



テンプレート

次の各項を参照してください。

- ユーザテンプレートの検索 (P.3-2)
- ユーザテンプレートの新規作成 (P.3-2)
- ユーザテンプレートの基本設定の編集 (P.3-3)
- ユーザテンプレートのパスワードの設定 (P.3-6)
- ユーザテンプレートのパスワードの変更 (P.3-8)
- ユーザテンプレートの役割の編集 (P.3-9)
- ユーザテンプレートの転送ルール (P.3-10)
- ユーザテンプレートの転送ルールの編集 (P.3-11)
- ユーザテンプレートのメッセージ設定 (P.3-15)
- ユーザテンプレートのメッセージアクションテンプレートの編集 (P.3-17)
- ユーザテンプレートの発信者入力 (P.3-19)
- ユーザテンプレートの発信者入力の編集 (P.3-20)
- ユーザテンプレートのメールボックスの編集 (P.3-23)
- ユーザテンプレートの電話メニュー (P.3-24)
- ユーザテンプレートのメッセージ再生の設定 (P.3-29)
- ユーザテンプレートのメッセージ送信の設定 (P.3-33)
- ユーザテンプレートのグリーティング (P.3-35)
- ユーザテンプレートのグリーティングの編集 (P.3-36)
- ユーザテンプレートの通知デバイス (P.3-40)
- ユーザテンプレートの通知デバイスの新規作成 (P.3-41)
- ユーザテンプレートの通知デバイスの編集 (P.3-45)
- コールハンドラテンプレートの検索 (P.3-50)
- コールハンドラテンプレートの新規作成 (P.3-51)
- コールハンドラテンプレートの基本設定の編集 (P.3-53)
- コールハンドラテンプレートの転送オプション (P.3-54)
- コールハンドラテンプレートの転送オプションの編集 (P.3-55)
- コールハンドラテンプレートの発信者入力 (P.3-58)
- コールハンドラテンプレートの発信者入力の編集 (P.3-59)
- コールハンドラテンプレートのグリーティング (P.3-61)
- コールハンドラテンプレートのグリーティングの編集 (P.3-62)
- コールハンドラテンプレートのメッセージ設定 (P.3-66)
- 連絡先テンプレートの検索 (P.3-68)
- 連絡先テンプレートの新規作成 (P.3-68)
- 連絡先テンプレートの基本設定の編集 (P.3-69)

ユーザテンプレートの検索

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

フィールド	説明
[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。
[エイリアス (Alias)]	(表示のみ) ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[エイリアス (Alias)] をクリックします。

ユーザテンプレートの新規作成

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

フィールド	説明
[ユーザテンプレートタイプ (User Template Type)]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : ボイスメールを受信する必要があるユーザ、またはパーソナル コール ルーティングおよび Cisco Unity Connection のその他の機能を使用する必要があるユーザの場合。 [メールボックスがないユーザ (User Without Mailbox)] : ボイスメールを受信する必要はないが、システム管理のためのアクセスを必要とするユーザの場合。ボイスメールボックスのないユーザは、電話内線番号を持たず、ライセンスのあるユーザとしてカウントされません。
[ベースにするテンプレート (Based on Template)]	新しいテンプレートまたは新しいユーザアカウントの基礎となるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響を及ぼします。 Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合、このリストには、ボイスメールを使用するユーザ用のテンプレートだけが表示されます。
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[メールボックスストア (Mailbox Store)]	このテンプレートを使用してユーザアカウントを作成する場合に、そのユーザアカウントのメールボックスの作成先となるメールボックスストア。
[発信ファックスサーバ (Outgoing Fax Server)]	ユーザが印刷のためにファックスを送信するときの送信先となるファックス機の電話番号を入力します。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザテンプレートの追加、修正、削除」の章の「[ユーザテンプレートの追加](#)」の項

ユーザテンプレートの基本設定の編集

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

フィールド	説明
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[表示名の生成 (Display Name Generation)]	このテンプレートに関連付けられた新規ユーザの名前を表示するための形式を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [名、姓の順 (First Name, Then Last Name)] (たとえば、Jessie Smith) [姓、名の順 (Last Name, Then First Name)] (たとえば、Smith, Jessie)
[発信ファックスサーバ (Outgoing Fax Server)]	ユーザの該当するファックスサーバをクリックします。
[パーティション (Partition)]	オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。
[検索範囲 (Search Scope)]	ユーザアカウントに適用する検索スペースを選択します。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザが到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。
[サービスクラス (Class of Service)]	ユーザが割り当てられているサービスクラスを選択します。このサービスクラスによって、多くのユーザ設定が制御されます。
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[次回ログイン時の自己登録を設定する (Set for Self-Enrollment at Next Login)]	ユーザの次回ログイン時に、ユーザに対して、名前と標準グリーティングを録音すること、パスワードを設定すること、および宛先検索サービスに登録するかどうかを選択することを求める場合は、このチェックボックスをオンにします。 ユーザが登録済みの場合、このチェックボックスは自動的にオフになります。通常、この設定が使用されるのは新規ユーザです。 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。
[ディレクトリに登録 (List in Directory)]	外部の発信者がユーザにアクセスするときに使用できる宛先検索サービスにユーザを登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。 サービスクラスによって許可されている場合は、ユーザは電話で、または Cisco Unity Assistant を使用してこの設定を変更できます。 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。

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

フィールド	説明
[メッセージの配信失敗時に不達確認を送信する (Send Non-Delivery Receipts on Failed Message Delivery)]	メッセージの配信が失敗した場合に、Cisco Unity Connection が不達確認 (NDR) メッセージを発信者にルーティング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。
[既知の内線から発信するときのパスワードをスキップする (Skip Password When Calling From a Known Extension)]	この内線番号から発信するときに、このユーザに対してパスワードの入力を求めない場合は、このチェックボックスをオンにします。  (注) この設定を使用する場合は、セキュリティ上のリスクが発生します。ハッカーは、電話通話の発信者 ID をスプーフィングする可能性があります。スプーフィングした発信者 ID がプライマリ内線番号または代行内線番号と一致して、ハッカーが Cisco Unity Connection システムに到達できた場合、それらの番号でこの設定が有効になっていると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセスできます。
[短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)]	(予定表の連動のみ) ユーザの Outlook 予定表データが、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [外部サービス (External Services)] ページの [短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドで設定された頻度に基づいて更新されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザの Outlook 予定表データは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [外部サービス (External Services)] ページの [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))] フィールドで設定された頻度に基づいて更新されます。 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。
[アドレス (Address)]	(省略可能) ユーザのアドレスを入力します。
[ビル名 (Building)]	(省略可能) ユーザが業務に従事している建物の名前を入力します。
[市区町村 (City)]	(省略可能) 市区町村を入力します。
[都道府県 (State)]	(省略可能) 都道府県を入力します。
[郵便番号 (Postal Code)]	(省略可能) 郵便番号を入力します。
[国 (Country)]	(省略可能) 国または地域を入力します。
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにする場合は、リストからタイムゾーンを選択します。

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

フィールド	説明
[タイムゾーン (Time Zone)]	<p>ユーザに適用されるタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザへの指示を再生するときの言語を選択します。リストから言語を選択します。または、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] チェックボックスをオンにします。この設定は、音声認識カンバセーションには適用されないことに注意してください。</p> <p>ユーザの言語設定は、テキスト/スピーチ (TTS) に使用する言語にも適用されます (TTS を使用するには、TTS ライセンスを購入していただいた後、該当する TTS 言語をインストールする必要があります。TTS は、サービスクラスによって制御されます)。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>
[部署名 (Department)]	(省略可能) ユーザの所属部署を入力します。
[マネージャ (Manager)]	(省略可能) マネージャの名前を入力します。
[課金ID (Billing ID)]	(省略可能) アカウンティング情報、部門名、プロジェクトコードなどの組織固有の情報に使用できる課金 ID。この情報は、ユーザレポートに含めることができます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザテンプレートの追加、修正、削除」の章の「ユーザテンプレートの修正」の項

