



## すべてのユーザのカンバセーション設定の変更

Cisco Unity Connection の管理の [詳細設定 (Advanced)] の [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページから、すべてのユーザに影響を及ぼすシステム全体のカンバセーションカスタマイズをいくつか実行できます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- [パスワード入力カンバセーション中に有効となるアクセシビリティ設定 \(P.14-2\)](#)
- [アドレス指定優先順位リスト \(P.14-3\)](#)
- [宛先指定と録音の順序 \(P.14-4\)](#)
- [通話保留の待ち時間 \(P.14-5\)](#)
- [発信者情報 \(P.14-6\)](#)
- [身元不明発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス設定 \(P.14-7\)](#)
- [メッセージの削除 \(P.14-8\)](#)
- [システム プロンプトの言語 \(P.14-9\)](#)
- [ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン \(P.14-10\)](#)
- [パスワード入力に失敗した場合にパスワードだけを再入力するようユーザに要求する設定 \(P.14-12\)](#)
- [メッセージのスキップ：オプション カンバセーション 1 での新規メッセージの保存 \(P.14-13\)](#)
- [音声認識：ユーザによるボイスメールパスワードの読み上げの許可 \(P.14-14\)](#)
- [音声認識：確認信頼度しきい値 \(P.14-15\)](#)
- [音声認識：グローバル ニックネーム リスト \(P.14-16\)](#)
- [詳細設定 \(Advanced\) のカンバセーションの設定 \(Conversation Configuration\) のその他の設定値 \(P.14-18\)](#)

## パスワード入力カンパセーション中に有効となるアクセシビリティ設定

デフォルトでは、ユーザ単位の電話メニューのアクセシビリティ設定は、そのユーザがボイスメールパスワードを入力して認証されるまで無効になっています。ユーザが既知の内線番号から電話をかけている場合、次の「パスワード入力カンパセーション中のアクセシビリティ設定を有効にする」の手順を実行することによって、パスワード入力カンパセーション中にユーザ単位のアクセシビリティ設定が適用されるように Cisco Unity Connection を設定できます。

有効になっている場合は、パスワード入力カンパセーション中に次のアクセシビリティ設定が適用されます。

- カンパセーション速度
- カンパセーション音量
- 言語
- 最初のタッチトーンまたはボイス コマンドを待つ時間
- 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時間

### パスワード入力カンパセーション中のアクセシビリティ設定を有効にする

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** [ボイスメールパスワード入力カンパセーションにユーザ アクセシビリティ設定を適用する (Apply User Accessibility Settings for Voice Mail Password Entry Conversation)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## アドレス指定優先順位リスト

ユーザが名前を言うかまたは名前の一部をキー入力して受信者をメッセージの宛先に指定しようとしたときに、Cisco Unity Connection で一致する名前が複数見つかることがあります。2 つのメカニズムを設定することにより、Connection で特定の受信者が優先されるように指定すると、検索結果がソートされ、より高い重みを持つ名前が検索結果の最初に表示されます。両方のメカニズム（ユーザ設定可能な「バディ リスト」、および使用状況に基づいた自動名前重み設定）によって、ユーザごとのアドレス指定優先順位リストが作成されます。

アドレス指定優先順位リストへの名前の格納方法、および名前の格納期間をカスタマイズできます。

### ユーザのアドレス指定優先順位リストへの名前の格納方法を変更する

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

**ステップ 2** 次の設定に値を入力します。

[アドレス指定優先順位リスト内の名前の最大年数 (Maximum Age of Names in Addressing Priority Lists)]	ユーザのアドレス指定優先順位リストに名前を残しておく日数を指定します。ユーザがその名前をメッセージの宛先に指定しないままこの日数が経過すると、その名前は自動的に削除されます。 デフォルト設定は 90 日です。
[ユーザのアドレス指定優先順位リスト内の名前の最大数 (Maximum Number of Names in a User's Addressing Priority List)]	各ユーザのアドレス指定優先順位リストに格納する名前の最大数を指定します。 デフォルト設定は 100 個です。

**ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

## 宛先指定と録音の順序

ユーザがメッセージを他のユーザまたは同報リストに送信または転送するときに Cisco Unity Connection がユーザに宛先指定と録音を要求する順序を変更するように、Connection 標準カンパセーションをカスタマイズできます。デフォルトでは、ユーザがメッセージを送信または転送する場合、Connection は、まず、メッセージの録音または転送メッセージの音声コメントの録音をユーザに要求し、次に、メッセージの宛先指定をユーザに要求します。

