



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

Release 7.x
August 25, 2008

User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection

Release 7.x
August 25, 2008

**【注意】シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意
(www.cisco.com/jp/go/safety_warning/)をご確認ください。**

**本書は、米国シスコシステムズ発行ドキュメントの参考和訳です。
米国サイト掲載ドキュメントとの差異が生じる場合があるため、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。
また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。**

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

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

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

ここに記載されている他のいかなる保証にもよらず、各社のすべてのマニュアルおよびソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコシステムズおよびこれら各社は、商品性の保証、特定目的への準拠の保証、および権利を侵害しないことに関する保証、あるいは取引過程、使用、取引慣行によって発生する保証をはじめとする、明示されたまたは黙示された一切の保証の責任を負わないものとします。

いかなる場合においても、シスコシステムズおよびその供給者は、このマニュアルの使用または使用できないことによって発生する利益の損失やデータの損傷をはじめとする、間接的、派生的、偶発的、あるいは特殊な損害について、あらゆる可能性がシスコシステムズまたはその供給者に知らされていても、それらに対する責任を一切負わないものとします。

CCDE, CCENT, Cisco Eos, Cisco Lumin, Cisco Nexus, Cisco StadiumVision, Cisco TelePresence, the Cisco logo, DCE, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn and Cisco Store are service marks; and Access Registrar, Aironet, AsyncOS, Bringing the Meeting To You, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, CCVP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, IronPort, the IronPort logo, LightStream, Linksys, MediaTone, MeetingPlace, MeetingPlace Chime Sound, MGX, Networkers, Networking Academy, Network Registrar, PCNow, PIX, PowerPanels, ProConnect, ScriptShare, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, TransPath, WebEx, and the WebEx logo are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or Website are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (0807R)

このマニュアルで使用している IP アドレスは、実際のアドレスを示すものではありません。マニュアル内の例、コマンド出力、および図は、説明のみを目的として使用されています。説明の中に実際のアドレスが使用されていたとしても、それは意図的なものではなく、偶然の一致によるものです。

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

Copyright © 2008 Cisco Systems, Inc.

All rights reserved.

Copyright © 2009, シスコシステムズ合同会社 .

All rights reserved.



CONTENTS

はじめに	ix
対象読者と用途	ix
表記法	ix
Cisco Unity Connection のマニュアル	x
マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン	x
シスコのテクニカル サポート	xi
Service Request ツールの使用	xi
その他の情報の入手方法	xii
<hr/> CHAPTER 1	
Cisco Unity Connection のユーザと連絡先の概要	1-1
ユーザ アカウントについて	1-2
Cisco Unity Connection のデフォルト ユーザ アカウント	1-2
連絡先について	1-4
連絡先の使用方法	1-4
<hr/> CHAPTER 2	
ユーザ アカウントを追加する前に	2-1
テンプレート	2-2
サービス クラス	2-3
役割	2-4
<hr/> CHAPTER 3	
Cisco Unity Connection の管理でのユーザと連絡先の検索	3-1
<hr/> CHAPTER 4	
ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定	4-1
パスワード	4-2
ユーザの電話パスワードの保護と変更	4-2
Web アプリケーション (Cisco PCA) のパスワードの保護と変更	4-3
メッセージ受信インジケータ	4-5
着信転送、スクリーニング、および通話保留	4-8
パーソナル着信転送ルール	4-11
外部の発信者のオプション	4-12
メールボックス サイズの割り当て	4-13
メッセージのエージング	4-14
メッセージ ロケータ	4-15

カンバセーションと電話メニューのオプション	4-16
ユーザがパスワードを入力せずに電話で Cisco Unity Connection にアクセスできるように許可	4-16
タッチトーン カンバセーションと音声認識カンバセーション	4-17
タッチトーン カンバセーションの標準および簡易メニュー スタイル	4-18
Cisco Unity Connection がユーザの応答を待機する時間の長さ	4-20
ユーザおよび発信者に再生される電話言語	4-22
Cisco Unity Connection がカンバセーションを終了したときの通知先の選択	4-24
カンバセーションの速度および音量	4-25
ログオン時にユーザに名前でグリーティングを再生	4-27
新しいメッセージの自動再生	4-28
Phone View	4-29
メッセージ再生順序のオプション	4-31
メッセージのタイム スタンプに使用される時間形式	4-31
メッセージ再生の速度と音量	4-32
メッセージの数	4-33
メッセージ再生順序	4-35
各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容	4-37
ユーザが電話を切ったときまたは切断されたときにメッセージを開封済みとマーク付け	4-39
メッセージの巻き戻しまたは早送りのときに前方や後方にスキップする時間	4-40
新規メッセージと保存済みメッセージの削除の確認	4-40
メッセージの宛先と送信先のオプション	4-41
ブロードキャスト メッセージ	4-41
タッチトーン カンバセーションでの名前または内線番号入力による宛先指定	4-42
受信者を名前で確認するようユーザに要求	4-43
宛先指定の続行をユーザに要求	4-44
切断時にメッセージを送信するかどうかの指定	4-45
メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の追加	4-46
メッセージ アクション	4-48
グリーティング	4-50
ユーザ グリーティングのタイプ	4-50
グリーティング再生中の発信者入力の許可	4-51
ユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるように設定	4-54
オプション グリーティングの通知プロンプト	4-56
ユーザ グリーティングの有効化	4-57

オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理	
4-57	
複数言語でのグリーティングの録音	4-59
通知デバイス	4-60
電話およびポケットベル通知デバイス	4-60
SMS 対応の通知デバイス	4-62
SMTP 対応の通知デバイス	4-64
カスケード メッセージ到着通知	4-67
チェンニング メッセージ到着通知	4-68
代行内線番号	4-70
代行内線番号の追加	4-70
代行内線番号の編集	4-71
代行内線番号の削除	4-72
代行内線番号のカスタム設定	4-73
代行ユーザ名	4-74
プライベート同報リスト	4-75
Exchange の予定表および連絡先へのアクセス	4-76
Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express	4-76
外部メッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス	4-77
SMTP プロキシ アドレス	4-79
音声認識	4-80

CHAPTER 5

サービス クラスによって制御される機能の設定 5-1

Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス	
5-2	
代行内線番号	5-3
スクリーニングと通話保留	5-4
Cisco Unity Assistant	5-5
Cisco Unity Inbox	5-6
削除したメッセージへのアクセス	5-7
ディレクトリでのリスト表示	5-7
グリーティングの長さ	5-8
ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス	5-9
Live Reply	5-10
メッセージの録音時間の長さ	5-11
パーソナル着信転送ルール	5-12
パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要	5-12
パーソナル着信転送ルール機能の有効化と無効化	5-13
プライベート同報リスト	5-14

ユーザが利用できるプライベート同報リストの最大数	5-14
プライベート同報リストごとの最大メンバー数	5-15
録音名と録音の長さ	5-16
制限テーブル	5-17
セキュア メッセージ	5-18
システム同報リストへのメッセージの送信	5-19
音声認識	5-19

CHAPTER 6

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

CHAPTER 7

ユーザ テンプレートの追加、修正、削除	7-1
Cisco Unity Connection のデフォルト テンプレート	7-1
テンプレートのデフォルトのパスワード セキュリティに関する考慮事項	7-2
ユーザ テンプレートの追加	7-3
ユーザ テンプレートの修正	7-5
ユーザ テンプレートの削除	7-6

CHAPTER 8

Cisco Unity Connection のアカウントの個別追加	8-1
同時運用構成におけるユーザ アカウントの作成	8-1
スタンドアロン構成におけるユーザ アカウントの作成	8-2
エンド ユーザ アカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持つユーザのみ) の追加	8-3
管理者アカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持たないユーザのみ) の追加	8-5
Cisco Unity Connection グリーティング管理者にアクセスするエンド ユーザ アカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持つユーザのみ) の追加	8-7

CHAPTER 9

連絡先の管理	9-1
システム連絡先の使用方法	9-1
連絡先テンプレートの作成、修正、削除	9-2
連絡先の作成、修正、削除	9-4
連絡先の代行ユーザ名の作成または変更	9-5
SMTP プロキシ アドレス	9-6

CHAPTER 10

ユーザ アカウントの一括管理	10-1
一括編集ユーティリティを使用したユーザ アカウントの管理	10-2

Connection 一括管理ツールを使用したユーザ アカウントおよびシステム連絡先の管理 10-2

CHAPTER 11

Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザ アカウントの作成 11-1

Cisco Unity Connection ボイスメール ユーザの追加 (同時運用構成のみ) 11-2

Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified CM Version 5.x 以降。スタンドアロン構成のみ) 11-3

Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified Communications Manager Version 4.1(x) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ) 11-4

Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境の設定 (Cisco Unified CM Version 4.1(x) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ) 11-4

Cisco Unified CM Administration における Cisco Unity Connection ボイスメールボックスの作成 (Cisco Unified CM Version 4.1(x) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ) 11-5

CHAPTER 12

LDAP ユーザ データからのユーザ アカウントの作成 12-1

ユーザ インポート ツールによる LDAP データからの Cisco Unity Connection ユーザの作成 12-2

一括管理ツールによる LDAP データからの Cisco Unity Connection ユーザの作成 12-4

CHAPTER 13

個別のユーザ アカウントの修正または削除 13-1

個別のユーザ アカウントの修正 13-2

個別のユーザ アカウントの削除 13-3

APPENDIX A

Cisco Unity Connection 一括管理ツールの使用 A-1

ユーザ アカウントの作成 (スタンドアロン構成のみ) A-2

システム連絡先の作成 A-3

ユーザ アカウントの更新 (スタンドアロン構成のみ) A-4

システム連絡先の更新 A-5

ユーザ アカウントの削除 (スタンドアロン構成のみ) A-6

システム連絡先の削除 A-7

CSV ファイルへのユーザのエクスポート A-8

CSV ファイルへのシステム連絡先のエクスポート A-9

入力 CSV ファイルの構築 A-10

必須およびオプションの CSV フィールド A-11

失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正 A-28

INDEX

索引



はじめに

対象読者と用途

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

表記法

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

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

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



(注)

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



注意

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

Cisco Unity Connection のマニュアル

Cisco.com 上の Cisco Unity Connection に関するマニュアルの説明と URL については、『*Documentation Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは Connection に同梱されていますが、
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/roadmap/7xcucdgd.html から入手することもできます。



(注) このマニュアルには、日本語化されたマニュアル名と英語版 URL が併記された箇所があります。日本語版マニュアルを参照する場合は、次の URL にアクセスしてください。
http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/index_uc_cuc.shtml

マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン

マニュアルの入手方法、Service Request ツールの使用方法、および追加情報の収集方法については、次の URL で、毎月更新される『*What's New in Cisco Product Documentation*』を参照してください。『*What's New in Cisco Product Documentation*』には、シスコの新規および改訂版の技術マニュアルの一覧も示されています。

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

Really Simple Syndication (RSS) フィードとして『*What's New in Cisco Product Documentation*』に登録し、リーダ アプリケーションを使用して、コンテンツがデスクトップに直接配信されるように設定します。RSS フィードは無料サービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。

シスコのテクニカル サポート

次の URL にアクセスして、シスコのテクニカル サポートを最大限に活用してください。

<http://www.cisco.com/en/US/support/index.html>

以下を含むさまざまな作業にこの Web サイトが役立ちます。

- テクニカル サポートを受ける
- ソフトウェアをダウンロードする
- セキュリティの脆弱性を報告する、またはシスコ製品のセキュリティ問題に対する支援を受ける
- ツールおよびリソースへアクセスする
 - Product Alert の受信登録
 - Field Notice の受信登録
 - Bug Toolkit を使用した既知の問題の検索
- Networking Professionals (NetPro) コミュニティで、技術関連のディスカッションに参加する
- トレーニング リソースへアクセスする
- TAC Case Collection ツールを使用して、ハードウェアや設定、パフォーマンスに関する一般的な問題をインタラクティブに特定および解決する

Japan テクニカル サポート Web サイトでは、Technical Support Web サイト (<http://www.cisco.com/techsupport>) の、利用頻度の高いドキュメントを日本語で提供しています。Japan テクニカル サポート Web サイトには、次の URL からアクセスしてください。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac>

Service Request ツールの使用

Service Request ツールには、次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/techsupport/servicerequest>

日本語版の Service Request ツールは次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac/sr/>