ユーザテンプレートのパスワードの設定

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

フィールド	説明
[パスワードの選択 (Choose Password)]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voice Mail)] : ユーザのボイスメールパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 [Web アプリケーション (Web Application)] : ユーザの Web アプリケーションパスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリの Web アプリケーションパスワードを変更する必要があります。Connection でパスワードを変更することはできません。
[管理者がロックする (Locked by Administrator)]	ユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにします。 ユーザがボイスメールにアクセスできないようにするには、ボイスメールパスワードのこのチェックボックスをオンにします。ユーザが Cisco Personal Communications Assistant (PCA) または Cisco Unity Connection の管理にアクセスできないようにするには、Web アプリケーションパスワードのこのチェックボックスをオンにします。
[ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)]	ユーザがパスワードを変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、通常、複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。このチェックボックスをオンにする場合、[期限切れなし (Does Not Expire)] チェックボックスもオンにします。
[次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)]	一時的なパスワードを設定しておき、ユーザが Cisco Unity Connection に次回ログインしたときに新しいパスワードを設定させるようにするには、このチェックボックスをオンにします。アカウントを不正アクセスおよび不正使用から保護するには、ユーザに対して、単純でない長いパスワード (8 文字以上) を指定するように指示します。または、[認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページにある設定を使用して、このようなパスワードにすることを強制します。
[期限切れなし (Does Not Expire)]	Cisco Unity Connection がユーザにパスワードの変更を求めないようにするには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザの場合、または複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。 このチェックボックスがオンになっていても、ユーザはパスワードをいつでも変更できます。 このチェックボックスがオフになっている場合、パスワードの有効期限は、選択した認証規則で設定されている [クレデンシャルの有効期限 (Credential Expires After)] フィールドによって制御されます。
[認証規則 (Authentication Rule)]	選択したユーザパスワードの設定に適用する認証ポリシーを選択します。
[最終変更時刻 (Time Last Changed)]	(表示のみ) ユーザパスワードが最後に変更された日時を示します。
[失敗したログイン試行回数 (Failed Logon Attempts)]	(表示のみ) このパスワードでログイン試行に失敗した回数を示します。この回数は、ログインが成功するか、管理者が [パスワードのロック解除 (Unlock Password)] をクリックすると、0 にリセットされます。
[最後に失敗したログイン試行時刻 (Time of Last Failed Logon Attempt)]	(表示のみ) このパスワードで最後にログイン試行に失敗した日時を示します。

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

フィールド	説明
[管理者によってロックされた時刻 (Time Locked by Administrator)]	(表示のみ) ユーザパスワードが管理者によってロックされた日時を示します。
[ログイン試行に失敗したためにロックされた時刻 (Time Locked Due to Failed Logon Attempts)]	(表示のみ) ログイン試行失敗の最大許容回数に達したため、ユーザパスワードがロックされた日時を示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「パスワード」の項

ユーザテンプレートのパスワードの変更

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

フィールド	説明
[パスワードの選択 (Choose Password)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voice Mail)] : ユーザのボイスメール パスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 [Web アプリケーション (Web Application)] : ユーザの Web アプリケーション パスワードに関連付けられている設定を変更する場合。 <p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリの Web アプリケーションパスワードを変更する必要があります。Connection でパスワードを変更することはできません。</p>
[パスワード (Password)]	<p>パスワードを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 電話パスワード : 0 ~ 9 の数字を使用します。 Web アプリケーション パスワード : 英数字と特殊文字 (~!@#%&*()-_+={} [:"';<>?/ \.,) を任意に組み合わせて使用します。 <p>Cisco Unity Connection を不正アクセスおよび不正使用から保護するには、単純でない長いパスワード (8 文字以上) を入力します。</p> <p>パスワードの複雑さに関して要件を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [認証規則 (Authentication Rule)] ページを使用します。</p>
[パスワードの確認 (Confirm Password)]	<p>入力の確認のため、新しいパスワードを再度入力します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「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」の章の「パスワード」の項

ユーザテンプレートの役割の編集

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

フィールド	説明
[割当済みの役割 (Assigned Roles)]	<p>[使用可能な役割 (Available Roles)] の設定と併せて使用し、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上向き矢印および下向き矢印をクリックして、必要な役割を [使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割当済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audio Text Administrator • Greeting Administrator • Help Desk Administrator • Remote Administrator • System Administrator • Technician • User Administrator
[使用可能な役割 (Available Roles)]	<p>[割当済みの役割 (Assigned Roles)] の設定と併せて使用し、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上向き矢印および下向き矢印をクリックして、必要な役割を [使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割当済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audio Text Administrator • Greeting Administrator • Help Desk Administrator • Remote Administrator • System Administrator • Technician • User Administrator

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントを追加する前に」の章の「[役割](#)」の項

ユーザテンプレートの転送ルール

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

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	1 つ以上の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] をクリックします。仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているルールが、無効となる日時を示します。

ユーザテンプレートの転送ルールの編集

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

フィールド	説明
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)]	<p>適切なオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)] : Cisco Unity Connection は、この基本転送ルールがアクティブになっている場合、このページの設定を適用します。 [パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] : Connection は、この基本転送ルールがアクティブになっている場合、このページの設定を無視し、パーソナル着信転送ルールを適用します。 <p>[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] オプションを使用する場合は、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールで一連のパーソナル着信転送ルールを設定したことを最初に確認してください。一連のルールが設定されていない場合、通話はすべてプライマリ内線番号に転送されます。</p>
[ステータス (Status)]	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効な状態です。 [終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、管理者が無効にするまで有効になります。 [次の日時まで有効にする (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection は、選択された転送オプションを指定の日時まで実行します。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] をクリックし、月、日、西暦年、および時刻を選択します。この日時に達すると、Connection は転送オプションを自動的に無効にします。 <p> (注) 仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。</p>
[転送先 (Transfer Calls To)]	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。 コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。 [内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。

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

フィールド	説明
[転送タイプ (Transfer Type)]	<p>Cisco Unity Connection での通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] : Connection は発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中または無応答の場合、(Connection ではなく) 電話システムがユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。この転送タイプを使用すると、Connection で着信通話をより迅速に処理できます。[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] は、電話システムで通話の転送が有効になっている場合に限り使用してください。 • [転送を管理する (Supervise Transfer)] : Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中の場合または通話への応答がない場合、(電話システムではなく) Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[転送タイプ (Transfer Type)] オプションは、[Transfer Incoming Calls] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は使用できません。</p> <p>転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[待機する呼出回数 (Rings to Wait For)]	<p>Cisco Unity Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値を 3 以上に設定します。5 以上の値に設定することは避けてください (特に、通話が別の内線番号に転送される可能性がある場合)。発信者は、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>このオプションは、[Transfer Incoming Calls] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、または [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the “Wait While I Transfer Your Call” Prompt)]	<p>転送の実行中、発信者に Cisco Unity Connection で「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」のプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[Transfer Incoming Calls] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。</p>

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

フィールド	説明
[内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)]	<p>電話が通話中の場合、Cisco Unity Connection が通話を処理する方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voice Mail)] : Connection は通話中グリーンディングを再生し、発信者がボイスメッセージを残せるようにします。 • [問い合わせせずに発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)] : Connection は、発信者を保留にします。 • [保留してよいかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)] : 保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。 <p>これらのオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーンディング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[コールが接続されたら通知する (Tell Me When the Call Is Connected)]	<p>ユーザが電話に応答したときに、Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」プロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーンディング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[コールの宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)]	<p>ユーザが電話に応答したときに、Cisco Unity Connection で「< ユーザまたはコールハンドラの名前の録音 > の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「< ダイヤルされた内線番号 > の方にお電話がはいています (call for <dialed extension number>)」プロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザが複数のダイヤル内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーンディング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>

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

フィールド	説明
[電話に出るかどう かを選択する (Ask Me If I Want to Take the Call)]	<p>Cisco Unity Connection が通話を転送する前に、通話を受信するかどうかをユーザに問い合わせるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[発信者の名前を問 い合わせる (Ask for Caller's Name)]	<p>発信者に対して、名前を言うように 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。ユーザが通話に応答すると、Connection は通話を転送する前に「... 様からの お電話です (Call from...)」プロンプトを再生します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「[着信転送、スクリーニング、および通話保留](#)」の項

ユーザテンプレートのメッセージ設定

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

フィールド	説明
[最大メッセージ長 (Maximum Message Length)]	<p>身元不明発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、身元不明発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要な場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては、長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p> (注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定：300 秒。</p>
[発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)]	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイスメッセージポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)]	<p>発信者にシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。この言語設定は、「発信音の後にメッセージをお話してください。(You may record your message at the tone.)」などのシステム プロンプトに適用されます。次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] <p>または、特定の言語をリストから選択します。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>
[識別できない発信者のメッセージの緊急性 (Unidentified Callers Message Urgency)]	<p>身元不明発信者がメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)]：身元不明発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 [緊急にする (Mark Urgent)]：身元不明発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカルサポートの通話で役立つ場合があります。 [発信者が選択できる (Ask Callers)]：メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection が身元不明発信者に確認します。
[識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)]： [暗号化する (Mark Secure)]	<p>身元不明発信者がこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection で安全のマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします。</p>

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

フィールド	説明
[メッセージ後のアクション (After Message Action)]	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、適切なコール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオンカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「外部の発信者のオプション」の項