ユーザカンパセーションをカスタマイズすると、メッセージの宛先を指定してからメッセージや音声コメントを録音するように Connection でユーザに要求できます。この設定変更は、すべてのユーザに対してシステム全体で適用されます。個々のユーザや特定のユーザグループに対して変更を加えることはできません。最後に、ユーザがメッセージに返信するときに Connection がユーザに宛先指定と録音を要求する場合の順序は変更できないことに注意してください。この場合、Connection は、常に、ユーザに返信の録音を要求してから別の受信者を追加できるようにします。

### ユーザがメッセージを送信するときの宛先指定と録音の順序を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[録音前にメッセージの宛先を指定する (Address Message Before Recording)] チェックボックスをオンまたはオフにします。

チェックボックスがオフ	ユーザがメッセージを他のユーザや同報リストに送信または転送するとき、Connection は、まずメッセージを録音した後で宛先を指定するようにユーザに要求します。  これがデフォルトの設定です。
チェックボックスがオン	ユーザがメッセージを他のユーザや同報リストに送信または転送するとき、Connection は、まずメッセージの宛先を指定した後で内容を録音するようにユーザに要求します。

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

## 通話保留の待ち時間

通話保留を有効にすると、電話が通話中の場合に、Cisco Unity Connection は発信者に電話を切らずに待つよう求めることができます。Connection は、構成された設定に従って、キュー内の各発信者を管理します。通話保留の待ち時間は、次のように構成できます。

着信転送を試行している間の待ち時間（デフォルト値は 5 秒）、および着信転送試行の最大許容回数（デフォルト値は 5 回）の設定を変更できます。Connection は、この 2 つの設定値を乗算して、キューに入っている最初の発信者の通話保留キューの待ち時間を取得します。たとえば、両方のキーの値を 10 に設定した場合、通話保留キューの待ち時間は 100 秒になります（10 秒の待ち時間 × 10 回の着信転送試行）。

### 通話保留の待ち時間を追加または変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** 次の設定に値を入力します。

[許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)]	<p>転送試行の最大回数を指定します。0 ~ 30 の数値を入力します。</p> <p>推奨される値は 2 ~ 10 です。この設定を大きくすると、保留を継続するかどうかを Connection が発信者に尋ねる頻度が低くなります。</p> <p>デフォルト設定は 5 回です。</p>
[コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)]	<p>着信転送を試行している間の待ち時間を指定します。1 ~ 60 秒の数値を入力します。</p> <p>推奨される値は 5 ~ 15 秒です。この範囲外の値を設定すると、Connection の機能に問題が生じる可能性があります。</p> <p>デフォルト設定は 5 秒です。</p>

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

## 発信者情報

メッセージを再生する前に、メッセージを残した各発信者に関する追加情報をユーザに提供するように、Cisco Unity Connection ユーザ カンパセーションをカスタマイズできます。表 14-1 を参照してください。

表 14-1 メッセージの再生前に Cisco Unity Connection が提供できる発信者情報

メッセージを残した発信者のタイプ	メッセージのタイプ	Cisco Unity Connection がデフォルトで再生する内容	追加の発信者情報を提供するときに Cisco Unity Connection が再生する内容
識別されているユーザ (コールハンドラを含む)	ボイス メッセージ、受信確認メッセージ	ユーザの名前の録音。ユーザ (またはコールハンドラ) に名前の録音が割り当てられていない場合、Connection は、代わりに、ユーザまたはコールハンドラに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。	メッセージを再生する前の、名前の録音 (利用可能な場合) とプライマリ内線番号の両方。  ユーザ (またはコールハンドラ) に名前の録音や内線番号が割り当てられていない場合、Connection は発信者を告げずにメッセージを再生します。
外部発信者	ボイス メッセージ	メッセージ。最初に、発信者を通知することも、発信者の電話番号を再生することもあります。	メッセージを再生する前の、発信者の電話番号 (利用可能な場合)。

