減する場合に便利です。 大きめの数値にすると、データベースのサイズは大きくなりますが、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合に、会議通知およびパーソナル着信転送ルールに対する影響が軽減されます。 小さめの数値にすると、データベースのサイズは小さくなりますが、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合に、会議通知およびパーソナル着信転送ルールに対する影響が増大します。 デフォルト設定 : 48 時間。
[通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))]	(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection でキャッシュする場合に、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。 大きめの数値にすると、Connection サーバの負荷は小さくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されません。 小さめの数値にすると、Connection サーバの負荷は大きくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されます。 デフォルト設定 : 30 分。
[短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))]	(予定表連動のみ) 予定表ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection でキャッシュするとき、ユーザが予定表キャッシュの頻繁な更新を必要としている場合について、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。ユーザにこの設定を適用するには、Cisco Unity Connection の管理で、ユーザの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページにある [短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)] チェックボックスをオンにする必要があります。 大きめの数値にすると、Connection サーバの負荷は小さくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されません。 小さめの数値にすると、Connection サーバの負荷は大きくなりますが、ユーザの Outlook 予定表データに最新の変更内容がすぐに反映されます。 デフォルト設定 : 30 分。

表 11-14 [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[外部サービスの最大応答時間 (秒) (Maximum External Service Response Time (In Seconds))]	<p>次のいずれかの状況に該当する場合、外部サービスとして接続されているリモートサーバからの応答を Cisco Unity Connection が待機する時間の上限を秒単位で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>接続の確立処理が進行中。</li> <li>プロトコル (IMAP、WebDAV、SOAP など) の操作を実行中。</li> </ul> <p>WAN 経由で接続されたリモートサーバの負荷が非常に高くなっている場合、または応答が遅い場合は、大きめの数値が必要となる場合があります。大きめの数値にすると、データがリモートサーバから提供されているときに、Connection のカンバセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での停止時間も長くなる場合があります。</p> <p>リモートサーバの応答が速い場合は、小さめの数値にすることができます。小さめの数値にすると、データがリモートサーバから提供されているときに、Connection のカンバセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での停止時間が短くなります。</p> <p>デフォルト設定 : 4 秒。</p>

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章