ユーザテンプレートのメッセージアクションテンプレートの編集

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

フィールド	説明
[ボイスメール (Voicemail)]	<p>ユーザがボイスメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]。</p>
[電子メール (Email)]	<p>ユーザが電子メールメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]。</p>
[ファックス (Fax)]	<p>ユーザがファックスメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]。</p>

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

フィールド	説明
[送信確認 (Delivery Receipt)]	<p>ユーザが送信確認を受信したときに、Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ユーザのメールボックスにメッセージを配信します。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は送信者に不達確認を送信します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。 <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]。</p>
[リレーアドレス (Relay Address)]	<p>Cisco Unity Connection がボイスメール、電子メール、または送信確認をリレーするように設定されている場合、Connection がそのタイプのメッセージをリレーする先のアドレスを選択します。このフィールドは、1 つ以上のメッセージタイプでメッセージアクションとして [メッセージをリレー (Relay the Message)] を選択していない場合、編集できません。</p> <p> (注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、最初に[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [SMTP スマート ホスト (Smtsp Smart Host)] を設定する必要があります。</p>

ユーザテンプレートの発信者入力

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

フィールド	説明
[キー (Key)]	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーをクリックします。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。
[アクション (Action)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話操作が設定されている場合は、その操作が表示されます。コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者をターゲットに送信する (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。
[ターゲット (Target)]	(表示のみ) コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が追加入力を許可するか ([ロック解除 (Unlocked)])、無視するか ([ロック (Locked)]) を示します。
[追加ダイヤル番号を待つ ___ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ___ Milliseconds)]	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加の入力を待つ時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection は 1 つのキーに割り当てられている操作を実行します。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p> (注) このオプションは、[グリーティング (Greetings)] ページで [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定：1,500 ミリ秒。</p>
[ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions)] : [有効にする (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで、先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、このチェックボックスをオンにします。このような数字が定義されている場合は、コールハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングを聞いている間に発信者がダイヤルした内線番号の先頭に、その数字が追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection が最初に通話をルーティングしようとする宛先は、先頭に数字が追加されている内線番号です。先頭に数字が追加されている内線番号が有効なものでない場合、Connection は、ダイヤルされた内線番号に通話をルーティングしようとします。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。Sales コールハンドラのグリーティングが再生されている間に、発信者が 1000 をダイヤルした場合、Connection は通話を内線番号 1231000 にルーティングしようとします。先頭に数字を追加した後の内線番号が有効なものでない場合、Connection は内線番号 1000 に通話をルーティングしようとします。</p>
[先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)]	発信者がユーザまたはコールハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「[グリーティング](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[短縮内線番号のシミュレート](#)」の項

ユーザテンプレートの発信者入力の編集

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

フィールド	説明
[キー (Key)]	(表示のみ) このページの設定の適用対象となる電話キーパッドのキーを示します。
[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))]	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーに割り当てられている操作を実行します。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

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

フィールド	説明
[アクション (Action)]	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話を終了します。 – [キーを無視する (Ignore Key)] : Connection は、キー入力を無視してグリーティングを引き続き再生します。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection は、グリーティングを最初から再生します。 – [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、コールルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 – [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : Connection は、グリーティングをスキップしてグリーティング再生後の操作を実行します。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : Connection は、発信者からのメッセージを録音します。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 – [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : Connection は、[内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に通話を転送します。Connection は、通話を電話システムにリリースすることで通話を転送します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。通話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転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : 通話をブロードキャストメッセージカンバセーションに送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします (規制テーブルで許可されている場合のみ)。 – [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能) : Connection は、発信者が通話先のメールボックスにログインしようとしていると判断し、サインイン用のパスワードだけを入力するよう要求します。この手順では、ユーザは各自のグリーティングから簡単にログインできます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを変更するためのカンバセーションに通話を送信します。

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

フィールド	説明
	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="416 315 1473 376">- [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオンカンバセーションに送信し、ID とパスワードを入力するよう発信者に要求します。 <li data-bbox="416 387 1473 546">- [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 <li data-bbox="379 557 1473 618">• [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="416 629 858 665">- [転送を試みる (Attempt Transfer)] <li data-bbox="416 676 1137 712">- [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「[グリーティング](#)」の項

ユーザテンプレートのメールボックスの編集

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

フィールド	説明
[メッセージエージングポリシーを有効にする (Enable Message Aging Policy)]	<p>[メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページでメッセージエージング規則が選択されている場合、および [メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページで [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、このチェックボックスをオンにすると規則がこのユーザに適用されます。チェックボックスをオフにするとこのユーザに対して規則は無視されます。</p> <p>このチェックボックスは、[メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページでメッセージエージング規則が選択されていない場合、および [メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページの [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオフになっている場合は適用されません。</p>
[受信確認要求へ応答する (Respond to Requests for Read Receipts)]	ある Cisco Unity Connection ユーザが別のユーザにボイスメッセージを送信した場合、メッセージを送信したユーザは、受信者がいつボイスメッセージを再生したかについて受信確認で通知を受けることを要求できます。このユーザに関する受信確認要求に Connection が応答しないようにするには、このチェックボックスをオフにします。
[メールボックスクォータ (Mailbox Quotas)]	<p>メールボックス使用割当量は、メッセージエージングポリシーとともに、ボイスメッセージ用の使用可能なハードディスク領域が満杯にならないように確保するために役立ちます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [カスタム (Custom)] : このユーザに対して、このページで指定する [警告クォータ (Warning Quota)]、[送信クォータ (Send Quota)]、および [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] を使用します。このオプションを選択する場合は、[カスタム (Custom)] または [システム最大値 (2 ギガバイト) (System Maximum (2 Gigabytes))] も選択します。[カスタム (Custom)] を選択する場合は、次の項目ごとに、このユーザが使用できるボイスメッセージの最大バイト数を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [警告クォータ (Warning Quota)] : ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザは、メールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。 [送信クォータ (Send Quota)] : ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイスメッセージを送信できなくなります。 [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] : ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイスメッセージを送受信できなくなります。 <p>カスタムクォータを入力する場合、[警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。</p> [システム設定の使用 (Use System Settings)] : このユーザに対して、[メールボックスクォータ (Mailbox Quotas)] ページで指定した使用割当量を使用します。
[メールボックスストア (Mailbox Store)]	このテンプレートを使用してユーザを作成する場合にメールボックスの作成先となるメールボックスストアを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「[メールボックスサイズの割り当て](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「[メールボックスのサイズの制御](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「[メールボックスストアの管理](#)」の章

ユーザテンプレートの電話メニュー

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

フィールド	説明
[タッチトーンカンバセーションメニュースタイル (Touchtone Conversation Menu Style)]	<p>ユーザがタッチトーンカンバセーションを使用する場合は、次のオプションのいずれかを選択します。音声認識カンバセーションの場合、標準メニュースタイルと簡易メニュースタイルは提供されないことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [標準ガイダンス (Full)] : 詳しい操作説明をユーザに再生します。新規ユーザの場合に選択します。 [簡易ガイダンス (Brief)] : 標準メニューの簡易版をユーザに再生します。システムに慣れているユーザの場合に選択します。 <p>デフォルト設定 : [標準ガイダンス (Full)]。</p>
[カンバセーション音量 (Conversation Volume)]	<p>Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザに再生されるときの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [低音量 (Low)] [中音量 (Medium)] [高音量 (High)] <p>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</p> <p>デフォルト設定 : [中音量 (Medium)]。</p>
[カンバセーション速度 (Conversation Speed)]	<p>Cisco Unity Connection がユーザにプロンプトを再生するときの速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [遅い (Slow)] [標準 (Normal)] [速い (Fast)] [最速 (Fastest)] <p>デフォルト設定 : [標準 (Normal)]。</p>
[時間フォーマット (Time Format)]	<p>ユーザが電話でメッセージを再生するときに Cisco Unity Connection によってタイムスタンプの再生に使用される時間形式を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [12 時間制 (12 hour clock)] : デフォルト。ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 12 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは午後 1 時 00 分と再生されます。 [24 時間制 (24 hour clock)] : ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 24 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは 13 時 00 分と再生されます。 <p> (注) ユーザは、Cisco Unity Assistant で、固有の時間形式の優先使用を設定できます。</p>
[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)]	<p>ユーザが、Cisco Unity Connection と電話で対話するための主要な手段として音声認識の使用を希望する場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオンになっている場合、[タッチトーンカンバセーション (Touchtone Conversation)] の設定は、音声認識サービスが使用不能な場合のバックアップとしてだけ使用されます。</p>