メッセージの再生前に Connection ユーザに追加の発信者情報を提供するように指定する場合は、次の要件を考慮してください。

- Connection が各メッセージを再生する前にユーザに発信者情報を再生するのは、再生するようにユーザのアカウントが設定されている場合だけです。メッセージ再生の設定を指定できるのは、Connection の管理者またはユーザのどちらかです (Connection の管理者は、Cisco Unity Connection の管理にあるユーザまたはユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで、メッセージの再生前に発信者情報をユーザに再生するかどうかを指定します。一方、ユーザは Cisco Unity Assistant で、メッセージ再生の設定を指定できます)。
- また、Connection が外部発信者に関する電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供するように指定するには、使用する電話システムがその情報を Connection に送信できるようになっている必要があります。詳細については、使用する電話システムのドキュメントを参照してください。Connection は、発信者に関する ANI 情報を受信すると、有効な番号だけを使用し、電話システムから送信されたその他の文字をすべて無視します。

個々のユーザまたは特定のユーザ グループに対してこれらの設定を変更する手順については、『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「各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容」の項を参照してください。

## 身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定

Live Reply が有効な場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、Cisco Unity Connection で発信者に電話をかけることによって、メッセージに回答できます。ユーザのサービス クラス設定で、Live Reply 機能を他のユーザからのメッセージにのみ使用できるようにするか、またはユーザおよび身元不明発信者（外部発信者、または Connection に転送されても発信元内線番号が識別できないユーザ）の両方からのメッセージに使用できるようにするかを指定できます。

身元不明発信者に電話をかけることによってユーザが回答しようとする、Connection は電話システムで提供された自動番号識別（ANI）ストリングの発信番号を、ユーザのサービス クラスに関連付けられている転送規制テーブルでチェックします。この番号が許可されている場合、Connection は ANI へのリリース転送を実行して通話を返します。

Connection が身元不明発信者への Live Reply を実行する前に、十分な長さを持つすべての ANI ストリングに適用するプレフィックスを設定するには、次の手順を実行します。

### 身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[コンバセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** 次の設定に値を入力します。

<p>[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)]</p>	<p>この設定では、Connection が身元不明発信者への Live Reply を実行する際、発信者の ANI の長さが少なくとも [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定と同じである場合に、ANI に適用されるプレフィックスを指定します。電話システムで番号を正しく処理するために必要なトランク アクセス コードなどの識別 ID を入力します。</p>
<p>[Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)]</p>	<p>この設定では、Connection が身元不明発信者への Live Reply を実行する際、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定で指定された値を ANI の先頭に追加するために ANI ストリングに最低限必要な数字の数を指定します。0 は、身元不明発信者への Live Reply を実行する際に、Connection によって先頭に数字が追加されないことを意味します。</p> <p>デフォルト設定は 0 です。</p>

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

## メッセージの削除

[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで、標準カンパセーションをカスタマイズし、削除されたメッセージをユーザが管理するときに再生される内容を次のように変更できます。

- Cisco Unity Connection が、削除された複数のメッセージを完全に削除する方法を変更する。デフォルトでは、ユーザがメインメニューからキーを押して、削除された複数のメッセージを一度に完全に削除しようとしたときに、Connection は、削除されたボイス メッセージを完全に削除するか、削除されたすべてのメッセージを完全に削除するかを選択できるようにします。  
デフォルトから変更して、Connection が選択メッセージをユーザに対して再生せず、削除されたボイス メッセージまたは削除されたすべてのメッセージ (ボイス、電子メールの適切なもの) のうち、事前に指定したタイプのメッセージを完全に削除するように指定できます。どちらかの方法に設定するには、次のいずれかの値を入力して、[複数メッセージ削除モード (Multiple Message Delete Mode)] の設定を変更します。
  - 1 : 削除するメッセージをユーザが選択します。Connection は、「ボイス メッセージのみ消去するには 1、すべてのメッセージを消去するには 2 を押してください。」というプロンプトを再生します (デフォルト設定)。
  - 2 : Connection は、削除するメッセージの選択を求めるプロンプトを再生しません。代わりに、Connection は、ユーザが削除したボイス メッセージをすべて自動的に削除します。
  - 3 : Connection は、削除するメッセージの選択を求めるプロンプトを再生しません。代わりに、Connection は、ユーザが削除したメッセージ (ボイス メッセージ、受信確認メッセージ、および電子メール メッセージ) をすべて自動的に削除します。
- 削除された 1 つのメッセージを完全に削除する前に、Connection がユーザの確認を要求する機能を使用可能にする。削除されたメッセージを完全に削除するには、削除されたメッセージを保持し、確認できるサービス クラスに属している必要があります。デフォルトでは、ユーザが電話で削除されたメッセージを確認しながら完全に削除するときに、Connection は削除の確認をしません。

