



## 到着通知 SMTP および SMS (SMPP) メッセージの設定

---

Cisco Unity Connection は、電話機またはポケットベルを呼び出すことにより、ユーザに新しいメッセージの到着を通知できます。また、SMTP を使用して、テキスト用ポケットベルおよびテキスト互換携帯電話にテキストメッセージの形式で到着通知メッセージを送信するように Connection を設定できます。SMPP を使用して、無線デバイスに SMS メッセージの形式で到着通知メッセージを送信するように Connection を設定することもできます。次の各項を参照してください。

- [到着通知 SMTP メッセージの設定 \(P.23-2\)](#)
- [到着通知 SMS \(SMPP\) メッセージの設定 \(P.23-3\)](#)

(電話機またはポケットベルへの到着通知メッセージを設定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「電話およびポケットベル通知デバイス」の項を参照してください)

## 到着通知 SMTP メッセージの設定

Cisco Unity Connection では、SMTP を使用して、新しいボイス メッセージまたはファックス メッセージを受信したことをユーザに知らせる到着通知テキスト メッセージを送信できます。到着通知テキスト メッセージは、SMTP をサポートする任意のデバイス（たとえば、電子メールアドレス、携帯電話、テキスト用ポケットベル）に送信できます。

Connection が SMTP を使用して到着通知テキスト メッセージを送信できるようにするには、スマート ホストを介してメッセージをリレーするように Connection サーバを設定する必要があります。メッセージをスマート ホストにリレーするように設定されていない Connection で到着通知テキスト メッセージを配信するように設定すると、その通知の試行は失敗します。その場合、不達確認 (NDR) が Connection メッセージ システムに送信され、その後デフォルトで [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに転送されます。

Connection は、Connection ユーザが新しいメッセージを受信したときに、電子メールアドレスに到着通知テキスト メッセージを送信できます。このタイプの通知を設定する場合は、電子メール メッセージの本文に Cisco PCA へのリンクを記述するように Connection を設定できます。そのように設定するには、ユーザの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで、[メッセージ テキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)] チェック ボックスをオンにします。

到着通知 SMTP メッセージを有効にするには、次の作業を行います。

1. Connection サーバからのメッセージを受け入れるように SMTP スマート ホストを設定します。ご使用の SMTP サーバ アプリケーションのドキュメントを参照してください。
2. Connection サーバを設定します。P.23-2 の手順「メッセージをスマート ホストにリレーするように Cisco Unity Connection サーバを設定する」を参照してください。

[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの設定は変更しないでください。

3. Connection ユーザまたはテンプレートを設定します。『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「SMTP 対応の通知デバイス」の項を参照してください。

また、ユーザが Cisco Unity Assistant を使用して、自分の SMTP 互換デバイスを設定することもできます。

### メッセージをスマート ホストにリレーするように Cisco Unity Connection サーバを設定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[スマート ホスト (Smart Host)] をクリックします。
- ステップ 2** [スマート ホスト (Smart Host)] フィールドに、SMTP スマート ホスト サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します (サーバの完全修飾ドメイン名を入力するのは、DNS が設定され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。
-

## 到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定

Cisco Unity Connection は、無線通信事業者やモバイル メッセージ サービス プロバイダーなどの企業が提供するサービスと情報を使用して、ユーザが新しいメッセージを受信したときに、Short Message Peer-to-Peer (SMPP) プロトコルによって、携帯電話やその他の SMS 互換デバイスに Short Message Service (SMS; ショート メッセージ サービス) 形式のメッセージ到着通知を送信できます。SMS は「ストア アンド フォワード サービス」であるため、メッセージは、メッセージの受信者が使用するデバイスに直接送信されません。代わりに、Connection などのアプリケーション (External Short Message Entity (ESME) と呼ばれます) が、メッセージを SMS Center (SMSC; SMS センター) に送信します。その後、SMSC はメッセージをデバイスに転送します。

### 到着通知 SMTP メッセージよりも優れている点

SMS を使用する利点は、SMTP を使用した場合に比べて、多くの場合、ユーザのデバイスがメッセージ到着通知をはるかに高速で受信できることです。ユーザのデバイスは、Connection がメッセージを SMSC に送信するときも、SMSC がそのメッセージを転送するときも、無線ネットワーク上に存在する必要はありません。SMS メッセージは、デバイスが使用可能になるまで無線ネットワークで保持されます。デバイスが使用可能になると、キューに入れられたメッセージは、ほんの数秒でデバイスに配信されます。また、メッセージ到着通知によって前のメッセージ到着通知が置き換えられるように Connection を設定することもできます。ただし、この機能は、すべてのモバイル サービス プロバイダーがサポートしているとは限りません。

### SMS メッセージの長さの制限

SMS メッセージは短いテキスト メッセージです。許容される SMS メッセージの長さは、サービス プロバイダー、メッセージ テキストを構成するための文字セット、およびメッセージ テキストで使用されている特定の文字によって異なります。メッセージの件数 (ユーザがメッセージ件数を含めるように選択している場合) は、メッセージ合計長に含まれません。

次の文字セットを使用できます。

- アルファベットのデフォルト (GSM 3.38)、7 ビット文字
- IA5/ASCII、7 ビット文字
- ラテン 1 (ISO-8859-1)、8 ビット文字
- 日本語 (JIS)、マルチバイト文字
- キリル語 (ISO-8859-5)、8 ビット文字
- ラテン/ヘブライ語 (ISO-8859-8)、8 ビット文字
- Unicode (USC-2)、16 ビット文字
- 韓国語 (KS C 5601)、マルチバイト文字