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

フィールド	説明
[タッチトーンカンバセーション (Touchtone Conversation)]	<p>ユーザがメッセージを電話で再生および管理するときに再生されるタッチトーンカンバセーションスタイルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [代行キーパッドマッピング (N) (Alternate Keypad Mapping (N))] • [代行キーパッドマッピング (S) (Alternate Keypad Mapping (S))] • [代行キーパッドマッピング (X) (Alternate Keypad Mapping (X))] • [クラシックカンバセーション (Classic Conversation)] • [カスタムキーパッドマッピング 1 (Custom Keypad Mapping 1)] • [カスタムキーパッドマッピング 2 (Custom Keypad Mapping 1)] • [カスタムキーパッドマッピング 3 (Custom Keypad Mapping 1)] • [オプションカンバセーション 1 (Optional Conversation 1)] • [標準カンバセーション (Standard Conversation)] <p>各カンバセーションスタイルで、標準メニュースタイルまたは簡易メニュースタイルを使用できます。</p>
[メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] : [有効にする (Enable)]	<p>ユーザに対し、電話でメッセージをチェックするときに他のユーザおよび身元不明発信者からのボイスメッセージを検索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。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは、Cisco Unity Connection カンバセーションのメインメニューからメッセージを検索するように要求されます。ユーザは、メッセージロケータ機能を使用して、各自の新規メッセージおよび開封済みメッセージの中で、特定のユーザ、内線番号、または電話番号 (ANI または発信者 ID の情報) からのメッセージを検索できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[メッセージロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)]	<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"> • [ラストインファーストアウト (Last In, First Out)] • [ファーストインファーストアウト (First In, First Out)] <p>[メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] : [有効にする (Enable)] チェックボックスと併せて使用して、ユーザが個々のメッセージを電話で検索できるようにします。この設定は、音声認識カンバセーションでは使用できないことに注意してください。</p>
[ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)]	<p>ユーザがメニューに応答しないときに、Cisco Unity Connection がそのメニューを繰り返す回数を指定します。有効値の範囲は 0 ~ 10 です。</p> <p> (注) この設定は、音声認識カンバセーションでは使用できません。</p> <p>デフォルト設定：1 回。</p>

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

フィールド	説明
[最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ ____ ミリ秒 (Wait for First Touchtone or Voice Command ____ Milliseconds)]	メニューを再生後、ユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを音声で入力するまで Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。この設定は、「先頭桁のタイムアウト」とも呼ばれます。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 5,000 ミリ秒。
[名前、内線番号、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 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords ____ Milliseconds)]	メッセージの宛先指定、パスワードの更新、通話転送またはメッセージ到着通知の番号の変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。 有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 3,000 ミリ秒。
[複数桁のメニューオプションを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options ____ Milliseconds)]	特定の電話メニューで使用可能な複数のキーの組み合わせにおいて、ユーザが最初の数字を表すキーを押した後、次のキーを押すまで、Cisco Unity Connection が待つ時間を指定します。 たとえば、クラシック カンパセーションの [メッセージ後 (After Message)] メニューでユーザは、1つのメッセージに回答するには 4 を、すべてのメッセージに回答するには 42 を、発信者に電話するには 44 を押すことができます。 この設定は、## を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合も適用されます。 有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒。
[ボイスコマンドの単語間で待機する (Wait Between Words in Voice Commands)] (フレーズ未完了タイムアウト ____ ミリ秒)	Cisco Unity Connection がユーザ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。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発声し、間をおいてから「from Harriet Smith」と発声したとします。この場合、ここで入力した値によって、ユーザの発声終了まで Connection がどのぐらい待つかが決まります。この時間が経過すると、新しいメッセージが再生されます。有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 750 ミリ秒。
[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識ユーザに目的の操作の確認を求める可能性を調節します。たとえば、ユーザが「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。 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。 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認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。

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

フィールド	説明
[音声認識の音声感度 (0 ~ 100) (Voice Recognition Speech Sensitivity (0 to 100))]	<p>この設定を使用して、通話の潜在的なバックグラウンドノイズを補償できます。</p> <p>値 0 は、音声エンジンの感度が低いことを示します。音声を認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。</p> <p>値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。単に雑音が発生しただけでも、音声イベントとして認識されます。</p> <p>デフォルト設定：50。</p>
[ログイン後に再生 (After Logging On, Play)]	<p>次のチェックボックスをオンにして、ユーザのログイン後に Cisco Unity Connection が何を再生するかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの録音名 (User's Recorded Name)] : Connection は、ユーザの録音名を再生します。 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。 [オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)] : Connection は、ユーザのオプション グリーティングが有効な場合に、その旨をユーザに通知します。Connection は、ユーザが電話でログインするとすぐに通知を再生し、その後メニューを再生します。ユーザは、このメニューで、オプション グリーティングを有効なままにするか、無効にするか、または再生するかを選択できます。 このチェックボックスは、ユーザが電話で Connection にアクセスしたときに、オプション グリーティングが有効であることをユーザに通知するかどうかのみを制御します。Cisco Personal Communications Assistant (PCA) でオプション グリーティングが有効な場合は、このチェックボックスがオフであっても、常にユーザに通知されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。 [ユーザの新規メッセージを自動的に再生する (User's New Messages Automatically)] : Connection は、ユーザのログイン後にすぐ新しいメッセージを再生します。ユーザに、メッセージ数やメインメニューは再生されません。ただし、所定の条件に該当している場合 (メールボックスがいっぱいになっていることの警告、ブロードキャストメッセージ、パスワード期限切れ通知のいずれかが発生) および初回登録時は、そのことがユーザに通知された後で新しいメッセージが再生されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。

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

フィールド	説明
[カンパセーション終了後 (When Exiting the Conversation)]	<p>次のいずれかの操作を選択して、カンパセーションの終了時に、Cisco Unity Connection がユーザを送信する先を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : Connection は通話をすぐに終了します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。通話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転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] – [サインイン (Sign-In)] – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定した Connection ユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「[カンパセーションと電話メニューのオプション](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[Cisco Unity Connection カンパセーション](#)」の章

ユーザテンプレートのメッセージ再生の設定

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

フィールド	説明
[メッセージ音量 (Message Volume)]	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [低音量 (Low)] • [中音量 (Medium)] • [高音量 (High)] <p>ユーザは、Cisco Unity Assistant で音量レベルを調整することも、電話機で一時的に音量を調整することもできます (コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して音量を調整できます)。</p> <p>デフォルト設定: [中音量 (Medium)]。</p>
[メッセージ再生速度 (Message Speed)]	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファックスメッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection でメッセージが再生される速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [遅い (Slow)] • [標準 (Normal)] • [速い (Fast)] • [最速 (Fastest)] <p>ユーザは、Cisco Unity Assistant で速度を調整できます。</p> <p>コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して再生速度を調整できます。</p> <p>デフォルト設定: [標準 (Normal)]。</p>
[新規メッセージの再生 (For New Messages, Play)]	<p>Cisco Unity Connection が新規のマークが付いたメッセージの合計数を通知するには、必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージ総数 (Message Count Totals)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は新規のマークが付いたメッセージ (ボイスメッセージ、電子メールメッセージ、ファックスメッセージを含む) の合計数を通知します。 • [ボイスメッセージ数 (Voice Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いたボイスメッセージの合計数を通知します。 • [電子メールメッセージ数 (Email Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いた電子メールメッセージの合計数を通知します。 • [ファックスメッセージ数 (Fax Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いたファックスメッセージの合計数を通知します。 • [受信メッセージ数 (Receipt Message Counts)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection は、新規のマークが付いた受信メッセージの合計数を通知します。
[開封済みメッセージの再生 (For Saved Messages, Play)]	<p>[開封済みメッセージ数 (Saved Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は開封済みのメッセージの合計数を通知します。</p>

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

フィールド	説明
[メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Messages, Play)]	<p>ユーザが電話で Cisco Unity Connection にログインしたときに、次のメニューを Connection が再生できるように、[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「ボイスメールの再生は、1 を押してください。(Press 1 to hear voice messages)」 「電子メールの再生は、2 を押してください。(Press 2 to hear emails)」 「ファックスは、3 を押してください。(Press 3 to hear faxes)」 「受信確認の再生は、4 を押してください。(Press 4 to hear receipts)」 <p>メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。</p>
[新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)]	<p>Cisco Unity Connection が新しいメッセージをユーザに再生する順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)]: メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。Connection は、ここで指定された順序に従ってメッセージを再生します。 メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。 [時間の順序 (Then By)]: [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択し、Connection が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順序を指定します。 <p>緊急メッセージは、受信確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されることに注意してください (受信確認は送信時刻でソートされます)。</p>
[開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)]	<p>Cisco Unity Connection が開封済みメッセージをユーザに再生する順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)]: メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。Connection は、ここで指定された順序に従ってメッセージを再生します。 メッセージタイプメニューでは、電子メールとファックスのオプションを使用できます。ただし、Connection が電子メールとファックスを再生するのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスでテキスト / スピーチ (TTS) およびファックスの機能が有効になっている場合だけです。ファックスメッセージの場合、Connection はメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけを再生します。 [時間の順序 (Then By)]: [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択します。
[削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)]	<p>[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックし、削除したメッセージの再生順序を指定します。</p> <p> (注) 緊急メッセージは、受信確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されます (受信確認は送信時刻でソートされます)。</p>