削除を実行する前に、Connection がユーザの確認を要求するようにできます。このように設定するには、[削除済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of Deleted Messages)] チェックボックスをオンにします。

## システム プロンプトの言語

電話言語とは、Cisco Unity Connection が、システム プロンプトをユーザおよび発信者に再生するときの言語です。システムのデフォルト電話言語を指定して、システムのその他のデフォルト言語設定を変えずに、個々の Connection コンポーネントの言語設定をカスタマイズできます。

電話言語を設定できる Connection コンポーネントは、ユーザ アカウント、コール ルーティング、コール ハンドラ、インタビュー ハンドラ、ディレクトリ ハンドラです。これらの各エンティティについて、Cisco Unity Connection の管理で電話言語を指定します。または、言語を発信者から継承するようにエンティティを設定することもできます。

[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] に設定すると、Connection は呼び出し方法に基づき、使用する電話言語を通話ごとに決定します。たとえば、コール ハンドラの設定でデフォルト言語を指定し、さらに、それぞれ別々の言語を設定した 2 種類のコール ルーティングから電話を受けるように設定できます。たとえば、1 つ目のコール ルーティングをフランス語に設定し、2 つ目のコール ルーティングをドイツ語に設定できます。この場合、Connection でコール ハンドラのシステム プロンプトを再生する言語は、どちらのコール ルーティング名で通話が送信されるかによって決まります。ただし、通話を処理するシステムにあるすべてのコンポーネントの言語設定で [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を設定すると、Connection はシステム プロンプトをデフォルトの電話言語で再生することに注意してください。これは、実際に、どのコンポーネントも特定の言語に設定されないためです。

多言語システムの場合は、[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を設定することで、システムのデフォルト言語に関係なく、Connection サーバにインストールされている各言語でユーザがグリーティングを録音できるようになります。一般に、録音済みのグリーティングの再生言語は、ユーザの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページの [発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)] 設定で選択された内容によって異なります。

[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]	グリーティングは、システム デフォルトとして選択されている言語で再生および録音されます。
[発信者から言語を継承する (Inherit Language From Caller)]	Connection ユーザは、Connection サーバにインストールされている各言語でグリーティングを録音できます。
特定の言語	グリーティングは、このメニューで選択された言語で再生および録音されます。

ユーザまたはテンプレートのメッセージ設定を変更する方法については、『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「ユーザおよび発信者に再生される電話言語」の項を参照してください。

### システム プロンプトのデフォルト言語を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般的な設定 (General Configuration)] をクリックします。
- ステップ 2** [全般的な設定 (General Configuration)] ページの [システムのデフォルト言語 (System Default Language)] リストで、Connection がシステム プロンプト再生時にデフォルト言語として使用する言語をクリックします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** 変更を有効にするには、Voice Processing サーバロールを再起動します。

## ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン

発信者の入力設定で、ユーザがユーザ グリーティングを聞いているときに Cisco Unity Connection にログオンする方法を指定できます。発信者の入力設定を使用して、ユーザ グリーティングを中断して Connection にログオンするために押すキーと、ログオンするための Connection のメッセージの後で再生される内容を指定できます。

発信者の入力設定は、Cisco Unity Connection の管理のユーザ テンプレート ページまたは個々のユーザのページで指定します。発信者の入力設定は、Connection の管理のユーザ テンプレートまたは個々のユーザの [グリーティング (Greetings)] ページで、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスがオフになっている場合にのみ、そのグリーティングで機能します。

デフォルトでは、ユーザ グリーティング (自分のグリーティングまたは別のユーザのグリーティング) の途中で \* を押した場合に、Connection が ID とパスワードを要求する Connection サイン インカンパセーションを再生するように設定されています。代替として、パスワードだけを要求する簡易サイン インカンパセーションを提供して、自分のグリーティングから簡単にログオンできるように設定することもできます。

表 14-2 は、自分のグリーティングまたは別のユーザのグリーティングから Connection にログオンする方法を指定するために使用できるオプションをまとめたものです。