シスコの世界各国の連絡先一覧は、次の URL で参照できます。

<http://www.cisco.com/warp/public/687/Directory/DirTAC.shtml>

その他の情報の入手方法

シスコの製品、サービス、テクノロジー、ネットワークング ソリューションに関する情報について、さまざまな資料をオンラインで入手できます。

- シスコの E メール ニュースレターなどの配信申し込みについては、Cisco Subscription Center にアクセスしてください。
<http://www.cisco.com/offer/subscribe>
- 日本語の月刊 Email ニュースレター「Cisco Customer Bridge」については、下記にアクセスください。
http://www.cisco.com/web/JP/news/cisco_news_letter/ccb/
- シスコ製品に関する変更やアップデートの情報を受信するには、Product Alert Tool にアクセスし、プロファイルを作成して情報の配信を希望する製品を選択してください。Product Alert Tool には、次の URL からアクセスできます。
<http://tools.cisco.com/Support/PAT/do/ViewMyProfiles.do?local=en>
- 『Cisco Product Quick Reference Guide』はリファレンス ツールで、パートナーを通じて販売されている多くのシスコ製品に関する製品概要、主な機能、製品番号、および簡単な技術仕様が記載されています。『Cisco Product Quick Reference Guide』を発注するには、次の URL にアクセスしてください。
<http://www.cisco.com/go/guide>
- ネットワークの運用面の信頼性を向上させることのできる最新の専門的サービス、高度なサービス、リモート サービスに関する情報については、Cisco Services Web サイトを参照してください。Cisco Services Web サイトには、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/services>
- Cisco Marketplace では、さまざまなシスコの書籍、参考資料、マニュアル、ロゴ入り商品を提供しています。Cisco Marketplace には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/marketplace/>
- DVD に収録されたシスコの技術マニュアル (Cisco Product Documentation DVD) は、Product Documentation Store で発注できます。Product Documentation Store には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/marketplace/docstore>
- 日本語マニュアルの DVD は、マニュアルセンターから発注できます。マニュアルセンターには下記よりアクセスください。
http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/manual_center/index.shtml
- Cisco Press では、ネットワーク、トレーニング、認定関連の出版物を発行しています。Cisco Press には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.ciscopress.com>
- 日本語のシスコプレスの情報は以下にアクセスください。
<http://www.seshop.com/se/ciscopress/default.asp>
- 『Internet Protocol Journal』は、インターネットおよびイントラネットの設計、開発、運用を担当するエンジニア向けに、シスコが発行する季刊誌です。『Internet Protocol Journal』には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/ipj>
- 『What's New in Cisco Product Documentation』は、シスコ製品の最新マニュアル リリースに関する情報を提供するオンライン資料です。毎月更新されるこの資料は、製品カテゴリ別にまとめられているため、目的の製品マニュアルを見つけることができます。
<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>
- シスコの Web サイトの各国語版へは、次の URL からアクセスしてください。
http://www.cisco.com/public/countries_languages.shtml



Cisco Unity Connection ユーザと 連絡先の概要

次の項を参照してください。

- [ユーザ アカウントについて \(P.1-2\)](#)
- [連絡先について \(P.1-4\)](#)


ユーザアカウントについて

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

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

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

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

Administrator	<p>Administrator ユーザアカウントには最高レベルの管理者特権 (System Administrator 役割) が与えられます。このアカウントは Cisco Unity Connection の管理へのアクセスに使用されます。このアカウントのエイリアスとパスワードは、インストール中に指定されます。このアカウントは、ボイスメールボックスを持たないユーザとして設定されます。</p> <p> 注意 デフォルトの Administrator アカウントは削除できます。ただし、このアカウントを削除する前に必ず、System Administrator 役割を少なくとも1人の他のユーザに割り当ててください。</p>
Operator	<p>Operator ユーザアカウントは、Operator コールハンドラのメッセージ受信者です。Operator コールハンドラの着信転送設定によっては、オペレータが着信に回答しない場合に、発信者がメッセージを残すことができます。Operator ユーザアカウントのメールボックスを監視する担当者を指定するか、メッセージが別のユーザまたは同報リストに送信されるように Operator コールハンドラの設定を変更することをお勧めします。</p> <p>このアカウントを削除することはできません。</p>

Undeliverable Messages Mailbox	<p>デフォルトでは、Undeliverable Messages Mailbox ユーザ アカウントは、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストの唯一のメンバーです。この同報リストは、送信不能メッセージの通知を受信します。このメールボックスを監視する担当者を指定するか、ユーザを [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに追加することで、このリストに届いたメッセージを監視および (必要に応じて) 再ルーティングすることをお勧めします。</p> <p>このアカウントを削除することはできません。</p>
Unity Connection Messaging System	<p>Unity Connection Messaging System ユーザ アカウントは、ボイスメールボックスを持たないユーザとして設定されます。このアカウントは、外部の発信者からのメッセージを代理で送信します。したがって、外部の発信者からのメッセージは、Unity Connection Messaging System メールボックスから発信されたものとして識別されます。</p> <p>このアカウントを削除することはできません。</p>

連絡先について

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

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

連絡先の使用方法

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

- **VPIM メッセージング**：システム連絡先を VPIM メッセージング向けに設定できます。これらのシステム連絡先は、その他の VPIM 対応ボイス メッセージ システム上のユーザを表しています。システム連絡先が VPIM ユーザを表すように設定されている場合、Connection ユーザはその他のボイス メッセージ システム上の VPIM ユーザとの間でメッセージを送受信できます。
- **ディレクトリ アクセス**：Cisco Unity Connection の管理にシステム連絡先を作成し、それらをディレクトリに表示させている場合、ユーザは Connection ディレクトリからシステム連絡先にアクセスできます。その結果、発信者はシステム連絡先の内線に転送できます。
- **名前によるダイヤル アクセス**：システム連絡先によって転送が有効化されている場合、ユーザはユーザ スピーチ認識カンバセーションを使用して、システム連絡先に迅速かつ簡単に電話をかけることができます。
- **パーソナル着信転送ルール**：ユーザは、他のユーザ、システム連絡先、および個人連絡先をパーソナル着信転送ルールおよび発信者グループに追加できます。



ユーザ アカウントを追加する前に

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

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

ここでは、テンプレート、サービス クラス、および役割について詳しく説明します。

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

テンプレート

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

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



ヒント

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

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

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

サービスクラス

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

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


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

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

役割

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

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

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



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



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

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

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

検索ページの [検索制限 (Search Limits)] フィールドで、ユーザの内線番号が設定された特定のパーティションに表示される結果を制限できます。ユーザを検索してパーティションごとに結果を制限する場合は、そのパーティションにおいてプライマリ内線番号を持つユーザだけを表示するか、または、プライマリ内線番号を持つユーザおよびそのパーティションに表示される代行内線番号を持つユーザを表示するかを選択することもできます。プライマリ内線番号および任意の代行内線番号を表示することを選択した場合、検索結果で 1 人のユーザに対して複数のレコードが表示されることがあります。

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

ユーザ アカウントを検索する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページの検索結果テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザのエイリアスをクリックします。

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

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

ステップ4 パーティションごとに検索結果を制限するには、次の手順を実行します。

- [検索の対象を制限 (Limit Search To)] リストから、[パーティション (Partition)] を選択します。
- [名前 (Where Name Is)] リストから、オブジェクトの検索対象となるパーティションの名前を選択します。
- そのパーティションにおいてプライマリ内線番号だけを表示するか、またはそのパーティションにおいてプライマリ内線番号および代行内線番号の両方を表示するかを選択します。



(注) プライマリ内線番号および任意の代行内線番号を表示することを選択した場合、検索結果で1人のユーザに対して複数のレコードが表示されることがあります。

ステップ5 検索結果テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザのエイリアスをクリックします。

連絡先を検索する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先 (Contacts)] をクリックします。

ステップ2 適切なレコードが検索結果テーブルにリストされている場合は、その連絡先をクリックして表示します。

検索結果テーブルにレコードが表示されない場合は、[ステップ3](#)に進みます。

ステップ3 検索フィールドに検索パラメータを指定し、適切な検索文字を入力します。[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ4 パーティションごとに検索結果を制限するには、次の手順を実行します。

- [検索の対象を制限 (Limit Search To)] リストから、[パーティション (Partition)] を選択します。
- [名前 (Where Name Is)] リストから、オブジェクトの検索対象となるパーティションの名前を選択します。

ステップ5 検索結果テーブルで、表示するレコードのレコード名をクリックします。



ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定

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

次の項を参照してください。

- [パスワード \(P.4-2\)](#)
- [メッセージ受信インジケータ \(P.4-5\)](#)
- [着信転送、スクリーニング、および通話保留 \(P.4-8\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール \(P.4-11\)](#)
- [外部の発信者のオプション \(P.4-12\)](#)
- [メールボックスサイズの割り当て \(P.4-13\)](#)
- [メッセージのエージング \(P.4-14\)](#)
- [メッセージロケータ \(P.4-15\)](#)
- [カンパセーションと電話メニューのオプション \(P.4-16\)](#)
- [Phone View \(P.4-29\)](#)
- [メッセージ再生順序のオプション \(P.4-31\)](#)
- [メッセージの宛先と送信先のオプション \(P.4-41\)](#)
- [メッセージアクション \(P.4-48\)](#)
- [グリーティング \(P.4-50\)](#)
- [通知デバイス \(P.4-60\)](#)
- [代行内線番号 \(P.4-70\)](#)
- [代行ユーザ名 \(P.4-74\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.4-75\)](#)
- [Exchange の予定表および連絡先へのアクセス \(P.4-76\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express \(P.4-76\)](#)
- [外部メッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス \(P.4-77\)](#)
- [SMTP プロキシアドレス \(P.4-79\)](#)
- [音声認識 \(P.4-80\)](#)

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

ユーザがシステム全体で使用できる機能（多くの対話機能やカスタマイズを含む）については、『Cisco Unity Connection システム アドミネストレーション ガイド』で説明しています。このマニュアルは、

http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/administration/guide/7xcucsagx.html から入手可能です。

パスワード



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) では、PIN 設定およびパスワード設定は、Cisco Unified CM の管理ページの [ユーザ管理 (User Management)] ページで制御されています。詳細と関連トピックについては、ヘルプまたは『Cisco Unified Communications Manager アドミネストレーション ガイド』を参照してください。また、Cisco Unity Connection の管理でパスワード設定は変更できませんが、Connection ユーザのパスワードは変更できます。

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

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

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

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

- [ユーザの電話パスワードの保護と変更 \(P.4-2\)](#)
- [Web アプリケーション \(Cisco PCA\) のパスワードの保護と変更 \(P.4-3\)](#)

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

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

ユーザの電話パスワードの保護と変更

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

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

個々のユーザまたはテンプレートの電話パスワード (PIN) を変更する

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

Web アプリケーション (Cisco PCA) のパスワードの保護と変更

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

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

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

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

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

- ユーザが Cisco PCA パスワードの変更に使用できるのは、Cisco Unity Assistant のみです。Connection カンパセーションを使用して変更することはできません。
- Cisco PCA のパスワードは Cisco Unity Connection の電話パスワードとは無関係であり、この 2 つは同期されません。ユーザは、電話と Cisco PCA のパスワードが同じものだと見なしている場合があります。このようなユーザは、Connection カンパセーションで最初の登録時に電話パスワードを変更するように求められたとき、両方のパスワードが変更されると考えます。このため、Cisco PCA のパスワードをセキュアなものにするように要請しても、多くのユーザが検討していない可能性があります。

■ パスワード

- IMAP クライアントでボイス メッセージにアクセスできるユーザがいる場合は、Cisco Unity Assistant で Cisco PCA のパスワードを変更するときに、パスワードを IMAP クライアントでも更新する必要があります。この点について、ユーザが理解していることを確認してください。パスワードは、IMAP クライアントと Cisco PCA 間で同期されません。ユーザが Cisco PCA のパスワードを両方のアプリケーションで更新した後、IMAP クライアントでボイス メッセージの受信に問題が生じた場合は、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーション セットアップガイド』の「Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスするための電子メールアカウントの設定」の章にある「[IMAP クライアントのログオンに関する問題のトラブルシューティング](#)」の項を参照してください。

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

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

メッセージ受信インジケータ

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

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

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



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

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

- [他の内線電話に MWI を追加する \(P.4-5 \)](#)
- [MWI 設定を変更する \(P.4-6 \)](#)
- [MWI を削除する \(P.4-7 \)](#)

他の内線電話に MWI を追加する

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

表 4-1 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページの設定

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

表 4-1 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページの設定

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

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

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

MWI 設定を変更する

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

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

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

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

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

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

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

MWI を削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、MWI を削除するユーザを検索します。

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

ステップ 3 [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、削除する MWI の横にあるチェックボックスをオンにします。

ステップ 4 [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。

着信転送、スクリーニング、および通話保留

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

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

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

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

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

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

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



(注)

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

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


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

- [個々のユーザまたはテンプレートの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送ルールを編集する \(P.4-9\)](#)
- [複数のユーザ アカウントの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送ルールを編集する \(P.4-9\)](#)

スクリーニングおよび保留のオプションを Cisco Unity Assistant Web ツールで変更できるサービスクラスに割り当てられているユーザは、オプションを変更できます。詳細については、[P.5-4 の「スクリーニングと通話保留」](#)を参照してください。

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

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [転送ルール (Transfer Rules)] をクリックします。
- ステップ 3** [標準 (Standard)] [就業時間外 (Off Hours)]、または [オプション (Alternate)] 転送ルールを変更するための適切なリンクをクリックします。
- ステップ 4** [この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)] フィールドがページの先頭に表示された場合は、次のオプションから適切なものを選択します。

[このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)]	この転送ルールがアクティブな場合、Connection は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)]	この転送ルールがアクティブな場合、Connection はこのページの設定を無視してパーソナル着信転送ルールを適用します。
	 <p>(注) このオプションが使用可能なのは、ユーザが パーソナル着信転送ルール Web ツールにアクセスできる場合だけです。</p> <p>このオプションを使用する場合は、パーソナル着信転送ルール Web ツールでパーソナル着信転送ルール セットを設定する必要があります。ルール セットが設定されていない場合、すべての着信はユーザのプライマリ内線番号に転送されます。</p>

- ステップ 5** [このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)] を選択した場合、または [この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)] フィールドがページの先頭に表示されなかった場合、必要に応じてこのページの残りの設定を変更します ([就業時間外 (Off Hours)] 転送ルールおよび [オプション (Alternate)] 転送ルールの内容は、これらのオプションを有効にしなくても指定できます)。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** 必要に応じて、残りの転送ルールについて **ステップ 3 ~ ステップ 6** を繰り返します。

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

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

■ 着信転送、スクリーニング、および通話保留

ステップ4 [転送 (Transfer)] タブをクリックします。

ステップ5 対象となる転送タブをクリックし、設定を更新します。

ステップ6 必要に応じて、残りの転送タブについて**ステップ5**を繰り返します。

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

パーソナル着信転送ルール

パーソナル着信転送ルールを使用できるのは、この機能が有効になっているサービス クラスに割り当てられているユーザだけです。パーソナル着信転送ルールが使用されるのは、アクティブな基本ルール（標準、オプション、時間外の転送ルール）が、基本設定の代わりにパーソナル着信転送ルールを適用するように設定されている場合だけです。

ユーザのパーソナル着信転送ルールをアクティブにして修正するには、次の手順を実行します。

個々のユーザのパーソナル着信転送ルールをアクティブにして修正する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [転送ルール (Transfer Rules)] をクリックします。
- ステップ 3** [転送ルール (Transfer Rule)] テーブルで、パーソナル着信転送ルールに使用する基本転送ルールを選択します。
- ステップ 4** [この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)] フィールドで、[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] をクリックします。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** パーソナル着信転送ルールに使用するその他の基本転送ルールごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページで、Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールへのリンクをクリックします。
- ユーザのパーソナル着信転送ルール Web ツールが起動します。
- ステップ 8** 必要な設定を変更します。



- (注)** 使用可能な設定の詳細については、『Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツール ユーザ ガイド』を参照してください。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html から入手できます。

- ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。
-

外部の発信者のオプション

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

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

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

メールボックスサイズの割り当て

Cisco Unity Connection では、Connection システムのメールボックスごとに、最大サイズつまり割り当てを指定することができます。割り当ては、Connection が次の動作をするように設定できます。

- メールボックスが指定されたサイズに達した場合に警告を発する。
- メールボックスのサイズが大きくなってきた場合、ユーザがメッセージを送信できないようにする。
- メールボックスが許可されている最大サイズに達した場合、ユーザがメッセージを送信および受信できないようにする。

メールボックスのサイズに関する組織内のユーザのさまざまなニーズに対応するには、個々のメールボックスおよびユーザ テンプレートに対するシステム全体の割り当てを上書きします。たとえば、販売部門の従業員に、その他の従業員よりも大きいメールボックスを割り当てるとします。同じテンプレートを使用して販売部門のすべての従業員のユーザ アカウントを作成する場合、そのテンプレートに対し、より大きい割り当てを指定できます。または、個々のユーザ アカウントに、より大きい割り当てを指定できます。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。各割り当てがどのように機能するかについて、およびシステム全体の割り当てを変更する方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メールボックスのサイズの制御」の章にある「[メールボックス サイズ使用割当量の指定](#)」の項を参照してください。

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

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

メッセージのエイジング

ボイス メッセージが保存されるハードディスクが満杯にならないようにするため、Cisco Unity Connection メッセージのエイジング ルールを設定できます。このルールにより、指定の日数が経過した後に開封済みメッセージが自動的に [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動し、さらに指定の日数が経過した後に [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダ内のメッセージが完全に削除されます。

メッセージの保存ポリシーを強化するため、ユーザが何らかの方法でメッセージにアクセスしたかどうかに基づいて、指定の日数よりも古いセキュア メッセージを完全に削除する Connection メッセージのエイジング ルールを設定できます。

メッセージのエイジング ポリシーがどのように機能するか、ポリシー設定の変更方法、およびポリシーをシステム全体で有効化または無効化する方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メールボックスのサイズの制御」の章にある「[メッセージ エイジング ポリシーの変更](#)」の項を参照してください。

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

ユーザまたはテンプレートのメッセージ エイジング ポリシーを有効または無効にする

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

メッセージロケータ

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

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

- [ユーザごとまたはテンプレートでメッセージロケータを有効にして再生順序を指定する \(P.4-15\)](#)
- [複数のユーザアカウントでメッセージロケータを一度に有効にする \(P.4-15\)](#)

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

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

複数のユーザアカウントでメッセージロケータを一度に有効にする

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

カンパセーションと電話メニューのオプション

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

詳細および手順については、次のトピックを参照してください。

- ユーザがパスワードを入力せずに電話で Cisco Unity Connection にアクセスできるように許可 (P.4-16)
- タッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーション (P.4-17)
- タッチトーン カンパセーションの標準および簡易メニュー スタイル (P.4-18)
- Cisco Unity Connection がユーザの応答を待機する時間の長さ (P.4-20)
- ユーザおよび発信者に再生される電話言語 (P.4-22)
- Cisco Unity Connection がカンパセーションを終了したときの通知先の選択 (P.4-24)
- カンパセーションの速度および音量 (P.4-25)
- ログオン時にユーザに名前でグリーティングを再生 (P.4-27)
- 新しいメッセージの自動再生 (P.4-28)

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

ユーザがパスワードを入力せずに電話で Cisco Unity Connection にアクセスできるように許可

デフォルトでは、ユーザは、メッセージをチェックしたり個人の設定を変更したりするために Cisco Unity Connection にログオンする前にパスワードの入力を求められます。携帯電話、自宅の電話、または組織内の安全なオフィスにある電話から Connection にアクセスすることの多いユーザが利用しやすくするには、このようなユーザがメールボックスにアクセスするためにプライマリ内線番号または代行デバイスから Connection にコールした場合、Connection がパスワードの入力を求めないように指定することを検討します (不明な内線番号から Connection へのコールの場合は、通常どおりパスワードの入力を求めます)。



(注)

セキュリティ上の理由から、組織内の共有作業スペース、小個室、またはその他の公共エリア (ロビーや受付など) で業務するユーザに対し、最初にパスワードを入力せずに電話で Connection にアクセスすることを許可するのは、適切ではありません。

パスワードを入力せずに Connection にログオンできるユーザであっても、電話パスワードの有効期限が切れた場合は更新するように求められます。

ユーザがパスワードを入力しなくても電話で Cisco Unity Connection にアクセスできるようにする


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

ステップ 2 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページまたは [ユーザテンプレートの基本設定 (User Template Basics)] ページ (該当するどちらか) で、[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)] 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。

タッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーション

Cisco Unity Connection には、ユーザに対して再生される電話カンパセーションのバージョンがいくつか用意されています。管理者が選択するバージョンに応じて、Connection が電話機のキーボード入力にのみ応答するか、音声によるコマンドを解釈する音声認識も使用するかが決まります。

タッチトーン カンパセーション	ユーザは、キーを押して目的の操作を Connection に伝達できます。選択するタッチトーン カンパセーションは、複数用意されています。各カンパセーションは、メッセージ取得メニューのキーボード マッピングがそれぞれ異なっています。この中の一部は、メイン メニューのオプションに割り当てられているキーもそれぞれ異なります。
音声 認識カンパセーション	ユーザは、ボイス コマンドを音声で入力するか、電話機のキーを押して Connection と対話します。音声認識カンパセーションの場合、提供されるキーボード マッピングは選択できません。  (注) ユーザを音声認識カンパセーションに割り当てるには、ユーザ アカウントまたはテンプレートが、ライセンスおよび音声認識機能が有効になっているサービス クラスに割り当てられている必要があります。P.5-19 の「 音声認識 」を参照してください。

タッチトーン カンパセーションを使用するユーザが組織にいる場合、従来のボイス メッセージ システムから移行しやすくするには、それらのユーザが使い慣れているキーボード マッピングおよびメニュー オプションが提供されるバージョンを選択するようにします。逆に、操作性の異なるタッチトーン カンパセーションを選択すると、わずかな移行期間でユーザ エクスペリエンスが向上したり、ユーザの生産性が上昇するきっかけになったりする場合があります。後者のアプローチを選択する場合は、電話メニューについて、Connection と従来のボイス メッセージ システムの相違点のリストをユーザに提供します。

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

- [個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション バージョンを指定する \(P.4-17\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのタッチトーン カンパセーションを一度に指定する \(P.4-18\)](#)

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

個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション バージョンを指定する

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

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

■ カンパセーションと電話メニューのオプション

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

複数のユーザアカウントのタッチトーン カンパセーションを一度に指定する

- ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ3** [Next] をクリックします。
- ステップ4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[メッセージの確認 (Message Review)] タブをクリックします。
- ステップ5** [タッチトーン カンパセーション スタイル (Touchtone Conversation Style)] チェックボックスをオンにし、ユーザに再生するキーパッド マッピングを備えたタッチトーン カンパセーションを選択します。
- ステップ6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

タッチトーン カンパセーションの標準および簡易メニュー スタイル

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

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

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

- [個々のユーザまたはテンプレートのタッチトーンカンパセーションのメニュースタイルを指定する \(P.4-19 \)](#)
- [複数のユーザアカウントのタッチトーンカンパセーションのメニュースタイルを一度に指定する \(P.4-19 \)](#)

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

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

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

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

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[プロンプトのスタイル (Prompt Style)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [標準ガイドンス (Full)] または [簡易ガイドンス (Brief)] を選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

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

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

[ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)]	<p>ユーザがメニューに応答しない場合に Connection がメニューを繰り返す回数を指定します。</p>  <p>(注) この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p>
[最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ (Wait for First Touchtone or Voice Command)]	<p>メニューが再生されてからユーザが最初のキーを押すかボイスコマンドを発話するまで、Connection が待機する時間の長さを指定します。この設定は、「First Digit Timeout (先頭桁のタイムアウト)」とも呼ばれています。</p>
[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 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords)]	<p>メッセージの宛先指定、パスワードの更新、着信転送番号やメッセージ到着通知番号の変更などのためにユーザ名や内線番号を入力するときに、ユーザが1つのキーを押してから次のキーを押すまで Connection が待機する時間の長さを指定します。</p>
[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 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options)]	<p>特定の電話メニューで、複数キーの組み合わせの最初の1桁を示すキーをユーザが押してから次のキーを押すまで Connection が待機する時間の長さを指定します(たとえば、[メッセージ後 (After Message)] メニューで、メッセージに返信するためにユーザは4を押します。全員に返信するには42、ユーザに発信するには44を押します)。これは、##を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合にも適用されます。</p> <p>指定した期間内に入力がない場合、Connection は単一のキーに割り当てられているアクションを実行します。</p>
[ボイスコマンドの単語間で待機する (フレーズ未完了タイムアウト) (Wait Between Words in Voice Commands (Phrase Incomplete Timeout))]	<p>ユーザが次の単語を発話するまで Connection が待機する時間の長さ。この時間が経過すると、ユーザがすでに発話した単語に従って処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発話して、しばらく経ってから「from Harriet Smith」と言い添えたとします。この場合、ここで入力する値によって、ユーザが発話を完了してから Connection が新しいメッセージの再生を開始するまでの時間の長さが決まります。</p>

[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	<p>音声認識ユーザに対して、Connection が操作の確認を求め度合いを指定します。たとえば、「cancel」または「hang up」を発話したときにシステムが正常に認識しない、という苦情がユーザから寄せられた場合は、この設定値を大きくすることで、ユーザの意図しなかったアクションが誤って承認されることを防止できます。逆に、確認を求められることが多すぎるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を低めの値に調整してみます。</p> <p>この設定は、デフォルト値のままエラーのほとんどが確実にフィルタリングされ、ほとんどのシステムで必要なときに実行確認が行われます。この設定値を変更する場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> この値の実用上の範囲は、30 ~ 90 です。この値を 0 に設定すると、実行確認が常に無効になり、100 に設定すると常に有効になります。 設定した値が小さすぎると、意図しないコマンドが認識されて実行され、ユーザが電話を切れる状態になる前に、メッセージや既存のユーザがシステムから誤って削除される可能性があります。
[音声認識の音声感度 (Voice Recognition Speech Sensitivity)]	<p>この設定は、潜在的なバックグラウンド ノイズを取り除くために使用します。0 の値はスピーチ エンジンの感度があまり高くないことを示し、相手に聞き取ってもらうには大声で話す必要があります。100 の値はスピーチ エンジンの感度が非常に高いことを示し、あらゆるノイズがスピーチ イベントと見なされます。</p>

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

- [個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション応答時間を設定する \(P.4-21\)](#)
- [複数のユーザアカウントのカンパセーション応答時間を一度に設定する \(P.4-22\)](#)