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

フィールド	説明
[各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)]	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者情報 (Sender's Information)] : メッセージを再生する前に、メッセージ送信者の発信者情報を Cisco Unity Connection で再生する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報は、Connection の設定内容によって異なります。 デフォルトでは、[送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスがオンの場合、Connection は次の情報を再生します。 <ul style="list-style-type: none"> 識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection はユーザの名前の録音を再生します。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。 身元不明発信者が残したメッセージの場合、Connection は、メッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供しません。 [内線番号を含める (Include Extension)] : [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、名前前の録音に加え、メッセージを残したユーザの内線番号を含めます。 [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、Connection は、メッセージを再生する前に、メッセージのシーケンス番号(「メッセージ 1 ...」)を通知します。 [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、Connection は、メッセージが発信者によって録音された時刻を通知します。 [送信者の ANI (Sender's ANI)] : 身元不明発信者が残したメッセージについて、このチェックボックスをオンにすると、Connection は、メッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供します。
[各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)]	<p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)] : ユーザがメッセージの本文にアクセスし、メッセージの管理方法を指定する前に、ユーザが通話を終了したか電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection が、メッセージを新規のマークを付けたまま残すか、開封済み (読み取り済み) としてマークするかを指定します (また、Connection は、メッセージへの応答、メッセージの転送、ユーザへの電話、オペレータまたは別の内線電話への転送などの実行後にユーザが特に指定しない限り、メッセージをそのままの状態に残します)。 デフォルト設定 : [メッセージに新規マークを付ける (Mark Message New)]。 [メッセージの早送り ____ ミリ秒 (Fast Forward Message by ____ Milliseconds)] : ユーザがメッセージを再生中に早送りする場合に、Connection が前方にスキップする時間の長さを指定します。 Connection は、メッセージを前方にスキップするとき、速度調整された増分をベースにしないので、注意してください。前方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定 : 5 秒。 [メッセージの巻き戻し ____ ミリ秒 (Rewind Message by ____ Milliseconds)] : ユーザがメッセージを再生中に巻き戻しする場合に、Connection が後方にスキップする時間の長さを指定します。 Connection は、メッセージを後方にスキップするとき、速度調整された増分をベースにしないので、注意してください。後方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のいずれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定 : 5 秒。

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

フィールド	説明
[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)]	[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にすると、Cisco Unity Connection は、メッセージが発信者によって録音された時刻を通知します。 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。
[メッセージを削除するとき (When Deleting a Message)]	[新規および保存済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletions of New and Saved Messages)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、ユーザが電話で新規メッセージおよび開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに要求します。ユーザが削除済みメッセージにアクセスできない場合は、このチェックボックスをオンにすることを検討してください。 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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「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」の章の「[メッセージ再生順序のオプション](#)」の項

ユーザテンプレートのメッセージ送信の設定

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

フィールド	説明
[ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)]	このチェックボックスをオンにした場合、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信できます。 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。
[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、ユーザはブロードキャストメッセージを編集できます。このチェックボックスをオンにした場合、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信することもできます。 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。
[受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)]	メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンバセーションがユーザに要求する入力方法を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • [姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name)] • [内線番号順 (Entering the Extension)] • [名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)]  <p>(注) 宛先を名前で指定する場合は、ユーザの電話機のキーパッドに英字が刻印されている必要があります。</p> <p>この設定は、音声認識カンバセーションを使用している場合には適用されません。</p> <p>ここで選択されたオプションにかかわらず、ユーザは、電話でメッセージの宛先を指定しているときに # キーを 2 回押すと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定とを切り替えることができます。ただし、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)] チェックボックスがオンになっている場合、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する方法は、ユーザ内線番号の入力だけになります。</p>
[受信者を名前を確認する (Confirm Recipient by Name)]	ユーザを宛先として指定したときに、選択した名前の確認のプロンプトを再生する場合は、このオプションを有効にします。デフォルトでは、ユーザをリストから選択したとき、Cisco Unity Connection が確認のために名前を繰り返すことはありません。 ユーザが名前ではなく ID で宛先を指定する場合は、このオプションを有効にすることをお勧めします。  <p>(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して常に確認のプロンプトが再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

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

フィールド	説明
[各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)]	<p>複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前の追加を続けるよう Cisco Unity Connection がユーザに求める場合は、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを宛先指定する場合、Connection は、単一の受信者の追加を受け付けた後、次に行う操作をキー入力によって示すよう要求します (たとえば、「別の宛先の追加は 1、メッセージ オプションは 3、メッセージの録音はシャープを押してください。(To add another recipient, press 1. For message options, press 3. To record, press #.)」)。複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザは、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続けるのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。このオプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。</p> <p> (注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前を引き続き追加するように求めるプロンプトが常に再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[アドレス指定優先順位リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)]	<p>このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、メッセージの受信者を、ユーザによってメッセージの宛先として初めて指定されたときに名前の重み付けリストに自動的に追加します。その後は、以降の使用状況に基づいて名前の重みを調整します。</p> <p>ユーザが名前の一部を使用してメッセージの宛先を指定した結果、一致する名前が複数検出される場合、Connection は、重みでソートされたアドレス指定優先順位リストに最初に現れた一致を表示します。ユーザがボイス コマンドを使用してメッセージの宛先を指定した場合、Connection はアドレス指定優先順位リスト内の名前の重みを使用します。したがって、ユーザが発声した名前と音声学的に類似する名前が音声認識エンジンによって一致として選択される可能性が高くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]	<p>ユーザがメッセージの送信、応答、または転送の処理中に電話が切断された場合に、Cisco Unity Connection がメッセージを送信するか破棄するかを指定します。</p> <p>電話は、意図的に切断されることもあれば、不意に切断されることもあります。たとえば、ユーザが電話を切る場合や、携帯電話のバッテリー切れ、または圏外になる場合が挙げられます。デフォルトでは、次の場合に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザがメッセージに返信、またはメッセージを送信しようとしている場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在し、録音の長さが 1 秒 (1,000 ミリ秒) を超えている。つまり、ユーザが録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。 ユーザがメッセージを転送中：メッセージの受信者が 1 名以上存在する。つまり、ユーザが音声コメントの録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。 <p>[メッセージの削除 (Discard Message)] が選択されている場合、Connection は、ユーザが # キーを押してメッセージの送信準備ができていないことを確認しない限り、メッセージを送信しません。ユーザがメッセージを送信する前に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信せずに削除します。</p> <p>デフォルト設定：[メッセージ送信 (Send Message)]。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「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」の章の「[メッセージの宛先と送信先のオプション](#)」の項

ユーザテンプレートのグリーティング

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

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

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「[グリーティング](#)」の項

ユーザテンプレートのグリーティングの編集

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

フィールド	説明
[ステータス (Status)]	<p>選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしで有効になっているグリーティング (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection は、指定された日時に達するまで該当するグリーティングを再生します。[有効期限 (Enabled Until)] をクリックし、Connection がグリーティングを自動的に無効にする月、日、西暦年、および時刻を選択します。
[再生されるメッセージ (Callers Hear)]	<p>選択したグリーティングのソースを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection は、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの名前の録音を再生します (「申し訳ありませんが < ユーザ名 > は、ただ今電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザの内線番号を再生します。グリーティングが有効になっているが録音されていない場合、Connection は、あらかじめ録音されているシステム グリーティングを再生します。 <p> (注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection はすぐにグリーティング再生後の操作を実行します。
[「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the “Record Your Message at the Tone” Prompt)]	<p>発信者に対して、トーンが鳴るまで待ってからメッセージを録音するように 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ンになっています。</p>

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

フィールド	説明
[グリーティング中 (During Greeting)]	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>[発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)] : グリーティング再生中に発信者の入力を見捨てるには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は、グリーティング再生中に発信者が入力したキーに応じて処理を実行します。</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> <p>[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)] : 発信者に対して、他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を許可するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、発信者の入力した番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、リリース転送を実行しようとします。</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> <p>[発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : 再入力を求めるプロンプトを Connection が発信者に再生する回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択された操作を実行します。</p> <p>デフォルト設定 : 0。</p> <p>[再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : Connection が発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまでの秒数を示します。</p> <p>デフォルト設定 : 2 秒。</p>