**表 14-2 ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン方法を指定するために使用できる発信者の入力オプションの概要**

カンパセーション	説明	用途	通例
サイン イン	ユーザがユーザ グリーティングの途中で * を押したときに、ID とパスワードを入力するように要求します。 デフォルトでは有効です。	アカウントに関連付けられていない電話からユーザを呼び出したときに、身元不明発信者としてメッセージを残さないようにするには、別のユーザのグリーティングから Connection にログオンします (Connection ユーザは、身元不明発信者からのメッセージには応答できません)。	識別されているユーザのほとんどのメッセージ処理は、サイン インカンパセーションでできるため、提供を続けます。  サイン インカンパセーションにアクセスするキーを割り当て直す場合は、ガイドランスから * を押してサイン インカンパセーションにアクセスすることも考慮してください。

表 14-2 ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン方法を指定するために使用できる発信者の入力オプションの概要 (続き)

カンパセーション	説明	用途	通例
簡易サインイン	<p>ユーザがユーザ グリーティングの途中でキーを押したときに、パスワードを入力するように要求します。</p> <p>デフォルトでは無効です。簡易サインインカンパセーションに割り当てられたキーはありません。</p>	<p>ユーザは、自分の内線番号をダイヤルして、すぐにログオンできます。この場合、内線番号をダイヤルしたときに、すでに ID を入力しているの、再び ID を入力するステップが冗長に感じられる (Connection ID とユーザの内線番号が同じ場合) ため、ユーザはサインインカンパセーションよりも簡易サインインカンパセーションを好みます。</p> <p>自分のグリーティングから簡単に慣れた方法によってログオンできるようにすることは、電話から Connection にアクセスするパイロット番号をユーザが覚えられない場合に便利な代替手段です。</p> <p>別のユーザに電話をかけてログオンしようとする場合、Connection は、電話をかけた側のユーザの内線番号に関連付けられたパスワードを要求します。</p>	<p>簡易サインインは、自分のグリーティングから簡単にログオンするユーザ、または別のボイスメッセージシステムに慣れているユーザに提供します。</p> <p>1 ~ 9 のキーは割り当てられていないので、簡易サインインカンパセーションに割り当てることをお勧めします。*、0、または # キーを使用する場合は、次のことを考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>サインインカンパセーションを引き続き提供できるように、* キーを割り当て直すことは避けてください。</li> <li># キーは、グリーティングをスキップするように設定されています。また、このキーは、Connection カンパセーション全体で前方にスキップするキーです。</li> <li>0 キーは、発信者をオペレータコールハンドラに送信するように設定されています。</li> <li>Connection のユーザ用のドキュメントは、*、0、および # キーが上記のように動作することを前提にしています。</li> </ul>

## パスワード入力に失敗した場合にパスワードだけを再入力するようユーザに要求する設定

ユーザが自分の内線番号または代行内線番号から Cisco Unity Connection を呼び出す場合に、Connection がユーザ認証のためにパスワードだけを要求します。デフォルトでは、ユーザが誤ったパスワードを入力した場合、その後もサインインしようとする、Connection によってユーザ ID とパスワードの両方が要求されます。代わりに、その後のサインイン試行時にユーザパスワードだけを要求するように Connection を設定できます。

なお、デフォルトの動作はセキュリティ上の理由によって設定されているため、ユーザパスワードだけを要求することで、ユーザ ID が正当であるという確証をハッカーに与えることとなりますので注意してください。

### パスワード入力に失敗した場合にユーザパスワードだけを要求するよう Cisco Unity Connection を設定する

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

**ステップ 2** [既知の内線番号からのパスワード入力に失敗した場合に、ユーザ ID の入力を要求する (Request Entry of User ID After Failed Password Entry from Known Extension)] チェックボックスをオフにします。

この設定は、ユーザに関連付けられている内線番号からのコールにのみ適用されることに注意してください。ユーザが不明な電話番号から手動でサインインしようとした場合には、この設定は適用されません。

**ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

---

## メッセージのスキップ：オプションカンパセーション 1 での新規メッセージの保存

[オプションカンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] をカスタマイズすることで、メッセージの聞き取り中にユーザがスキップした新しいメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理を変更することができます。デフォルトでは、メッセージの聞き取り中にユーザが # を押して新しいメッセージをスキップすると、Connection はそのメッセージを新規として保存します。つまり、ユーザが Connection を呼び出してメッセージを確認する場合、メッセージをスキップしても、そのメッセージは Connection が再生する新しいメッセージのリストに残ります。また、ユーザの電話機の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) は、新しいメッセージが残っている間は点灯し続けます。