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

個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション応答時間を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メニューに応答するとき (When Responding to Menus)] で、必要な設定を更新します。
 - [ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)] フィールドに、0 ~ 10 の値を入力します。
 - [最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ (Wait for First Touchtone or Voice Command)] フィールドに、500 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。
 - [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 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords)] フィールドに、1,000 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。この値は 3,000 (3 秒) にすることを勧めます。

■ カンパセーションと電話メニューのオプション

- [複数桁のメニューオプションを入力するとき追加のキーが押されるのを待つ (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options)] フィールドに、250 ~ 5,000 ミリ秒の値を入力します。この値は 1,500 (1.5 秒) にすることをお勧めします。
- [ボイスコマンドの単語間で待機する (フレーズ未完了タイムアウト) (Wait Between Words in Voice Commands (Phrase Incomplete Timeout))] フィールドに、300 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。
- [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] フィールドに、0 ~ 100% の値を入力します。値を 0 にすると実行確認が常に無効になり、100 にすると常に有効になります。
- [音声認識の音声感度 (Voice Recognition Speech Sensitivity)] フィールドに、0 ~ 100 の値を入力します。0 の値はスピーチ エンジンの感度があまり高くないことを示し、相手に聞き取ってもらうには大声で話す必要があります。100 の値はスピーチ エンジンの感度が非常に高いことを示し、あらゆるノイズがスピーチ イベントと見なされます。この値は 50 にすることをお勧めします。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントのカンパセーション応答時間を一度に設定する

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

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

ステップ 3 [Next] をクリックします。

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

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

- [メニュー再生後のユーザ入力待機時間 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for User Input After a Menu Plays)] フィールドに、500 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。
- [ユーザのキー押下後の追加入力待機時間 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for More Input After a User Presses a Key)] フィールドに、1,000 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。この値は 3,000 (3 秒) にすることをお勧めします。
- [ユーザが応答しない場合のメニューの反復回数 (Times to Repeat the Menu If the User Does Not Respond)] フィールドに、0 ~ 10 の値を入力します。

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

ユーザおよび発信者に再生される電話言語

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

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



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

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

- [個々のユーザまたはテンプレートの電話言語設定を変更する \(P.4-23\)](#)
- [複数のユーザアカウントの電話言語設定を一度に変更する \(P.4-24\)](#)



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

個々のユーザまたはテンプレートの電話言語設定を変更する

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

■ カンパセーションと電話メニューのオプション

複数のユーザアカウントの電話言語設定を一度に変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール(Tools)]を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [プロファイル (Profile)] タブをクリックします。
- ステップ 5** ユーザに再生される電話言語を変更するには、[ユーザの使用言語 (Language User Hears)] チェックボックスをオンにし、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、隣接する言語オプションのリストから言語を選択します。
- ステップ 6** 発信者に再生される電話言語を変更するには、[発信者に使用する言語 (Language Callers Hear)] チェックボックスをオンにし、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、隣接する言語オプションのリストから言語を選択します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection がカンパセーションを終了したときの通知先の選択

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

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

- [個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を指定する \(P.4-24 \)](#)
- [Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を複数のユーザアカウントについて一度に指定する \(P.4-25 \)](#)

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

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンパセーション終了後 (When Exiting the Conversation)] で、次のいずれかを選択します。

[コールアクション (Call Action)]	リストから該当するアクションを選択します。[電話を切断する (Hang Up)] が選択された場合、Cisco Unity Connection は、ユーザがカンパセーションを終了するとすぐに、その通話を終了します。
-----------------------------	---

[コールハンドラ (Call Handler)]	指定したシステム コール ハンドラにコールを送信します。コールをコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接送信するかを指定します。
[インタビューハンドラ (Interview Handler)]	指定したインタビューハンドラにコールを送信します。
[ディレクトリハンドラ (Directory Handler)]	指定したディレクトリハンドラにコールを送信します。
[カンパセーション (Conversation)]	指定したカンパセーションにコールを送信します。
[メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[終了時の通知先 (Exit Destination)] タブをクリックします。

ステップ5 [カンパセーション終了時の通知先を変更する (Make Changes to Conversation Exit Destination)] チェックボックスをオンにします。

ステップ6 画面の指示に従って、該当する設定を変更します。

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

カンパセーションの速度および音量

プロンプト、録音された音声名、受信確認、およびユーザグリーティングを Cisco Unity Connection が再生するときの速度および音量を指定できます。

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

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

■ カンパセーションと電話メニューのオプション

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

個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーションの速度と音量の設定を変更する

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

複数のユーザアカウントのカンパセーションの速度と音量の設定を一度に変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[カンパセーション音量 (Conversation Volume)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから音量レベルを選択します。
- ステップ 6** [カンパセーション速度 (Conversation Speed)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから速度レベルを選択します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

ログオン時にユーザに名前でグリーティングを再生

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

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

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

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

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

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

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

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

新しいメッセージの自動再生

デフォルトでは、ユーザが Cisco Unity Connection にログオンすると、メイン メニューが再生されます。メイン メニューの代わりに、新しいメッセージが再生されるようにカンパセーションをカスタマイズすることができます。この操作により、Cisco Unity Connection が新しいメッセージを自動的に再生するため、ユーザは新しいメッセージを再生するためにキーを押す必要がなくなります。

カスタマイズしない場合、ユーザに対して再生されるカンパセーションは通常どおり次のように機能します。

- Connection はユーザの録音名、オプション グリーティング通知、新しいメッセージ数、[メッセージ タイプ (Message Type)] メニューを、指定されたとおりに表示します。
- Connection が新しいメッセージの再生を開始する前に、システム ブロードキャスト メッセージ、メッセージボックス満杯の警告、パスワードリセット通知、その他のプロンプトが同様に再生されます。
- Connection が次の新しいメッセージを再生する前に、ユーザはメッセージを保存するかまたは削除するかを指定する必要があります。
- ユーザは、いつでもメッセージの再生を終了してメイン メニューを再生できます。新しいメッセージがない場合は、通常どおりメイン メニューが再生されます。

テンプレートまたは個々のユーザに対して、Connection が新しいメッセージを自動的に再生するように指定するには、次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection が新しいメッセージを自動的に再生するように指定する

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

Phone View

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

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

Phone View は、タッチトーンと音声認識カンパセーションのどちらでも使用できます。音声認識で使用する場合は、音声認識機能が有効になっていて、ユーザがこの機能を使用できるサービス クラスに割り当てられている必要があります。ユーザの音声認識を設定する方法の詳細については、P.5-19 の「[音声認識](#)」を参照してください。

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

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

- [個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にして再生順序を指定する\(タッチトーンカンパセーション\)](#) (P.4-29)
- [個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にする \(音声認識カンパセーション\)](#) (P.4-30)
- [複数のユーザ アカウントの Phone View を一度に有効にする](#) (P.4-30)

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

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

ステップ 6 [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

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

ステップ 3 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンパセーションスタイル (Conversation Style)] で、[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 4 [Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントの Phone View を一度に有効にする

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

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

ステップ 3 [Next] をクリックします。

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

ステップ 5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。



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

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

メッセージ再生順序のオプション

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

次の項を参照してください。

- [メッセージのタイムスタンプに使用される時間形式 \(P.4-31\)](#)
- [メッセージ再生の速度と音量 \(P.4-32\)](#)
- [メッセージの数 \(P.4-33\)](#)
- [メッセージ再生順序 \(P.4-35\)](#)
- [各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容 \(P.4-37\)](#)
- [ユーザが電話を切ったときまたは切断されたときにメッセージを開封済みとマーク付け \(P.4-39\)](#)
- [メッセージの巻き戻しまたは早送りのときに前方や後方にスキップする時間 \(P.4-40\)](#)
- [新規メッセージと保存済みメッセージの削除の確認 \(P.4-40\)](#)

メッセージのタイムスタンプに使用される時間形式

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

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

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

- [個々のユーザアカウントまたはテンプレートのタイムスタンプ形式を12時間制または24時間制に指定する \(P.4-31\)](#)
- [複数のユーザアカウントのタイムスタンプ形式を一度に12時間制または24時間制に指定する \(P.4-32\)](#)

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

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

■ メッセージ再生順序のオプション

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

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

メッセージ再生の速度と音量

Cisco Unity Connection がメッセージを再生する速度と音量を指定することができます。

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

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。個々のユーザアカウントまたはテンプレートを更新すると、カンバセーションの速度と音量を調整することもできます。

- [個々のユーザアカウントまたはテンプレートのメッセージ再生の速度と音量を変更する \(P.4-32\)](#)
- [複数のユーザアカウントのメッセージ再生の速度と音量を一度に変更する \(P.4-33\)](#)

個々のユーザアカウントまたはテンプレートのメッセージ再生の速度と音量を変更する

-
- ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ2** [編集(Edit)]メニューの[再生メッセージの設定(Playback Message Settings)]をクリックします。
- ステップ3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで、ユーザに対して Connection カンバセーションを再生する音量レベルを次から選択します。
- [中音量 (Medium)]
 - [小音量 (Quieter)]
 - [大音量 (Louder)]
- ステップ4** Connection がユーザに対してプロンプトを再生する速度を次から選択します。
- [標準 (Normal)]

- [遅い (Slow)]
- [速い (Fast)]
- [最速 (Fastest)]

ステップ5 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントのメッセージ再生の速度と音量を一度に変更する

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

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

ステップ5 [メッセージ音量 (Message Volume)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから該当するオプションを選択します。

ステップ6 [メッセージ再生速度 (Message Speed)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから該当するオプションを選択します。

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

メッセージの数

ユーザが電話でメッセージを確認したときに Cisco Unity Connection が総数を通知するメッセージのタイプを指定できます

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

- [どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかをユーザごとにまたはテンプレートで指定する \(P.4-33 \)](#)
- [どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかを複数のユーザアカウントに対して一度に指定する \(P.4-34 \)](#)

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

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

ステップ2 [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。

■ メッセージ再生順序のオプション

ステップ3 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [新規メッセージの再生 (For New Messages, Play)] で、次のチェックボックスのいずれかまたはすべてをオンまたはオフにして、Connection が新しい各メッセージの前に再生するメッセージの数を指定します。

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

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

ステップ5 [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

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

ステップ5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

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

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

メッセージ再生順序

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

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

- [緊急ボイスメッセージ (Urgent Voice Messages)]
- [通常ボイスメッセージ (Normal Voice Messages)]
- [緊急電子メール (Urgent emails)]
- [通常電子メール (Normal emails)]
- [受信確認と通知 (Receipts and Notices)]

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

各メッセージ タイプでは、Connection はメッセージが送信された時刻に基づいてメッセージを再生します。最新のメッセージまたは最も古いメッセージのどちらかが最初に再生されます。削除したメッセージは、タイプ別には並べ替えられないため、Connection が最新のメッセージを最初に再生するか、最も古いメッセージを最初に再生するかどうかだけを指定できます。

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

表 4-2 メッセージ再生順序

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

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

- [個々のユーザ アカウントまたはテンプレートのメッセージ再生順序を変更する \(P.4-35 \)](#)
- [複数のユーザ アカウントのメッセージ再生順序を一度に変更する \(P.4-36 \)](#)

個々のユーザ アカウントまたはテンプレートのメッセージ再生順序を変更する

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

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。

■ メッセージ再生順序のオプション

- ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)] の下にある [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージ タイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 4** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての新しいメッセージのメッセージ順序を指定します (この操作では、特定のメッセージ タイプが再生されるように指定することはできません)。
- ステップ 5** [開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)] セクションの [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージ タイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 6** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての開封済みメッセージのメッセージ順序を指定します。
- ステップ 7** [削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)] で、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、削除したメッセージのメッセージ順序を指定します。
- ステップ 8** [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントのメッセージ再生順序を一度に変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックし、[Flex Stack] タブをクリックします。
- ステップ 5** [メッセージ再生順序のオプションを変更する (Make Changes to Message Play Order Options)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)] の [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージ タイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 7** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての新しいメッセージのメッセージ順序を指定します (この操作では、特定のメッセージ タイプが再生されるように指定することはできません)。
- ステップ 8** [開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)] セクションの [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージ タイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 9** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての開封済みメッセージのメッセージ順序を指定します。

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

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

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

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

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

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

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

- [メッセージ再生の前後に Cisco Unity Connection が再生する内容を個々のユーザまたはテンプレートについて変更する \(P.4-37 \)](#)
- [メッセージの前に Cisco Unity Connection が再生する内容を複数のユーザアカウントについて一度に変更する \(P.4-38 \)](#)

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

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

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

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [**再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)**] をクリックします。

ステップ 3 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [**各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)**] で、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにします。

■ メッセージ再生順序のオプション

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

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

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

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

ステップ 3 [Next] をクリックします。

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

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

[送信者情報をアナウンスする (Announce Sender Information)]	このチェックボックスをオンにすると、識別されたユーザが残したメッセージについて、そのユーザの録音名が再生されます。ユーザが録音名を持っていない場合は、代わりにそのユーザに関連付けられたプライマリ内線番号が再生されます。
--	---