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

フィールド	説明
[グリーティング後 (After Greeting)]	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。このオプションは十分に留意して使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、適切なコール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : Connection は、発信者からのメッセージを録音します。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオンカンパセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

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

フィールド	説明
[発信者オプション (Caller Options)]	<p>(オプショングリーティングの場合のみ)Cisco Unity Connection がユーザへの通話を処理する方法を指定します。必要に応じて、次のチェックボックスのいずれかまたはすべてをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)] <p> (注) この設定が適用されるのは、自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線番号に通話が転送された場合だけです。身元不明発信者または別のユーザが、ユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers from Skipping the User's Greeting)] [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers from Leaving Messages)] <p>他の Connection ユーザが Connection カンバセーション(「メッセージを送るには2を押してください (Press 2 to send a message)」)を使用するか、別の Connection クライアントアプリケーションを使用してメッセージを送信する場合、発信者オプションは適用されない点に注意してください。</p>
[録音 (Recording)]	<p>グリーティングの録音。</p> <p>ここでグリーティングを録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「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」の章の「グリーティング」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「システム転送の設定」の章

ユーザテンプレートの通知デバイス

表 3-19 ユーザテンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	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。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで通知デバイスの [有効 (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、このカラムの値は [有効 (Enabled)] です。チェックボックスがオフになっている場合、値は [無効 (Disabled)] です。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[タイプ (Type)]	(表示のみ) このカラムには、通知デバイスの作成時に選択された [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストの値が表示されます。このタイプは変更できません。
[通知先 (Destination)]	(表示のみ) 電話機およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話番号 (Phone Number)] フィールドの値が表示されます。SMTP デバイスおよび SMS デバイスの場合、このカラムには [宛先 (To)] フィールドの値が表示されます。
[電話システム (Phone System)]	(表示のみ) 電話機およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話システム (Phone System)] フィールドの値が表示されます。SMTP デバイスおよび SMS デバイスの場合、このカラムは空白です。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「通知デバイス」の項

ユーザテンプレートの通知デバイスの新規作成

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
[通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)]	通知デバイスのタイプをリストから選択します。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0～9の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> カンマ (,)。1秒間の一時停止を挿入します。 #および*。電話機の#キーと*キーを表します。 <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>
[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection が電話番号の後にダイヤルする追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
[接続の検出を試みる (Try to Detect Connection)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に、接続が検出されるまで待ちます。
[追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に指定の秒数だけ待機できます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。
[呼び出し回数 (Rings to Wait)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection は接続試行を終了します。この設定値は3回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：4回。</p>
[ビジーリトライ限度 (Busy Retry Limit)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数を選択します。</p> <p>デフォルト設定：4回。</p>
[ビジーリトライ間隔 (Busy Retry Interval)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定：5分。</p>
[RNAリトライ限度 (RNA Retry Limit)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの回数にします。</p> <p>デフォルト設定：4回。</p>

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定：15 分。
[電話システム (Phone System)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスが使用する電話システムをクリックします。
[通知でユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)]	(電話機通知デバイスの場合のみ) ユーザに対して、Cisco Unity Connection がユーザ ID の入力を求めるかどうかを示します。ユーザは、パスワードについては常に入力を求められます。ログインにかかる時間を短縮するため、ユーザはユーザ ID を入力しない方式を好む傾向があります。  (注) この設定は、ユーザ以外の人物が電話に応答しない場合に限り、十分に注意して使用してください。
[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)]	(SMS 通知デバイスの場合のみ) 適切な SMPP プロバイダを選択します。
[宛先 (To)]	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベル、あるいは SMS (SMPP) デバイスのどちらかにメッセージ到着通知を設定するかに応じて、次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> SMTP テキスト メッセージ到着通知の場合は、ユーザの文字対応デバイス、テキスト互換携帯電話、または別の電子メールアカウント (自宅の電子メールアドレスなど) の電子メールアドレスを入力します。 SMS (SMPP) テキスト メッセージ到着通知の場合は、SMS 互換デバイスの電話番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダによって異なります。プロバイダによっては、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。 このフィールドには、最大で 128 文字まで入力できます。

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[送信元 (From)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)テキスト互換の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージの確認時にかける電話番号、または英数字テキスト (使用可能な場合) をこのフィールドに入力します。[送信元 (From)] の電話番号は、SMTP 通知の最後の行に表示されます。多くの場合、ユーザがテキスト互換携帯電話の折り返し電話ボタンを押すと、この電話番号をダイヤルできます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する内容は SMPP プロバイダーによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 SMPP プロバイダーで「ソース アドレス」が必要ない場合は、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> (注) [送信元 (From)] 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> <p>このフィールドには、最大で 40 文字まで入力できます。</p>
[メッセージテキスト (Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)テキスト通知でユーザが受信するテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカルサポート部門で通話に対応するユーザを対象として、「テクニカルサポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ到着通知の設定で選択した基準と一致するメッセージが到着するたびに、ここで入力したテキストが送信されます。</p> <p> (注) コールバック番号を通知するには、メッセージテキストの中に、メッセージ確認時にユーザがかける番号を入力するようにします (たとえば、番号を tel:2065551212 などの形式で入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大で 160 文字まで入力できます (SMS デバイスの場合、Connection で使用するよう設定した文字セットによっては、160 文字未満のメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
[メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者の名前や発信者 ID (取得可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファックス)、およびメッセージの受信時刻を含めることができます。メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付けられている場合は、このステータスも通知できます。</p>
[メッセージ数をメッセージテキストに含める (Include Message Count in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ)通知にメールボックス内の新しいメッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>

表 3-20 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[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)]	(SMTP 通知デバイスの場合のみ) SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「通知デバイス」の項

ユーザテンプレートの通知デバイスの編集

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
[有効 (Enabled)]	このチェックボックスをオンにすると、通知デバイスが有効になります。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[最初の通知の試行前の遅延 (Delay Before First Notification Attempt)]	<p>メッセージが [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで選択した基準と一致する場合は、メッセージが受信された時点から通知のトリガーまでの遅延 (分単位) を指定します。一定の間隔 (15 分など) で異なるデバイスに通知を送信して、カスケードメッセージ到着通知と同じ効果を得ることができます。</p> <p>この遅延時間によって、デバイス スケジュールがアクティブでなくなったときに通知が到達した場合、その通知は、スケジュールが再度アクティブになるまで実行されません (メッセージがまだ新規である場合のみ)。</p> <p>0 ~ 99 分の値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 0 分。</p>
[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)]	<p>ユーザが 1 つ以上の新しいメッセージを持っている限り、Cisco Unity Connection がそのユーザに通知を繰り返すようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオンにする場合は、[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] フィールドに通知間隔も入力します。</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>
[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)]	<p>この設定は、[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] チェックボックスと併せて使用します。通知が初めて送信された後、Cisco Unity Connection が通知を繰り返す間隔を分単位で指定します。指定した間隔に従って、継続的に通知が送信されます。たとえば、午前 11 時 47 分に通知反復間隔を 5 分間に設定すると、Connection は、午前 11 時 50 分、午前 11 時 55 分、午後 12 時 00 分、午後 12 時 05 分、午後 12 時 10 分というように、新しいメッセージについてユーザに通知します。この通知スケジュールは、ユーザ宛ての新規メッセージが 1 つ以上存在している限り有効になります。</p> <p>[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] の範囲は 0 ~ 60 分です。</p> <p> (注) [通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] を 0 分にすると、通知の反復は無効になります。</p> <p>デフォルト設定 : 0 分。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[通知の失敗時 (On Notification Failure)]	<p>メッセージ通知は、最初に選択したデバイスへの通知の送信試行が失敗した場合に、一連の通知デバイスを「チェーン」するように設定できます。最初の (または直前の) デバイスへの通知が失敗した場合に、通知を別のデバイスに送信するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通知の失敗時 (On Notification Failure)] で、[次の宛先に送信する (Send to)] をクリックし、現在のデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知するデバイスをクリックします。この項目は、チェーンに含まれる最初の通知デバイスと他のすべてのデバイス (最後のデバイスを除く) で設定します。 • チェーンに含まれる 2 番目以降のすべてのデバイスで、[通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをすべてオフにします。通知イベントを有効にした場合、直前のデバイスで通知が失敗するのを待たずに、このデバイスのメッセージ到着通知がすぐに開始されます。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 • SMTP デバイスは、チェーン内の最後のデバイスとするのでない限り、メッセージ通知のチェーンに設定しないでください。Connection は、SMTP デバイスへの通知の失敗を検出しません。
[通知規則のイベント (Notification Rule Events)]	<p>新しいメッセージが受信されたときに Cisco Unity Connection がこのデバイスに通知を送信するには、必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべてのメッセージ (All Messages)] : Connection は、任意の新しいメッセージ (ディスパッチメッセージ、その他のボイスメッセージ、およびファックスメッセージを含む) が受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [ディスパッチメッセージ (Dispatch Messages)] : Connection は、ディスパッチメッセージのマークが付いた新しいメッセージが受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいディスパッチメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [すべてのボイスメッセージ (All Voice Messages)] : Connection は、新しいボイスメッセージ (ディスパッチメッセージを含む) が受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいボイスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [ファックス (Fax Messages)] : Connection は、新しいファックスメッセージが受信されたとき、このデバイスに通知を送信します。新しいファックスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り Connection が通知を送信するようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。 • [予定表の予定 (Calendar Appointments)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ) : Connection は、今後の Outlook の予定について、このデバイスに通知を送信します。 • [予定表の会議 (Calendar Meetings)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスの場合のみ) : Connection は、今後の Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express 会議について、このデバイスに通知を送信します。
[電話番号 (Phone Number)]	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • カンマ (,)。1 秒間の一時停止を挿入します。 • # および *。電話機の # キーと * キーを表します。 <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection が電話番号の後にダイヤルする追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
[接続の検出を試みる (Try to Detect Connection)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に、接続が検出されるまで待ちます。
[追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) Cisco Unity Connection は、[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字をダイヤルする前に指定の秒数だけ待機できます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。
[呼び出し回数 (Rings to Wait)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection は接続試行を終了します。この設定値は 3 回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。 デフォルト設定 : 4 回。
[ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定 : 4 回。
[ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザの番号が通話中の場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 5 分。
[RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行する回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの回数にします。 デフォルト設定 : 4 回。
[RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) ユーザが電話に応答しない場合に、Cisco Unity Connection が接続を再試行するまでの待機時間を示します (分単位)。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数を選択します。 デフォルト設定 : 15 分。
[電話システム (Phone System)]	(電話機およびポケットベル通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスが使用する電話システムをクリックします。
[通知でユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)]	(電話機通知デバイスの場合のみ) ユーザに対して、Cisco Unity Connection がユーザ ID の入力を求めるかどうかを示します。ユーザは、パスワードについては常に入力を求められます。ログインにかかる時間を短縮するため、ユーザはユーザ ID を入力しない方式を好む傾向があります。  (注) この設定は、ユーザ以外の人物が電話に回答しない場合に限り、十分に注意して使用してください。