代わりに、メッセージの聞き取り中にユーザが # キーを押してスキップした新しいメッセージを、Connection が新しいメッセージではなく開封済みメッセージとして保存するように、[オプションカンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] をカスタマイズできます。組織にはこの設定を好むユーザがいる場合があります。それは、この設定では、Connection を呼び出して新しいメッセージを確認すると、以前スキップしたメッセージではなく、新しく到着したメッセージだけが再生されるためです。ユーザは電話機の MWI によって、新しいメッセージが到着しているかどうかを判断できます。

メッセージ再生設定の変更は、システム全体で、[オプションカンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] を使用するすべてのユーザに適用されます。[オプションカンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] を使用する個々のユーザや特定のユーザグループに対して変更を加えることはできません。変更は、標準カンパセーションを使用するユーザには影響しません。

メッセージの聞き取り後にユーザが 9 または # キーを押したときに Connection がメッセージを保存する方法は、次の手順を実行しても変更されないことに注意してください。

### メッセージの聞き取り中にユーザが # キーを押してスキップしたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理を変更する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
  - ステップ 2** メッセージの聞き取り中にユーザが # キーを押してスキップしたメッセージを、開封済みメッセージとして保存する場合は、[スキップしたメッセージを保存済みとして扱う (Treat Skipped Messages as Saved)] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## 音声認識：ユーザによるボイスメールパスワードの読み上げの許可

音声認識ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号から Connection を呼び出すときに、ボイスメールパスワードの数字を読み上げてログオンできるように、Cisco Unity Connection のログオン処理をカスタマイズすることができます。Connection では、電話機のキーパッドでの数字の入力に代わる方法として、読み上げられた数字がユーザのボイスメールパスワードと照合されます。ユーザの個々の声紋を認識したり、ログオン処理に生体認証を適用することはありません。

ボイスメールパスワードの機能を使用するには、ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号から電話をかけていることが前提となります。また、内線番号が音声認識入力スタイルを使用するように設定され、ユーザがサインイン試行カンパセーションに到達したときの通話の言語が英語（アメリカ合衆国）に設定されている必要があります。



(注)

読み上げられた数字は Connection Voice Recognizer によって暗号化されていない状態で送信され、Connection によって認証された後、診断ログ ファイルにテキスト形式で出力されます。

セキュリティ上の必要に応じて、ユーザはパスワードを入力する際に、数字を読み上げる機能が有効になっている場合でも、その機能の代わりに電話機のキーパッドを引き続き使用できます。ただし、ユーザはパスワードの入力にあたって音声と電話機のキーパッドのキーを併用することはできません。ユーザがキーパッドを使用してパスワードを入力した場合、音声認識はユーザが正常にログオンするまで無効になります。また、ボイスメールパスワードの読み上げに一度失敗すると、ユーザはキーパッドを使用してパスワード入力を再試行する必要があります。

### 音声認識ユーザによるボイスメールパスワードの読み上げを許可する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[音声認識ユーザによるボイスメールのパスワードの読み上げを許可する (Allow Voice Recognition Users to Speak Their Voice Mail Passwords)] チェックボックスをオンまたはオフにします（次の表を参照）。

チェックボックスがオフ	音声認識ユーザは、電話機のキーパッドを使用して、ボイスメールパスワードを入力する必要があります。  これがデフォルトの設定です。
チェックボックスがオン	音声認識ユーザがボイスメールパスワードを入力するには、パスワードの数字を読み上げるか、または電話機のキーパッドを使用します。Connection がユーザによるパスワードの読み上げを許可するのは、ユーザがプライマリ内線番号またはいずれかの代行内線番号から電話をかけている場合だけです。

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

## 音声認識：確認信頼度しきい値

音声認識ユーザーが、システムの終了、メッセージの送信、メッセージの削除、または操作の取り消しを行う場合、Cisco Unity Connection は、ユーザーのボイス コマンドが明確に認識されたかどうかに応じて、このタスクを実行するかどうかの確認をユーザーに求める場合があります（「終了してよろしいですか。」）。

音声認識システムにおいてボイス コマンドがどの程度良好に「聞こえる」かは、電話回線の品質、バックグラウンド ノイズ、ユーザーが話す速度など、さまざまな要因の影響を受けます。

[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] 設定を使用すると、Connection が音声認識ユーザーに目的の操作の確認を求める可能性を調節できます。[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] の有効値の範囲は 0 ~ 100 です。デフォルト値は 65 で、この値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいていのシステムが必要なときに確認を得ることができます。たとえば、ユーザーが「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 75 に増やすと、意図しない操作が誤って確定されること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 55 に減らしてみます。