[各メッセージの再生前に時刻をアナウンスする (Announce Time Before Playing Each Message)]	このチェックボックスをオンにすると、発信者によってメッセージが送信された時刻が再生されます。
[ユーザからのメッセージの送信者内線番号をアナウンスする (Announce Sender Extension for Messages from Users)]	このチェックボックスをオンにすると、録音名に加えて、メッセージを残したユーザの内線番号が再生されます。
[識別できない発信者からのメッセージのANIをアナウンスする (Announce ANI for Messages from Unidentified Callers)]	このチェックボックスをオンにすると、外部の (識別できない) 発信者が残したメッセージが再生される前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報が再生されます。
[メッセージ番号を告げる (Say Message Number)]	このチェックボックスをオンにすると、メッセージの通し番号が再生されます (「ボイスメール、1 番目のメッセージ・・・、2 番目のメッセージ・・・」など) 。

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

ユーザが電話を切ったときまたは切断されたときにメッセージを開封済みとマーク付け

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを聞くとき、電話を切るか切断される前にメッセージが保持されないようにユーザが指定しない限り、Cisco Unity Connection はメッセージを現状のまま (新規メッセージまたは開封済みメッセージとして) 保持します。ただし、ユーザによっては、メッセージにアクセスした時点でそれらのメッセージすべてに開封済みのマークが付くことを好む場合があります。

ユーザが電話を切ったときまたは切断されたときに、メッセージに開封済みのマークを付けるように指定する

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

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。

ステップ 3 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)] で、[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)] フィールドの値を [**メッセージの保存 (Save Message)**] に変更します。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

メッセージの巻き戻しまたは早送りのときに前方や後方にスキップする時間

デフォルトでは、ユーザがメッセージを聞いているときに、メッセージを巻き戻したり早送りしたりする場合、Cisco Unity Connection はメッセージを 5 秒間スキップします。

ユーザは、Cisco Unity Assistant の [電話メニュー設定 (Phone Menu Preferences)] ページでユーザ自身がこれらの設定を有効にしたり調整したりできます。

メッセージの巻き戻しまたは早送りのときに前方や後方にスキップする時間を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
 - ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)] で、目的の動作に応じて [**メッセージの早送り (Fast Forward Message By)**] フィールドと [**メッセージの巻き戻し (Rewind Message By)**] フィールドの値を変更します。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

新規メッセージと保存済みメッセージの削除の確認

デフォルトでは、ユーザが新規メッセージおよび保存済みメッセージを電話で削除するとき、Cisco Unity Connection は削除操作の確認を求めません。ユーザによっては、メッセージを削除する前に、選択した操作について Connection から確認を求められることを好む場合があります。メッセージを削除するかどうかの確認は、削除されたメッセージにアクセスできないユーザにとって特に便利です。

Cisco Unity Connection がユーザに削除の確認を求めるように設定するには、次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection がユーザに新規および保存済みメッセージの削除の確認を求めるように指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
 - ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [**メッセージを削除するとき (When Deleting a Message)**] で、[**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します。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

メッセージの宛先と送信先のオプション

ユーザが別のユーザにメッセージを送信したり宛先指定したりする方法をカスタマイズする設定がいくつかあります。次の項を参照してください。

- [ブロードキャストメッセージ \(P.4-41\)](#)
- [タッチトーンカンパセッションでの名前または内線番号入力による宛先指定 \(P.4-42\)](#)
- [受信者を名前で確認するようユーザに要求 \(P.4-43\)](#)
- [宛先指定の続行をユーザに要求 \(P.4-44\)](#)
- [切断時にメッセージを送信するかどうかの指定 \(P.4-45\)](#)
- [メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の追加 \(P.4-46\)](#)

ブロードキャストメッセージ

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

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

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

- [ブロードキャストメッセージの送信および更新を個々のユーザまたはテンプレートで有効にする \(P.4-41\)](#)
- [ブロードキャストメッセージの送信および更新を複数のユーザアカウントに対して一度に有効にする \(P.4-42\)](#)

ブロードキャストメッセージの詳細、およびブロードキャスト管理者へのユーザのアクセスを有効にする方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[ブロードキャストメッセージ機能の設定](#)」の章を参照してください。

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

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

■ メッセージの宛先と送信先のオプション

[ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバ上のすべてのユーザにシステムブロードキャストメッセージを送信できるようになります。
[ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバに保存されたシステムブロードキャストメッセージを編集できるようになります。

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

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

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

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

[ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバ上のすべてのユーザにシステムブロードキャストメッセージを送信できるようになります。
[ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバに保存されたシステムブロードキャストメッセージを編集できるようになります。

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

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

タッチトーンカンパセーションでの名前または内線番号入力による宛先指定

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

- ユーザ名を入力します。
- ユーザの内線番号を入力します。

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

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

メッセージ宛先指定設定を変更する

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

受信者を名前で確認するようユーザに要求

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージの送信、転送、または返信をするとき、ユーザが内線番号を入力してメッセージの宛先を指定した場合でも、Cisco Unity Connection はユーザが追加した受信者を確認するよう求めることはしません。Cisco Unity Connection で各受信者を名前で確認することをユーザが好む場合（受信者を追加した方法にかかわらず）、管理者は、受信者が追加されるたびに Connection で「<ユーザ名>を追加しました。（<user name> added）」と再生されるように指定できます。

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

受信者を名前で確認することを Cisco Unity Connection がユーザに求めるように指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)] チェックボックスをオンにします。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

宛先指定の続行をユーザに要求

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する（またはメッセージを転送する）場合、Cisco Unity Connection は、まず受信者を1人追加することを許可し、その次に何をするかを示すよう求めます（「受信者を追加するには1、メッセージ オプションは3、録音するに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 #.）」）。ユーザが複数の受信者にメッセージを送信および転送する場合、各受信者の後に1を押して宛先指定を続行するのは、面倒で時間のかかる作業になります。これが組織内のユーザにとって問題になる場合、管理者は、ユーザが各受信者の後に名前の追加を続行できるよう Connection を指定できます。このようにして、ユーザが複数の受信者にメッセージを送信および転送するときの宛先指定プロセスを効率化できます。これは、日常的に複数の受信者にメッセージを送信しているユーザにとって好ましい変更になります。

ただし、管理者がこの変更を行うと、ユーザは、メッセージを1人の受信者に宛先指定するとき、次に示す状況ではメッセージを送信するためにさらに1つキーを押すことを求められるようになります。管理者はこの点を考慮する必要があります。

- 複数の受信者ではなく1人の受信者にメッセージを転送する場合に、ユーザは、さらに1つキーを押す必要があります。
- 1人の受信者にメッセージを送信する場合で、宛先指定の前にメッセージを録音するよう Connection から求められる設定になっているとき、ユーザは、さらに1つキーを押す必要があります。

宛先指定の続行をユーザに求めるよう Connection を指定するには、ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection が宛先指定の続行をユーザに求めるように指定する

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

ステップ2 [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。

ステップ3 次の表に示すように、この設定をどのように変更するかに応じて [各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)] チェックボックスをオンまたはオフにします。

チェックボックスをオフにした場合	メッセージの宛先指定において、Connection は、受信者の追加の次に何をするかを1つのキーを押すことによって示すようユーザに求めます。 これがデフォルトの設定です。
チェックボックスをオンにした場合	メッセージの宛先を指定する作業を効率化します。ユーザは、宛先指定が完了したことを示すまで、受信者の名前または内線番号（該当する場合）を入力することができます。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

切断時にメッセージを送信するかどうかの指定

ユーザがメッセージを送信、転送、または返信している途中でコールの切断によってメッセージが中断された場合に、そのメッセージを Cisco Unity Connection がどのように処理するかを、管理者は変更できます。

デフォルトでは、次の状況でコールが切断されたとき、Connection はメッセージを送信します。

ユーザがメッセージを返信または送信しているとき	メッセージの受信者が1人以上存在し、録音時間が1秒(1,000ミリ秒)以上の場合。つまり、ユーザがメッセージの録音または宛先指定を完了していなくても、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しているとき	メッセージの受信者が1人以上存在する場合。つまり、ユーザがコメントの録音またはメッセージの宛先指定を完了していなくても、Connection はメッセージを送信します。

この設定の値を調整することにより、ユーザが#キーを押してメッセージを送信する準備ができたことを示さない限り、Connection がメッセージを送信しないように変更できます。したがって、ユーザが確認する前にコールが切断された場合、Connection はメッセージを送信せずに削除します。



(注)

この設定は、外部発信者が残したメッセージには適用されません。

切断時にメッセージを送信するかどうかを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [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)] フィールドで、目的の動作に応じて、[メッセージ送信 (Send Message)] または [メッセージの削除 (Discard Message)] を選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の追加

ユーザが受信者の名前を発話する、または名前の一部を入力することによってメッセージの宛先を指定すると、一致する名前が複数見つかる場合があります。2つのメカニズムを設定して、特定の受信者に優先順位をつけるように Connection を指定できます。検索結果がソートされ、ウェイトのより高い名前が検索結果の最初に提示されます。ユーザが設定可能な「友達リスト」と、使用状況に基づいた名前の自動ウェイトという両方のメカニズムにより、ユーザに単一のアドレス指定優先順位リストが提供されます。ユーザはこれらのメカニズムのどちらか一方を有効にするか、両方を同時に有効にすることができます。どちらのメカニズムも有効になっていない場合、または一致する名前がアドレス指定優先順位リストに表示されない場合、Connection は、入力された名前に一致するものを姓（ユーザの場合）または表示名（同報リストの場合）でソートしてアルファベット順に提示します。あるいは Connection は、発話された名前に一致するものを音声認識の信頼レベルでソートします。

ユーザごとのアドレス指定優先順位リストに名前をいくつ保存するか（デフォルト値は 100 個）を決定したり、何日間メッセージの宛先に指定されなかったらその相手を自動的にリストから削除するか（デフォルト値は 90 日）を決定したりする設定は、システム全体の設定で行います。手順については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「すべてのユーザのカンパセーション設定の変更」の章にある「アドレス指定優先順位リスト」の項を参照してください。

自分のアドレス指定優先順位リストを確認したり、名前を追加または削除したりできるセットアップカンパセーションにユーザがアクセスできるようにするには、ユーザをカスタムカンパセーションに割り当てる必要があります。また、管理者はカスタムキーパッドマッピングツールを使用して、アドレス指定優先順位リストカンパセーションをそのカンパセーションの[メッセージ設定(Message Settings)]メニューのキーにマップする必要があります。ユーザをカスタムカンパセーションに割り当てる手順については、P.4-17の「タッチトーンカンパセーションと音声認識カンパセーション」を参照してください。カスタムキーパッドマッピングツールの使用方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「カスタムキーパッドマッピングツール」の章を参照してください。

使用状況に基づいた名前の自動ウェイトを有効にするには、ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートに対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加を有効にする (P.4-46)
- 複数のユーザアカウントに対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加を一度に有効にする (P.4-47)

個々のユーザまたはテンプレートに対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加を有効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
 - ステップ 3** [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)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザアカウントに対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加を一度に有効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール(Tools)]を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [メッセージの送信 (Message Send)] タブをクリックします。
- ステップ 6** [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)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

メッセージアクション

メッセージアクションとは、Cisco Unity Connection がユーザのために受信するさまざまなタイプのメッセージをどのように処理するかを決めるものです。Connection は、ユーザに宛先指定された特定のタイプのメッセージすべてに対し、設定されたアクションを適用します。たとえば、ボイスメッセージに対するメッセージアクションが、これらのタイプのメッセージをユーザの代行 SMTP アドレスにリレーするように設定されている場合、Connection はすべてのボイスメッセージ (VPIM メッセージ、IMAP クライアントから送信されたメッセージ、および電話によって録音および送信されたメッセージを含む) をリレーします。



(注) ボイスメッセージを別のアドレスにリレーするように選択した場合、ユーザは Connection 電話インターフェイス、Cisco Unity Inbox、および Phone View や Cisco Unified Personal Communicator などのその他のクライアントから、これらのタイプのメッセージにアクセスできなくなります。

ユーザまたはユーザテンプレートを個別に設定するか一括で設定するかに応じて、次の手順のどちらか、または両方を実行します。

- [個々のユーザまたはテンプレートのメッセージアクションを設定する \(P.4-48\)](#)
- [複数のユーザアカウントでメッセージアクションを一度に設定する \(P.4-49\)](#)

個々のユーザまたはテンプレートのメッセージアクションを設定する

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

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [メッセージアクション (Message Actions)] をクリックします。

ステップ 3 各メッセージタイプに対し、次のアクションを選択します。

- [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection はメッセージをユーザのメールボックスに配信します。
- [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 は不達確認を送信者に送信します。
- [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。



(注) [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマートホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマートホストを設定していない限り、いずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] オプションを選択したページを保存することはできません。

ステップ4 **ステップ3** でいずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] を選択した場合は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドに、SMTP アドレス (個々のユーザの場合) または SMTP アドレス パターン (ユーザ テンプレートの場合) を入力します。ユーザ テンプレートを設定している場合は、テキストとトークンの組み合わせを入力できます。トークンは、テンプレートからユーザを作成するときに、そのユーザ プロファイル用に入力された値に置き換えられます。[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リスト内のトークンの名前をクリックし、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横にある矢印をクリックします。