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)]	(SMS 通知デバイスの場合のみ) 適切な SMPP プロバイダを選択します。
[宛先 (To)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベル、あるいは SMS (SMPP) デバイスのどちらかにメッセージ到着通知を設定するかに応じて、次のいずれかを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP テキスト メッセージ到着通知の場合は、ユーザの文字対応デバイス、テキスト互換携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メールアドレスなど) の電子メールアドレスを入力します。 SMS (SMPP) テキスト メッセージ到着通知の場合は、SMS 互換デバイスの電話番号を入力します。入力時の形式および番号は、SMPP プロバイダによって異なります。プロバイダによっては、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、最後に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>このフィールドには、最大で 128 文字まで入力できます。</p>
[送信元 (From)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト互換の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージの確認時にかかる電話番号、または英数字テキスト (使用可能な場合) をこのフィールドに入力します。[送信元 (From)] の電話番号は、SMTP 通知の最後の行に表示されます。多くの場合、ユーザがテキスト互換携帯電話の折り返し電話ボタンを押すと、この電話番号をダイヤルできます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する内容は SMPP プロバイダによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダ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。 SMPP プロバイダで「ソース アドレス」が必要ない場合は、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 プロバイダによって異なります。プロバイダによっては、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、最後に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> (注) [送信元 (From)] フィールドに入力した番号は、SMPP プロバイダによって、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> <p>このフィールドには、最大で 40 文字まで入力できます。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージテキスト (Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) テキスト通知でユーザが受信するテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカルサポート部門で通話に対応するユーザを対象として、「テクニカルサポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ到着通知の設定で選択した基準と一致するメッセージが到着するたびに、ここで入力したテキストが送信されます。</p> <p> (注) コールバック番号を通知するには、メッセージテキストの中に、メッセージ確認時にユーザがかける番号を入力するようにします (たとえば、番号を tel:2065551212 などの形式で入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大で 160 文字まで入力できます (SMS デバイスの場合、Connection で使用するよう設定した文字セットによっては、160 文字未満のメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
[メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者の名前や発信者 ID (取得可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファックス)、およびメッセージの受信時刻を含めることができます。メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付けられている場合は、このステータスも通知できます。</p>
[メッセージ数をメッセージテキストに含める (Include Message Count in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスの場合のみ) 通知にメールボックス内の新しいメッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>
[メッセージテキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)]	<p>(SMTP 通知デバイスの場合のみ) SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「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」の章の「通知デバイス」の項

コールハンドラ テンプレートの検索

表 3-22 [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)] : (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>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。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</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「通話管理の概要」の章の「[コールハンドラ](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除](#)」の項

コールハンドラ テンプレートの新規作成

表 3-23 [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[メッセージ受信者 (Message Recipient)]	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。該当するボタンをクリックして受信者のタイプを選択し、リスト内の使用可能なオプションから選択します。</p> <p>同報リストを選択した場合は、リストの各メンバーがコールハンドラメッセージを受信します。この情報は、個々のコールハンドラを作成するときに必ず入力してください。ただし、テンプレートに基づいて作成されるすべてのコールハンドラでメッセージ受信者が同一の場合は例外で、テンプレートに情報を入力できます。</p> <p>[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにすると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして送信された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のユーザ1名だけになります。</p>
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	<p>アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオフにする場合は、リストからタイムゾーンを選択します。</p>

表 3-23 [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
[タイムゾーン (Time Zone)]	<p>ユーザに適用されるタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]：Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]：このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「通話管理の概要」の章の「[コールハンドラ](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除](#)」の項

コールハンドラテンプレートの基本設定の編集

表 3-24 [コールハンドラテンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[電話システム (Phone System)]	テンプレートが使用する電話システムをクリックします。
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにする場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
[タイムゾーン (Time Zone)]	<p>ユーザに適用されるタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]：Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]：このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>

■ コールハンドラ テンプレートの転送オプション

表 3-24 [コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できません。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	<p>発信者がコールハンドラからダイヤルする内線番号が、特定の検索スペース内のオブジェクトと一致するかどうかを確認するときの検索範囲を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [検索スペース (Search Space)] : 特定の検索スペースをリストから選択します。 [コールから検索スペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : このオプションは、前のコールハンドラによってまたはコールルーティングによって通話に適用された検索スペースを使用する場合に選択します。

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「通話管理の概要」の章の「[コールハンドラ](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除](#)」の項

コールハンドラ テンプレートの転送オプション

表 3-25 コールハンドラ テンプレートの [転送オプション (Transfer Options)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	1つ以上の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] をクリックします。仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているルールが、無効となる日時を示します。

コールハンドラテンプレートの転送オプションの編集

表 3-26 コールハンドラテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ

フィールド	説明
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[ステータス (Status)]	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効な状態です。 [終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、管理者が無効にするまで有効になります。 [次の日時まで有効にする (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection は、選択された転送オプションを指定の日時まで実行します。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] をクリックし、月、日、西暦年、および時刻を選択します。この日時に達すると、Connection は転送オプションを自動的に無効にします。 <p> (注) 仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。</p>
[転送先 (Transfer Calls To)]	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ設定の場合 : ユーザグリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。 コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラグリーティング。 [内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。
[転送タイプ (Transfer Type)]	<p>Cisco Unity Connection での通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection は発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中または無応答の場合、(Connection ではなく) 電話システムがユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。この転送タイプを使用すると、Connection で着信通話をより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする (Release to Switch)] は、電話システムで通話の転送が有効になっている場合に限り使用してください。 [転送を管理する (Supervise Transfer)] : Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中の場合または通話への応答がない場合、(電話システムではなく) Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[転送タイプ (Transfer Type)] オプションは、[Transfer Incoming Calls] が [パーソナルグリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は使用できません。</p> <p>転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>