この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。この値を 0 に設定すると、確認は常に無効になり、100 に設定すると常に有効になります。この設定値が小さすぎると、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。その結果、メッセージが誤って削除されたり、ユーザーの通話が誤って切断されたりすることがあります。

[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダを空にするなど、一部のタスクでは、[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] 設定に関係なく、Connection が常に確認を求めることに注意してください。同様に、コマンドが誤って認識されてもユーザーにとって大きな問題にならないようなタスク（メッセージの再生など）の場合、Connection は確認を求めません。

### 確認信頼度しきい値を設定する

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

**ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] フィールドに、新しい値を入力します。

入力可能な値の範囲は 0 ~ 100 で、デフォルト値は 65 です。

**ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

---

## 音声認識：グローバル ニックネーム リスト

グローバル ニックネーム リストは、発信者が音声認識を使用して電話をかけるときに Cisco Unity Connection が検討する、一般的なニックネームの包括的リストです。たとえば、William という名前に対して、Connection では、Bill、Billy、および Will がニックネームとして使用されていないかどうか検討します。

ユーザの名前が一般的なものでない場合や、他のユーザが別の名前（旧姓など）で覚えている場合には、ユーザのそれらの代行ユーザ名を追加することを検討してください。代行ユーザ名を追加することで、発信者がユーザを名前で呼び出している場合に、Connection が電話をかけることのできる確率が高くなります。このリストを対象としてニックネームを追加または削除するには、Cisco Unity Connection の管理を使用します。

### ニックネームをグローバル ニックネーム リストに追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] をクリックします。
- ステップ 2** [グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [正式名称 (Proper Name)] フィールドに、グローバル ニックネーム リストに表示する名前を入力します。
- ステップ 4** [ニックネーム (Nickname)] フィールドに、この名前のニックネームを入力します。
- ステップ 5** ニックネームが複数ある場合は、[新規追加 (Add New)] をクリックし、ステップ 3 とステップ 4 を繰り返して、すべての情報を追加します。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。

### グローバル ニックネーム リストを編集する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] をクリックします。
- ステップ 2** [グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで、編集するニックネームを見つけます。



**(注)** ニックネームが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックします。

- ステップ 3** 固有名詞とそれに関連付けられているニックネームを削除するには、グローバル ニックネーム リストで、名前の隣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。

**ステップ 4** 関連付けられているニックネームを編集する固有名詞をクリックします。次の操作のいずれかを実行します。

- [正式名称 (Proper Name)] フィールドで、名前に変更を加えます。
- ニックネームを削除する場合は、名前の隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- [新規追加 (Add New)] をクリックして新しいニックネームを追加し、適切な情報を入力します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

---

## 詳細設定 (Advanced) のカンパセーションの設定 (Conversation Configuration) のその他の設定値

Cisco Unity Connection の管理の [詳細設定 (Advanced)] の [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、次のカスタマイズおよび機能も設定できます。設定情報については、特に指示がない限り、『Cisco Unity Connection Administrator インターフェイス リファレンスガイド For Cisco Unity Connection』の「詳細設定」の章の「カンパセーションの設定」の項を参照してください。

- ポート ステータス モニタの設定
- [識別できるユーザのメッセージングをシステム全体で禁止する (Disable Identified User Messaging Systemwide)]
- [外部発信者のメッセージについてメールボックスの完全確認 (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)]
- [メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)]
- [アスタリスクを使用して通知デバイスを無効にする (Use Star to Deactivate Notification Device)]
- [再生時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)]
- [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)]
- [受信理由コードを再生する (Play Receipt Reason Code)]
- [システム転送: 転送前に番号を確認する (System Transfers: Confirm Number Before Transfer)]
- [登録中のグリーティングの録音をスキップする (Skip Recording of Greeting During Enrollment)]
- [発声された単語間の待機時間 (ミリ秒) (Time to Wait Between Spoken Words (in Milliseconds))]
- [許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)]
- [コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)]
- [ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)]
- システム ブロードキャスト メッセージの設定 (P.26-8 の「ブロードキャスト メッセージ管理のデフォルトの変更」を参照)
- [着信コールのルーティングに (最初ではなく) 最後のリダイレクト番号を使用する (Use Last (Rather than First) Redirecting Number for Routing Incoming Call)]
- クロスサーバの設定