複数のユーザアカウントでメッセージアクションを一度に設定する

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

ステップ2 一括編集ユーティリティで、[ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mail)] をクリックし、編集するユーザアカウントを探して選択します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [メッセージアクション (Message Action)] タブをクリックします。

ステップ5 各メッセージタイプに対し、次のアクションを選択します。

- [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection はメッセージをユーザのメールボックスに配信します。
- [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 は不達確認を送信者に送信します。
- [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。



(注) [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマートホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマートホストを設定していない限り、いずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] オプションを選択したページを保存することはできません。

ステップ6 **ステップ5** でいずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] を選択した場合は、SMTP アドレスパターンを入力します。テキストとトークンの組み合わせを入力できます。トークンは、Connection によってユーザ プロファイルの値に置き換えられます (たとえば、%Alias% は、ユーザを編集するときに対応するユーザ プロファイルのエイリアスに置き換えられます)。[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リスト内のトークンの名前をクリックし、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横にある矢印をクリックします。

グリーティング

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

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

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

- [ユーザグリーティングのタイプ \(P.4-50\)](#)
- [グリーティング再生中の発信者入力許可 \(P.4-51\)](#)
- [ユーザグリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるように設定 \(P.4-54\)](#)
- [オプション グリーティングの通知プロンプト \(P.4-56\)](#)
- [ユーザグリーティングの有効化 \(P.4-57\)](#)
- [オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理 \(P.4-57\)](#)
- [複数言語でのグリーティングの録音 \(P.4-59\)](#)

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

ユーザグリーティングのタイプ

Cisco Unity Connection は、次のグリーティングを提供します。

[標準 (Standard)]	別のグリーティングによって無効にされない限り、常に再生されます。標準グリーティングを使用不可にすることはできません。 標準グリーティングは、管理者が標準スケジュールで指定する日時に従って再生されます。
[時間外 (Closed)]	アクティブなスケジュールに定義された時間外（営業外）時間中に再生されます。時間外グリーティングは標準グリーティングを無効にするため、標準グリーティングはアクティブなスケジュールに定義された営業時間に限定されます。 時間外ユーザグリーティングは、管理者が時間外スケジュールで指定する日時に従って再生されます。
[祝日 (Holiday)]	アクティブなスケジュールに関連付けられた、祝日スケジュールで指定された特定の期間中に再生されます。祝日グリーティングを指定すると、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは無効になります。 祝日グリーティングは、管理者が祝日スケジュールで指定する日時に従って再生されます。

[内線 (Internal)]	内部の発信者だけに再生されます。同僚だけが知る必要のある情報が示されます(「午後はずっとラボにいます」など)。内線グリーティングを設定すると、標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングは無効になります。 電話システム インテグレーションによっては、内線グリーティングに必要なサポートが提供されない場合もあります。
[通話中 (Busy)]	内線電話が通話中であるときに再生されます(「すべてのオペレータは、他のお客様に対応しています」など)。通話中グリーティングを設定すると、標準グリーティング、時間外グリーティング、内線グリーティング、および祝日グリーティングは無効になります。 電話システム インテグレーションによっては、通話中グリーティングに必要なサポートが提供されない場合もあります。
[オプション (Alternate)]	休暇や不在など、さまざまな特殊状況で使用できます(「～までオフィスを不在にします」など)。オプショングリーティングを設定すると、他のすべてのグリーティングは無効になります。

グリーティング再生中の発信者入力 of 許可

発信者入力設定では、ユーザグリーティングの再生中に発信者が押した電話機のキーパッドキーに対して Cisco Unity Connection が実行するアクションが定義されます。発信者入力を許可するグリーティングごとに、発信者に対して、グリーティングのスキップ、メッセージの録音、グリーティングの終了、ユーザにもコールハンドラにも関連付けられていない番号への転送、および選択した緊急連絡先番号、コールハンドラ、ディレトリハンドラ、またはインタビューハンドラへの転送を許可するかどうかを指定できます。また、発信者入力設定を使用して、ユーザが Connection にログオンするためにユーザグリーティングを中断するときに押すキーを指定することもできます。

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

デフォルトでは、各ユーザグリーティングで特定のキーが押されると Connection はアクションを実行し、他のキーは無視します。表 4-3 に、電話機のキーパッドキーに割り当てられたデフォルトアクションの一覧を示します。

表 4-3 電話機のキーパッドキーに割り当てられたデフォルトアクション

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

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

- 個々のユーザまたはテンプレートについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを指定する (P.4-52)

- 複数のユーザアカウントについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを一度に指定する (P.4-53)



(注)

緊急連絡先番号に転送するためのキーを割り当てる作業には、別の考慮事項が必要になります。発信者が緊急連絡先番号に転送されるようにユーザグリーティングを設定する手順については、P.4-54の「ユーザグリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるように設定」を参照してください。

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

- ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ2** [編集 (Edit)] メニューの [発信者入力 (Caller Input)] をクリックします。
- ステップ3** [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、適切な電話機のキーパッドキーをクリックします。
- ステップ4** 選択したキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページで、[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにし、発信者が追加の数字を入力するのを待たずに、すぐにキーを処理するように指定します。



(注)

ロックすることを選択した電話機のキーパッドキーが、使用システム内のいずれかの内線番号の先頭桁ではないことを確認してください。先頭桁である場合、そのキーをロックすると、発信者は内線番号をダイヤルできなくなります。

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

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

- ステップ6** 定義するその他のキーごとに、ステップ3 ~ ステップ5 を繰り返します。

ステップ7 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ8 ユーザまたはテンプレートの各 [グリーティング (Greetings)] ページで、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスがオフになっていることを確認します (デフォルトでは、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスはオフになっています)。

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

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [発信者入力 (Caller Input)] タブをクリックします。

ステップ5 該当する電話機のキーパッドキーのタブをクリックします。

ステップ6 発信者が追加の数字を入力するのを待たずにすぐにキーを処理するように指定するには、[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。



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

ステップ7 [メニュー入力操作を変更する (Make Changes to Menu Entry Action)] チェックボックスをオンにします。

ステップ8 該当するキーを発信者が押したときに Connection が実行するアクションを選択します。

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

[メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。
---------------------------------------	---

ステップ 9 定義するこの他のキーごとに、[ステップ 5](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。

ステップ 10 該当する [グリーティング (Greetings)] タブで、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

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

ユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるように設定

発信者が利用しやすくするために、特定のユーザまたはユーザ グループのグリーティング再生中に 1 つのキーを押すことによって、発信者が緊急連絡先番号に転送されるように Cisco Unity Connection を設定できます。緊急連絡先番号には、オペレータや別のユーザ (上司や同僚など) の内線番号、またはユーザや別の人物に接続できる番号を使用できます。各ユーザに対し、最大 12 個の緊急連絡先番号 (電話機のキーパッドの各キーに対して 1 つ) を設定できます。発信者を緊急連絡先番号に転送するときに、Connection は着信を電話システムにリリースします。

発信者が転送のために押すキーおよび転送先の番号を指定するには、Cisco Unity Connection の管理または一括編集ユーティリティを使用できます。ユーザは Connection セットアップ オプション カンパセーションを使用して、緊急連絡先番号を確認および指定することができます (Connection セットアップ オプションが表示されて緊急連絡先番号を確認できるのは、[緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] オプションで少なくとも 1 つのキーを設定している場合だけです)。緊急連絡先番号は、この番号を指定するユーザに関連付けられた転送用の制限テーブルで許可される番号に制限されています。

この機能を有効にする場合、転送に使用するキーだけを管理者が指定し、ユーザが自分で指定できるように緊急連絡先番号を指定しないでおくことが必要な場合があります。緊急連絡先番号が指定されるまでは、転送用に設定されたキーをユーザ グリーティングの間に発信者が偶然押してしまっても、Connection はそのキーを無視します。緊急連絡先番号を設定するときに使用する必要のあるトランク アクセス コードまたは特別な番号形式がある場合は、ユーザに知らせてください。

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

- [個々のユーザまたはテンプレートについて、ユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする \(P.4-54\)](#)
- [複数のユーザ アカウントについて、一度にユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする \(P.4-55\)](#)

個々のユーザまたはテンプレートについて、ユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする

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

ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [発信者入力 (Caller Input)] をクリックします。

ステップ 3 [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、適切な電話機のキーパッド キーをクリックします。

ステップ4 選択したキーの [発信者入力 の編集 (Edit Caller Input)] ページで、 [追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにし、発信者が追加の数字を入力するのを待たずに、すぐにキーを処理するように指定します。



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

ステップ5 [アクション (Action)] セクションで、 [コール アクション (Call Action)] をクリックし、 [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] を選択します。

ステップ6 [内線番号 (Extension)] フィールドに 0 ~ 9 の数字を入力し、最大 30 桁の緊急連絡先番号を指定します。次のものも入力できます。

- 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ)
- 電話機の # キーと * キーに対応する # と *

数字の間に空白、ダッシュ、カッコは使用しないでください。外線発信が必要な場合は、先頭にアクセスコード(9など)を入力します。長距離電話番号の場合は、1および市外局番も入力します。

ステップ7 必要に応じて、緊急連絡先番号の説明を入力します。

ステップ8 定義するこの他のキーごとに、[ステップ3](#) ~ [ステップ5](#) を繰り返します。

ステップ9 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ10 ユーザまたはテンプレートの各 [グリーティング (Greetings)] ページで、 [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスがオフになっていることを確認します (デフォルトでは、 [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスはオフになっています) 。

複数のユーザ アカウントについて、一度にユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [発信者入力 (Caller Input)] タブをクリックします。

ステップ5 該当する電話機のキーパッド キーのタブをクリックします。

ステップ6 発信者が追加の数字を入力するのを待たずにすぐにキーを処理するように指定するには、 [追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

■ グリーティング



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

ステップ7 [メニュー入力操作を変更する (Make Changes to Menu Entry Action)] チェックボックスをオンにします。

ステップ8 [コールアクション (Call Action)] をクリックし、[緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] を選択します。

ステップ9 [内線番号 (Extension)] フィールドに 0 ~ 9 の数字を入力し、最大 30 桁の緊急連絡先番号を指定します。次のものも入力できます。

- 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ)
- 電話機の # キーと * キーに対応する # と *

数字の間に空白、ダッシュ、カッコは使用しないでください。外線発信が必要な場合は、先頭にアクセスコード(9 など)を入力します。長距離電話番号の場合は、1 および市外局番も入力します。

ステップ10 必要に応じて、緊急連絡先番号の説明を入力します。

ステップ11 定義するこの他のキーごとに、[ステップ5](#) ~ [ステップ8](#) を繰り返します。

ステップ12 該当する [グリーティング (Greetings)] タブで、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

ステップ13 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

オプション グリーティングの通知プロンプト

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



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

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

- [個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティング通知プロンプトを有効にする \(P.4-57\)](#)

- 複数のユーザアカウントのオプション グリーティング通知プロンプトを一度に有効にする (P.4-57)

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

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ログイン後に再生 (After Logging On, Play)] で、[オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

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

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [プロファイル (Profile)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [プロファイル (Profile)] タブで、[オプション グリーティングが有効なユーザを警告する (Warn User That Alternate Greeting Is Enabled)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

ユーザ グリーティングの有効化

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

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

オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理

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

■ グリーティング

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



(注)

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

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

- [個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティングの発信者オプションを指定する \(P.4-58\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのオプション グリーティングの発信者オプションを一度に指定する \(P.4-58\)](#)

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

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [グリーティング (Greetings)] をクリックします。
- ステップ 3** [グリーティング (Greetings)] ページの [オプション (Alternate)] をクリックします。
- ステップ 4** [グリーティングの編集 (Alternate) (Edit Greeting)] ページの [発信者オプション (Caller Options)] で、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにして、オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信を Connection がどのように処理するかを指定します。
- [ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)]
 - [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers From Skipping the User's Greeting)]
 - [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers From Leaving Messages)]
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [グリーティング (Greetings)] タブをクリックします。

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

- [ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)]
- [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers From Skipping the User's Greeting)]
- [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers From Leaving Messages)]

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

複数言語でのグリーティングの録音

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

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

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

通知デバイス

Cisco Unity Connection では、電話またはポケットベルに発信したり、テキストまたは SMS メッセージを送信したりして、ユーザに新しいメッセージの到着や予定表のイベントを通知するように設定できます。通知デバイスを設定することにより、コールまたは通知のメッセージ、通知を発生させるイベント、および通知が発生するスケジュールのパラメータを設定することができます。

Connection にはデフォルトの通知デバイスがいくつかあります。管理者は Cisco Unity Connection の管理を使用して、通知デバイスの追加、設定、および削除ができます。ユーザは、通知デバイスの有効化または無効化、通知デバイス設定の一部の設定、通知を発生させるイベントの設定、および通知のスケジュールリングの設定を Cisco Unity Assistant で行うことができます。また、管理者およびユーザは、複数の通知デバイスが連携してカスケードまたはチェーニングメッセージ到着通知を発生するように設定できます。

詳細および手順については、次のトピックを参照してください。

- [電話およびポケットベル通知デバイス \(P.4-60\)](#)
- [SMS 対応の通知デバイス \(P.4-62\)](#)
- [SMTP 対応の通知デバイス \(P.4-64\)](#)
- [カスケードメッセージ到着通知 \(P.4-67\)](#)
- [チェーニングメッセージ到着通知 \(P.4-68\)](#)