表 3-26 コールハンドラテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[待機する呼出回数 (Rings to Wait For)]	<p>Cisco Unity Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値を 3 以上に設定します。5 以上の値に設定することは避けてください (特に、通話が別の内線番号に転送される可能性がある場合)。発信者は、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>このオプションは、[Transfer Incoming Calls] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、または [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the “Wait While I Transfer Your Call” Prompt)]	<p>転送の実行中、発信者に Cisco Unity Connection で「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」のプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[Transfer Incoming Calls] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)]	<p>電話が通話中の場合、Cisco Unity Connection が通話を処理する方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voice Mail)]：Connection は通話中グリーティングを再生し、発信者がボイスメッセージを残せるようにします。 • [問い合わせせずに発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]：Connection は、発信者を保留にします。 • [保留してよいかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)]：保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。 <p>これらのオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[コールが接続されたら通知する (Tell Me When the Call Is Connected)]	<p>ユーザが電話に応答したときに、Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」プロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 3-26 コールハンドラテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[コールの宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)]	<p>ユーザが電話に応答したときに、Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコールハンドラの名前の録音>の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号>の方にお電話がはいています (call for <dialled extension number>)」プロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザが複数のダイヤル内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[電話に出るかどうかを選択する (Ask Me If I Want to Take the Call)]	<p>Cisco Unity Connection が通話を転送する前に、通話を受信するかどうかをユーザに問い合わせるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[発信者の名前を問い合わせる (Ask for Caller's Name)]	<p>発信者に対して、名前を言うように 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。ユーザが通話に応答すると、Connection は通話を転送する前に「... 様からの通話です (Call from...)」プロンプトを再生します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</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「通話管理の概要」の章の「コールハンドラ」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「コールハンドラテンプレートの作成、修正、および削除」の項

コールハンドラ テンプレートの発信者入力

表 3-27 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[キー (Key)]	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーをクリックします。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。
[アクション (Action)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話操作が設定されている場合は、その操作が表示されます。コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者をターゲットに送信する (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。
[ターゲット (Target)]	(表示のみ) コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が追加入力を許可するか ([ロック解除 (Unlocked)])、無視するか ([ロック (Locked)]) を示します。
[追加ダイヤル番号を待つ ___ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ___ Milliseconds)]	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加の入力を待つ時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection は 1 つのキーに割り当てられている操作を実行します。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p> (注) このオプションは、[グリーティング (Greetings)] ページで [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定：1,500 ミリ秒。</p>
[ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions)] : [有効 (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで、先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、このチェックボックスをオンにします。このような数字が定義されている場合は、コールハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングを聞いている間に発信者がダイヤルした内線番号の先頭に、その数字が追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection が最初に通話をルーティングしようとする宛先は、先頭に数字が追加されている内線番号です。先頭に数字が追加されている内線番号が有効なものでない場合、Connection は、ダイヤルされた内線番号に通話をルーティングしようとします。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。Sales コールハンドラのグリーティングが再生されている間に、発信者が 1000 をダイヤルした場合、Connection は通話を内線番号 1231000 にルーティングしようとします。先頭に数字を追加した後の内線番号が有効なものでない場合、Connection は内線番号 1000 に通話をルーティングしようとします。</p>
[先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)]	発信者がユーザまたはコールハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「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」の章の「[グリーティング再生中の発信者入力の許可](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[短縮内線番号のシミュレート](#)」の項

コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集

表 3-28 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[キー (Key)]	(表示のみ) このページの設定の適用対象となる電話キーパッドのキーを示します。
[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))]	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーに割り当てられている操作を実行します。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 3-28 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アクション (Action)]	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話を終了します。 – [キーを無視する (Ignore Key)] : Connection は、キー入力を無視してグリーティングを引き続き再生します。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection は、グリーティングを最初から再生します。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、コール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 – [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : Connection は、グリーティングをスキップしてグリーティング再生後の操作を実行します。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : Connection は、発信者からのメッセージを録音します。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 – [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : Connection は、[内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に通話を転送します。Connection は、通話を電話システムにリリースすることで通話を転送します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。通話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転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : 通話をブロードキャストメッセージカンバセーションに送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします (規制テーブルで許可されている場合のみ)。 – [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能) : Connection は、発信者が通話先のメールボックスにログインしようとしていると判断し、サインイン用のパスワードだけを入力するよう要求します。この手順では、ユーザは各自のグリーティングから簡単にログインできます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを変更するためのカンバセーションに通話を送信します。

表 3-28 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
	<ul style="list-style-type: none"> – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオンカンバセーションに送信し、ID とパスワードを入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「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」の章の「[グリーティング再生中の発信者入力の許可](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[短縮内線番号のシミュレート](#)」の項

コールハンドラ テンプレートのグリーティング

表 3-29 コールハンドラ テンプレートの [グリーティング (Greetings)] ページ

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

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ グリーティングの概要](#)」の項

コールハンドラ テンプレートのグリーティングの編集

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明
[ステータス (Status)]	<p>選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしで有効になっているグリーティング (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection は、指定された日時に達するまで該当するグリーティングを再生します。[有効期限 (Enabled Until)] をクリックし、Connection がグリーティングを自動的に無効にする月、日、西暦年、および時刻を選択します。
[再生されるメッセージ (Callers Hear)]	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection は、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの名前の録音を再生します (「申し訳ありませんが < ユーザ名 > は、ただ今電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザの内線番号を再生します。グリーティングが有効になっているが録音されていない場合、Connection は、あらかじめ録音されているシステム グリーティングを再生します。 <p> (注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection はすぐにグリーティング再生後の操作を実行します。
[「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the “Record Your Message at the Tone” Prompt)]	<p>発信者に対して、トーンが鳴るまで待ってからメッセージを録音するように 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ンになっています。</p>

表 3-30 コールハンドラテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[グリーティング中 (During Greeting)]	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)] : グリーティング再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は、グリーティング再生中に発信者が入力したキーに応じて処理を実行します。 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。 • [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)] : 発信者に対して、他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を許可するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、発信者の入力した番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、リリース転送を実行しようとします。 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。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : 再入力を求めるプロンプトを Connection が発信者に再生する回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定 : 0。 • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : Connection が発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまでの秒数を示します。 デフォルト設定 : 2 秒。

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[グリーティング後 (After Greeting)]	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。このオプションは十分に留意して使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、適切なコール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : Connection は、発信者からのメッセージを録音します。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サイン イン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオン カンパセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

表 3-30 コールハンドラテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[録音 (Recording)]	グリーティングの録音。 ここでグリーティングを録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。

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「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ グリーティングの管理](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[システム転送の設定](#)」の章

コールハンドラテンプレートのメッセージ設定

表 3-31 コールハンドラテンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

フィールド	説明
[最大メッセージ長 (Maximum Message Length)]	<p>身元不明発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、身元不明発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要な場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては、長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p> (注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定：300 秒。</p>
[発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)]	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイスメッセージポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[識別できない発信者のメッセージの緊急性 (Unidentified Callers Message Urgency)]	<p>身元不明発信者がメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)]：身元不明発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 • [緊急にする (Mark Urgent)]：身元不明発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカルサポートの通話で役立つ場合があります。 • [発信者が選択できる (Ask Callers)]：メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection が身元不明発信者に確認します。
[識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)]：[暗号化する (Mark Secure)]	<p>身元不明発信者がこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection で安全のマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします。</p>
[メッセージ受信者 (Message Recipient)]	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。該当するボタンをクリックして受信者のタイプを選択し、リスト内の使用可能なオプションから選択します。</p> <p>同報リストを選択した場合は、リストの各メンバーがコールハンドラメッセージを受信します。</p> <p>この情報は、個々のコールハンドラを作成するときに必ず入力してください。ただし、テンプレートに基づいて作成されるすべてのコールハンドラでメッセージ受信者が同一の場合は例外で、テンプレートに情報を入力できます。</p> <p>[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにすると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして送信された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のユーザ 1 名だけになります。</p>

表 3-31 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージ後のアクション (After Message Action)]	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、適切なコール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サイン イン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

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「コールハンドラの管理」の章の「[メッセージの録音](#)」の項

連絡先テンプレートの検索

表 3-32 [連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 所属するパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[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)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[連絡先の管理](#)」の章

連絡先テンプレートの新規作成

表 3-33 [連絡先テンプレートの新規作成 (New Contact Template)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[配信ロケーション (Delivery Location)]	メッセージの配信先となる VPIM ロケーションを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[連絡先の管理](#)」の章

連絡先テンプレートの基本設定の編集

表 3-34 [連絡先テンプレートの基本設定の編集 (Edit Contact Template Basics)] ページ

フィールド	説明
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ディレクトリに登録 (List in Directory)]	外部の発信者がシステム連絡先にアクセスするときに使用できる宛先検索サービスにシステム連絡先を登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[配信ロケーション (Delivery Location)]	メッセージの配信先となる VPIM ロケーションを選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[連絡先の管理](#)」の章