7 ビット文字セットの場合は、SMS メッセージに収まるのは最大 160 文字です。8 ビット文字セットの場合は、最大 140 文字です。16 ビット文字セットの場合は、最大 70 文字です。マルチバイト文字セットの場合は、メッセージのテキストを構成している文字の種類に応じて、およそ 70 ~ 140 文字の範囲になります (マルチバイト文字セットの場合、ほとんどの文字は 16 ビットですが、より一般的な文字の中には 8 ビットのものもあります)。



(注)

すべての携帯電話がすべての文字セットをサポートするわけではありませんが、ほとんどの携帯電話は、アルファベットのデフォルトである GSM 3.38 をサポートします。

### コストに関する検討事項

到着通知 SMS (SMPP) メッセージを設定する際には、一般にサービス プロバイダーは SMS メッセージごとまたは送信されたメッセージのグループごとに課金することを考慮してください。つまり、Connection がユーザのデバイスに送信する到着通知 SMS (SMPP) メッセージが多いほど、組織で発生するコストが高くなります。したがって、この機能の使用を特定のユーザ グループに制限する（作成した SMPP プロバイダーに所有者を割り当てることで可能）か、メッセージのタイプまたは緊急度ごとに受信するメッセージ到着通知の数を制限するようにユーザに依頼することをお勧めします。たとえば、ユーザは Cisco Unity Assistant で、新しい緊急ボイス メッセージが到着したときだけ Connection がメッセージ到着通知を送信するように指定できます。

## 到着通知 SMS (SMPP) メッセージを設定するためのタスク リスト

SMS 互換デバイスを持つユーザに対して到着通知 SMS (SMPP) メッセージを有効にするには、次の作業を行います。

1. SMS メッセージングを提供するモバイルメッセージサービス プロバイダーでアカウントを設定します。Connection は、SMPP バージョン 3.3 または SMPP バージョン 3.4 の各プロトコルをサポートするすべてのサービス プロバイダーと連携しています。
2. 契約済みサービス プロバイダーと提携している SMSC で Connection が SMPP サーバと通信するために必要な情報を収集し、[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)] ページでその情報を入力します。P.23-4 の手順「SMPP プロバイダーを設定する」を参照してください。
3. Connection サーバがファイアウォールの背後にセットアップされている場合は、SMPP サーバが Connection に接続するとき使用する TCP ポートに対して、Connection と SMPP サーバの間の着信と発信を許可するように設定します。
4. 到着通知 SMS (SMPP) メッセージを有効にし、ユーザ アカウント宛てのそれらのメッセージを受信するように SMS 互換デバイスを設定してから、このデバイスが到着通知 SMS (SMPP) メッセージを正常に受信するかどうかを確認するテストを行います。通知が機能していない場合は、サービス プロバイダーから提供されたマニュアルで示されている設定を [SMPP プロバイダ (SMPP Provider)] ページで入力したことを確認してください。必要に応じて、ご利用のサービス プロバイダーに問い合わせてサポートを受けてください。  
デバイスの設定および到着通知 SMS (SMPP) メッセージの有効化の手順については、『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「SMS 対応の通知デバイス」の項を参照してください。
5. 追加のユーザについて、上記の作業を繰り返します。

### SMPP プロバイダーを設定する

- 
- 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、[SMPP プロバイダ (SMPP Providers)] をクリックします。
  - ステップ 2 [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
  - ステップ 3 [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページで、[有効 (Enable)] チェックボックスがオンになっていることを確認します。
  - ステップ 4 [名前 (Name)] に、プロバイダーの名前を入力します。
  - ステップ 5 [システム ID (System ID)] および [パスワード (Password)] に、サービス プロバイダーから提供された値を入力します。

- ステップ 6** [ホスト名/アドレス (Host Name/Address)] に、サービス プロバイダーから提供された SMSC ホストの名前または IP アドレスを入力し、[ポート (Port)] に、SMSC が着信接続を受信するために使用するポート番号を入力します。
- ステップ 7** 必要に応じて、[ソース アドレス (Source Address)]、[システム タイプ (System Type)]、[アドレス TON (Address TON)]、および [アドレス NPI (Address NPI)] に、サービス プロバイダーから提供された値を入力します。プロバイダーが値を指定していない場合は、これらのフィールドを空白にします。
- ステップ 8** 必要に応じて、[データ コーディング (Data Coding)] リストで、SMS デバイスへの送信時に各 SMS メッセージをどの文字セットに変換するかを選択します (プロバイダーが値を指定していない場合は、[アルファベットのデフォルト (Default Alphabet)] を選択します)。多言語システムの場合は、ユーザに提供する文字セットごとに別々の SMPP プロバイダーを作成することを検討してください。
- ステップ 9** [所有者 (Owner)] に、次のように値を設定します。
- プロバイダーの利用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者としてユーザを選択します。[ユーザ (User)] をクリックし、リストから適切なユーザを選択します。
  - あるロケーションで、関連付けられている SMS (SMPP) 通知デバイスを持つすべてのユーザに対して SMPP プロバイダーの利用を許可するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択し、リストから適切なロケーションを選択します。
- ステップ 10** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 11** 必要に応じて、[SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページで、その他の設定を入力します。いずれかの設定を追加または変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。
-

■ 到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定