電話およびポケットベル通知デバイス

Cisco Unity Connection は、電話またはポケットベルに発信して、ユーザに新しいメッセージの到着を通知できます。各ユーザアカウントのメッセージの到着通知の設定では、Connection がユーザに新しいメッセージの到着を通知する方法と時期を制御できます。

デフォルトでは、ユーザおよびユーザテンプレートには、自宅の電話、携帯電話、職場の電話、およびポケットベルに対する通知デバイスがあります。デフォルトの通知デバイスの変更、有効化、または無効化はできますが、削除することはできません。また、追加の通知デバイスは追加、変更、および削除できます。

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

- [個々のユーザまたはテンプレートについて、メッセージの到着通知を受信する電話およびポケットベルを設定する \(P.4-60\)](#)
- [複数のユーザアカウントの電話またはポケットベル通知デバイスを一度に変更する \(P.4-62\)](#)

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

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

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
 - ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [表示名 (Display Name)] リストで、該当するデバイスをクリックします。

ステップ 4 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 5 [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで、通知を発生させるメッセージタイプごとに、該当するチェックボックスをオンにします。

[すべてのメッセージ (All Messages)]	Connection は、新しいメッセージ (ディスパッチ メッセージやその他のボイス メッセージおよびファックスを含む) を受信すると、このデバイスに発信します。
[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の付いているボイス メッセージを受信すると、このデバイスに発信します。
[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) を受信すると、このデバイスに発信します。
[ファックス (Fax Messages)]	Connection は、新しいファックスを受信すると、このデバイスに発信します。

ステップ 6 **ステップ 5** で選択したイベント タイプごとに、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにし、そのタイプの新しいメッセージに緊急のマークが付いている場合にのみ、Connection が通知を送信するようにします。

ステップ 7 [電話番号 (Phone Number)] フィールドに、電話またはポケットベルの電話番号を入力します。先頭には、外線発信に必要なアクセスコード (9 など) を入力します。数字 0 ~ 9 を使用します。数字の間に、空白、ダッシュ、カッコは使用しないでください。長距離電話番号の場合は、1 および市外局番も入力します。次のものも入力できます。

- 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ)
- 電話機の # キーと * キーに対応する # と *

Connection の設定によっては、特定の電話番号を入力できない場合や、電話システムが追加の文字を必要とする場合があります。

ステップ 8 [追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] フィールドに、電話番号に続いてダイヤルされる追加の数字を入力します。この数字は、メッセージを再生するためのパスワードやアクセス番号、またはポケットベルに必要な ID です。

ステップ 9 [追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機時間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)] フィールドに、Connection が電話番号またはポケットベル番号をダイヤルしてから、追加の数字をダイヤルするまでの待機時間を秒数で入力します (この設定は、検証が必要になる場合もあります。6 秒に設定し、必要に応じて増減してください)。

ステップ 10 必要に応じて、他の設定を入力します。

ステップ 11 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 12 オプションで、個々のユーザの追加設定を設定するには、[関連リンク (Related Links)] フィールドを使用して[通知デバイス詳細の編集 (Edit Notification Device Details)] に移動します。Cisco Unity Assistant が別のブラウザ ウィンドウで開きます。このウィンドウでは、通知スケジュールを変更したり、通知を特定の発信者または電話番号から送信されたメッセージに制限したりできます。ユーザは、Cisco Unity Assistant にログオンしてこれらの設定を変更することもできます。



(注) [関連リンク (Related Links)] フィールドは、Connection の管理のウィンドウの右上に表示されます。該当するリンク名をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。

複数のユーザアカウントの電話またはポケットベル通知デバイスを一度に変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、[ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mailboxes)] をクリックし、編集するユーザアカウントを探します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [通知 (Notification)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 変更するデバイスのタブをクリックします。



(注) 一括編集ユーティリティで編集できるのは、デフォルトの通知デバイスだけです。デフォルトの電話またはポケットベルの通知デバイスは、自宅の電話、職場の電話、ポケットベル、および携帯電話です。

- ステップ 6** 必要に応じて [デバイスを無効にする (Disable Device)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ 7** [電話システム (Phone System)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから電話システムを選択します。
- ステップ 8** [通知イベント (Notification Event)] チェックボックスをオンにし、隣接する [ボイスメッセージ (Voice Messages)] リストおよび [ファックスメッセージ (Fax Messages)] リストから該当するオプションを選択します。
- ステップ 9** この他のすべてのデバイスについて、[ステップ 5](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。
- ステップ 10** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

SMS 対応の通知デバイス

Cisco Unity Connection でメッセージの到着通知に SMPP を使用できるようにした場合、ユーザが新しいボイスメッセージ、電子メールメッセージ、ファックスを受信したときに、メッセージ到着通知を携帯電話やその他の SMS 対応のデバイスで受信するように設定できます。各ユーザアカウントのメッセージの到着通知の設定では、Connection がユーザに新しいメッセージの到着を通知す

る方法と時期を制御できます。メッセージの到着通知の設定で選択した、条件に一致するメッセージが到着すると、Connection メッセージシステムは、管理者またはユーザが入力した「テクニカルサポートへの緊急メッセージ」などのテキストメッセージを送信します。


ユーザが SMS メッセージ到着通知を受信できるようにするには、まず P.4-63 の「SMS (SMPP) メッセージ到着通知デバイスを設定する」を実行します。Connection と通信するように SMS デバイスをいったん設定すると、P.4-64 の「SMS 対応デバイスでメッセージの到着通知を受信できるようにする」を実行して、SMS デバイスが通知を受信するようになります。または、Cisco Unity Assistant でその手順を実行するようにユーザに伝えることもできます。

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

SMS (SMPP) メッセージ到着通知デバイスを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、SMS デバイスが表示されている場合は、そのデバイス名をクリックし、[ステップ 5](#) に進みます。

SMS デバイスが表示されない場合は、[新規追加 (Add New)] をクリックし、[ステップ 4](#) に進みます。
- ステップ 4** [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページの [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストで、[SMS] をクリックします。少なくとも 1 つの SMPP プロバイダーが設定されるまで、SMS はデバイスタイプに表示されません。
- ステップ 5** 必要に応じて、デバイスの表示名を入力または修正します。
- ステップ 6** [SMPP プロバイダ (SMPP Provider)] フィールドで、サービスプロバイダーの名前をクリックします。
- ステップ 7** [宛先 (To)] フィールドに、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。

 **(注)** ほとんどの SMSC では、電話番号を国際電話形式 (+ および 00 を省略して国コードと市外局番を付加する) で入力する必要があります。たとえば、米国では、1 206 555 1234 のようになります。
- ステップ 8** 必要に応じて、他の設定を入力します。
- ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 10** 「SMS 対応デバイスでメッセージの到着通知を受信できるようにする」の手順に進み、ユーザの SMS (SMPP) 通知を有効にします。

または、Cisco Unity Assistant でユーザが自分でデバイスを設定できます。

SMS 対応デバイスでメッセージの到着通知を受信できるようにする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、前述の「[SMS \(SMPP\) メッセージ到着通知デバイスを設定する](#)」の手順で設定した SMS デバイスの表示名をクリックします。
- ステップ 4** [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** 必要に応じて、このページで他の設定を変更します。たとえば、通知を繰り返すかどうかを制御するパラメータや、通知を繰り返す頻度を制御するパラメータを設定することが必要な場合があります。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** オプションとして、個々のユーザの追加設定を設定するには、[関連リンク (Related Links)] フィールドを使用して [通知デバイス詳細の編集 (Edit Notification Device Details)] に移動します。Cisco Unity Assistant が別のブラウザ ウィンドウで開きます。このウィンドウでは、通知スケジュールを変更したり、通知を特定の発信者または電話番号から送信されたメッセージに制限したりできます。ユーザは、Cisco Unity Assistant にログオンしてこれらの設定を変更することもできます。



(注) [関連リンク (Related Links)] フィールドは、Connection の管理のウィンドウの右上に表示されます。該当するリンク名をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。

SMTP 対応の通知デバイス

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

Connection でメッセージの到着通知に SMTP を使用できるようにする方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[到着通知 SMTP および SMS \(SMPP\) メッセージの設定](#)」の章を参照してください。



(注) メッセージの到着通知に SMTP を使用できるように Connection サーバを正しく設定していない場合、Connection は SMTP 通知メッセージを不正メール フォルダ (UmssMtaBadMail) に格納します。

デフォルトでは、ユーザおよびユーザ テンプレートには、SMTP 通知デバイスが1つあります。管理者はデフォルトの通知デバイスを変更することはできますが（有効化と無効化を含む）、削除することはできません。また、追加の SMTP 通知デバイスは追加、変更、および削除できます。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。通知デバイスは、ユーザまたはテンプレートに対して個別に通知を受信するように設定する必要があります。デフォルトの SMTP 通知デバイスを設定したら、一括編集ユーティリティを使用してこのデバイスを有効または無効にしたり、複数のユーザに対してこのデバイスの設定の一部を変更したりできます。

- SMTP 対応デバイスが個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージを受信できるようにする (P.4-65)
- 複数のユーザアカウントのデフォルトの SMTP 通知デバイスを一度に変更する (P.4-66)

ユーザも、メッセージの到着通知を受信する SMTP デバイスを Cisco Unity Assistant で設定できます。

SMTP 対応デバイスが個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージを受信できるようにする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [表示名 (Display Name)] リストで、[SMTP] をクリックします。
- ステップ 4** [通知デバイスの編集 (SMTP)(Edit Notification Device (SMTP))] ページで、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで、通知を発生させるメッセージまたはイベントのタイプごとに、該当するチェックボックスをオンにします。

[すべてのメッセージ (All Messages)]	Connection は、新しいメッセージ (ディスパッチ メッセージやその他のボイス メッセージおよびファックスを含む) を受信すると、このデバイスに発信します。
[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の付いているボイス メッセージを受信すると、このデバイスに発信します。
[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) を受信すると、このデバイスに発信します。
[ファックス (Fax Messages)]	Connection は、新しいファックスを受信すると、このデバイスに発信します。
[予定表の予定 (Calendar Appointments)]	Connection は、このデバイスに Outlook の今後の予定の通知を送信します。
[予定表の会議 (Calendar Meetings)]	Connection は、このデバイスに今後の Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の会議の通知を送信します。

- ステップ 6** **ステップ 5** で選択したメッセージ タイプごとに、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにし、そのタイプの新しいメッセージに緊急のマークが付いている場合にのみ、Connection が通知を送信するようにします。

■ 通知デバイス

- ステップ7** [宛先 (To)] フィールドに、ユーザの文字対応ポケットベルやモバイル デバイスの電子メール アドレス、またはその他の電子メール アドレスを入力します。
- ステップ8** [送信元 (From)] フィールドに、メッセージ確認のためにユーザがコールする電話番号を入力します。
- ステップ9** 通知の宛先が Web ブラウズ対応デバイスである場合は、[**メッセージテキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)**] チェックボックスをオンにします。ユーザがリンクをクリックすると、Cisco PCA が開いてメッセージを再生できるようになります。
- ステップ10** 必要に応じて、他の設定を入力します。
- ステップ11** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ12** オプションで、個々のユーザの追加設定を設定するには、[**関連リンク (Related Links)**] フィールドを使用して[**通知デバイス詳細の編集 (Edit Notification Device Details)**]に移動します。Cisco Unity Assistant が別のブラウザ ウィンドウで開きます。このウィンドウでは、通知スケジュールを変更したり、通知を特定の発信者または電話番号から送信されたメッセージに制限したりできます。ユーザは、Cisco Unity Assistant にログオンしてこれらの設定を変更することもできます。



(注) [**関連リンク (Related Links)**] フィールドは、Connection の管理のウィンドウの右上に表示されます。該当するリンク名をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。

複数のユーザアカウントのデフォルトの SMTP 通知デバイスを一度に変更する

- ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、[**ツール (Tools)**] を展開し、[**一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)**] をクリックします。
- ステップ2** 一括編集ユーティリティで、[**ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mailboxes)**] をクリックし、編集するユーザアカウントを探します。
- ステップ3** [**Next**] をクリックします。
- ステップ4** [**通知 (Notification)**] タブをクリックします。
- ステップ5** [**SMTP**] タブをクリックします。



(注) 一括編集ユーティリティで編集できるのは、デフォルトの SMTP 通知デバイスだけです。

- ステップ6** 必要に応じて [**デバイスを無効にする (Disable Device)**] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ7** [**電話システム (Phone System)**] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから電話システムを選択します。

- ステップ 8** [通知イベント (Notification Event)] チェックボックスをオンにし、隣接する [ボイスメッセージ (Voice Messages)] リスト、[ファックスメッセージ (Fax Messages)] リスト、[予定表の予定 (Calendar Appointments)] リスト、および [予定表の会議 (Calendar Meetings)] リストから該当するオプションを選択します。
- ステップ 9** この他のすべてのデバイスについて、[ステップ 5](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。
- ステップ 10** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

カスケード メッセージ到着通知

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

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

カスケードの一環としてユーザが通知を受信すると、ユーザはカスケードによって監視されているメールボックスにログオンするよう求められます。

カスケード メッセージ到着通知の代わりに、ディスパッチ メッセージを使用する方法もあります。詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章にある「[ディスパッチ メッセージ](#)」の項を参照してください。

カスケード メッセージ到着通知を設定する

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

各デバイス間の通知には、一定の間隔を空けます (15 分ごとなど)。設定する最初のデバイスについては、待機時間を 0 と指定して、通知が最初の受信者にすぐに受信されるようにします。2 番目の受信者のデバイスに対しては、15 分と指定します。次の受信者のデバイスに対しては、30 分と指定します。以降も同様に指定していきます。

■ 通知デバイス

- ステップ5** 通知デバイスがポケットベルまたは電話機の場合、通知を受信するユーザの電話番号に Connection がダイヤルできるように、[電話システム (Phone System)] フィールドの値を選択します。この電話システムは、カスケードの一環としてメールボックスが監視されているユーザが使用している電話システムと必ずしも同じとは限りません。
- ステップ6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ7** **ステップ2** ~ **ステップ6** を繰り返して、カスケード到着通知の受信者リストにある次の人物のデバイスを設定します。カスケード到着通知が正しく機能するためには、カスケード内のすべてのデバイスで同じ [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。

チェーニングメッセージ到着通知

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

SMTP デバイスにチェーニングメッセージ到着通知を設定しないでください(チェーンの最後のデバイスになる場合は除く)。Connection は、SMTP デバイスで到着通知の失敗を検出しません。

チェーニングメッセージ到着通知を設定する

- ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、Connection が最初に通知を送信する通知デバイスをクリックします。
- ステップ4** 必要に応じて、このデバイスの設定を入力します。[通知の失敗時 (On Notification Failure)] で、[次の宛先に送信する (Send To)] をクリックし、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知を送信するデバイスをクリックします。
- ステップ5** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] を再度クリックします。
- ステップ6** **ステップ4** の [次の宛先に送信する (Send To)] で指定したデバイスをクリックします。
- ステップ7** 必要に応じて、このデバイスの設定を入力します。次の点に注意してください。
- すべての [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをオフにします。いずれかの通知イベントを有効にした場合、このデバイスへのメッセージ到着通知がすぐに開始されます。前のデバイスへの通知が失敗するまで待機しません。通知はチェーニングされず、すべて一度に発生します。
 - このデバイスへの通知が失敗した場合に 3 番目のデバイスにチェーニングするには、[次の宛先に送信する (Send To)] をクリックし、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知を送信するデバイスをクリックします。チェーニングしない場合は、[なにもしない (Do Nothing)] をクリックします。

ステップ 8 他のデバイスをチェーニングする場合は、次の手順を実行します。

- a. [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] を再度クリックします。
- b. 前のデバイスの [次の宛先に送信する (Send To)] で指定したデバイスをクリックします。
- c. このデバイスの設定を [ステップ 7](#) の説明に従って入力します。

ステップ 9 [保存 (Save)] をクリックします。

代行内線番号

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

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

ユーザが Connection に転送する代行用デバイスを設定している場合、発信者にはユーザグリーティングが再生され、ユーザへのメッセージを残すことができます。これは、ユーザのプライマリ内線番号にダイヤルした場合と同様です。ユーザは、Connection ではなく、代行用デバイス自体から転送を設定する必要があります。代行用デバイスを認識するシステムの電話番号を Connection に渡す必要があります。

ユーザは、別のユーザに関連付けられている代行内線番号にメッセージの宛先を指定することもできます。

ユーザテンプレートでは代行内線番号を指定できないことに注意してください。

次の項を参照してください。

- [代行内線番号の追加 \(P.4-70\)](#)
- [代行内線番号の編集 \(P.4-71\)](#)
- [代行内線番号の削除 \(P.4-72\)](#)
- [代行内線番号のカスタム設定 \(P.4-73\)](#)

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

代行内線番号の追加

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

- [代行内線番号を個々のユーザアカウントに追加する \(P.4-70\)](#)
- [代行内線番号を複数のユーザアカウントに一度に追加する \(P.4-71\)](#)

代行内線番号を個々のユーザアカウントに追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を追加するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] をクリックします。
- ステップ 3** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックしてユーザの代行内線番号を追加します。

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

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

ステップ5 [保存 (Save)] をクリックします。

代行内線番号を複数のユーザアカウントに一度に追加する

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

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

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [代行内線番号 (Alternate Extensions)] タブをクリックします。

ステップ5 [変更する代行内線番号を選択する (Select an Alternate Extension to Modify)] リストで、代行内線番号を追加するデバイスをクリックします。

ステップ6 画面の指示に従って、該当する設定を変更します。

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

代行内線番号の編集

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

- [個々のユーザアカウントの代行内線番号を編集する \(P.4-71 \)](#)
- [複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に編集する \(P.4-72 \)](#)

個々のユーザアカウントの代行内線番号を編集する

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

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

ステップ3 [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、編集する代行内線番号をクリックします。

ステップ4 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページで、必要な設定を変更します。

■ 代行内線番号

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に編集する

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

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

ステップ 3 [Next] をクリックします。

ステップ 4 [代行内線番号 (Alternate Extensions)] タブをクリックします。

ステップ 5 [変更する代行内線番号を選択する (Select an Alternate Extension to Modify)] リストで、代行内線番号を変更するデバイスをクリックします。

ステップ 6 画面の指示に従って、必要な設定を変更します。

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

代行内線番号の削除

ユーザアカウントを更新すると、代行内線番号を一度に削除できます。または、複数のユーザアカウントを一度に更新できます。この項の該当する手順を実行してください。

- [個々のユーザアカウントの代行内線番号を削除する \(P.4-72\)](#)
- [複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に削除する \(P.4-72\)](#)

個々のユーザアカウントの代行内線番号を削除する

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

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

ステップ 3 [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、削除する代行内線番号の横にあるチェックボックスをオンにします。

ステップ 4 [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。

複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に削除する

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

- ステップ2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ3** [Next] をクリックします。
- ステップ4** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] タブをクリックします。
- ステップ5** [変更する代行内線番号を選択する (Select an Alternate Extension to Modify)] リストで、代行内線番号を削除するデバイスをクリックします。
- ステップ6** [削除 (Remove)] フィールドごとに、[桁数 (Digits)] リストから 0 をクリックします。
- ステップ7** 残りのフィールドが空白であることを確認します。
- ステップ8** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

代行内線番号のカスタム設定

一部のカンパセーション設定は、代行内線番号用にカスタマイズできます。デフォルトでは、各代行内線番号は、ユーザのプライマリ内線番号に設定されているのと同じ設定を使用します。代行内線番号のカスタム設定を使用すると、ユーザが発信する電話番号に基づいてカンパセーション設定を決めることができます。たとえば、ユーザが携帯電話から発信する場合は、音声認識入力スタイルを使用し、パスワードの入力要求をスキップします。しかし職場の電話から発信する場合は、タッチトーン入力スタイルを使用し、パスワードを入力するように求められます。

代行内線番号のカンパセーション設定をカスタマイズする

- ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ2** [編集 (Edit)] メニューの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] をクリックします。
- ステップ3** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、編集する代行内線番号をクリックします。
- ステップ4** [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページで、[詳細設定を表示する (Show Advanced Settings)] ボタンをクリックします。
- ステップ5** [設定 (Setting)] カラムで、カスタマイズする設定の左にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ6** [代行内線番号の値 (Alternate Extension Value)] カラムで、この代行内線番号の目的の動作に合わせて、この設定の値を修正します。各設定の説明については、ヘルプを参照してください。
- ステップ7** [保存 (Save)] をクリックします。
-

代行ユーザ名

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

Connection では、ユーザおよび外部発信者が音声認識を利用して電話をかけるときに代行ユーザ名が認識されるだけでなく、音声認識を利用してボイス メッセージの宛先を指定するときにも代行ユーザ名が認識されます。代行ユーザ名は、ユーザ、VPIM 連絡先、システム連絡先、システム同報リスト、プライベート同報リスト、および個人連絡先に対して作成できます。

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

Cisco PCA から、Connection ユーザは自分の代行ユーザ名を編集または変更できます。また、Connection ディレクトリに含まれていない顧客、代理店、家族、友人の代行ユーザ名、またはプライベート同報リストの代行ユーザ名を作成することもできます。代行ユーザ名を作成すると、ボイス コマンドを使用するとき、これらの連絡先をダイヤルしたり、これらのリストを宛先指定したりしやすくなります。

次の手順を参照してください。

- [ユーザの代行ユーザ名を追加する \(P.4-74\)](#)
- [ユーザの代行ユーザ名を編集する \(P.4-74\)](#)

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

ユーザの代行ユーザ名を追加する

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

ユーザの代行ユーザ名を編集する

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

ステップ3 次のいずれかの操作を実行します。

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

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

プライベート同報リスト

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

サービスクラス設定によって、ユーザが使用できるリストの最大数、および各リストにユーザが追加できるメンバーの最大数を指定できます。詳細については、[P.5-14](#)の「[プライベート同報リスト](#)」を参照してください。

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

個々のユーザアカウントのプライベート同報リストを管理する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、プライベート同報リストの設定を変更するユーザアカウントを検索します。

ステップ2 [編集 (Edit)] メニューの [[プライベート同報リスト \(Private Distribution Lists \)](#)] をクリックします (ユーザの Cisco Unity Assistant Web ツールが起動します)。

ステップ3 [[プライベート同報リスト \(Private List \)](#)] ページで、いずれか適切なアイコンをクリックして、新しいリストを作成するか、既存のリストを変更します。プライベート同報リストの作成、名前変更、メンバー変更、および削除を実行する手順の詳細については、ヘルプを参照してください。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

Exchange の予定表および連絡先へのアクセス

Cisco Unity Connection を Exchange 2007 または Exchange 2003 と連動させると、ユーザが電話または Cisco Personal Communications Assistant (PCA) の使用中に会議の予定を確認し、開催中の会議に参加できるようになります。ユーザは Cisco Unity Assistant Web ツールを使用して、Exchange の連絡先をインポートすることもできます。インポートした連絡先情報は、ユーザが Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールで作成するルールに使用したり、ユーザがボイス コマンドを使用して電話を発信するときに使用したりできます。

Connection およびユーザ アカウントの両方をこの機能用に設定する方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章を参照してください。

パーソナル着信転送ルール機能を有効化するサービス クラスにユーザ アカウントまたはテンプレートを割り当てる方法については、P.5-12 の「[パーソナル着信転送ルール](#)」を参照してください。

電話中または Cisco Personal Communications Assistant の使用中に会議の予定を確認し、開催中の会議に参加する方法をユーザに通知するには、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザガイド (Release 7.x)』の参照をユーザに提案します。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/phone/7xcucugphonex.html から入手可能です。

Exchange の予定表と連絡先にアクセスしてパーソナル着信転送ルールを使用する方法をユーザに通知するには、次のマニュアルの参照をユーザに提案します。

- Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツール ユーザガイド (Release 7.x) (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/pctr/7xcucugpctrx.html)
- 『Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザガイド (Release 7.x)』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html) の「[個人連絡先の管理](#)」の章

Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express

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

Connection およびユーザ アカウントの両方をこの機能用に設定する方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章を参照してください。

外部メッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス

Cisco Unity Connection が外部メッセージストアと連動していると、タッチトーンカンパセーションおよび音声認識カンパセーションのユーザが電話で Cisco Unity Connection にログオンしたとき、ユーザ宛の電子メールが読み上げられるようになります。TTS 再生を使用できるのは、メッセージのテキスト部分のサイズが 1 MB を超えておらず、メッセージのテキスト形式が Connection でサポートされている場合です。サポートされている形式は、プレーンテキスト、Quoted-Printable テキスト、HTML、および XML です。

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

ユーザが外部メッセージストア内の電子メールにアクセスできるようにするには、次の手順を説明されている順序で実行します。

1. 外部メッセージストアに保存されている電子メールにアクセスするように Connection サーバを設定します。この手順は、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定」の章で説明しています。
2. ユーザのメールボックスが保存された外部メッセージストアを指定するための外部サービスアカウントを、ユーザごとに Connection で作成します。このアカウントを作成すると、ユーザが Connection に電話でログオンしたときに、各自の電子メールにアクセスできるようになります。次の「外部メッセージストアの電子メールにアクセスするための個々のユーザの外部サービスアカウントを追加する」の手順を実行します。

ユーザの録音名がない場合、Connection は TTS を使用してユーザ名を読み上げます。これはデフォルトの機能であり、設定する必要や有効にする必要はありません。

外部メッセージストアの電子メールにアクセスするための個々のユーザの外部サービスアカウントを追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
 - ステップ 2** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[外部サービスアカウント (External Service Accounts)] をクリックします。
 - ステップ 3** [外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 4** [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Account)] ページの [外部サービス (External Service)] フィールドで、外部メッセージストア内の電子メールにアクセスするために設定する外部サービスの表示名をクリックします。
 - ステップ 5** [電子メール (Email Address)] フィールドに、ユーザの電子メールアドレスを入力します。
 - ステップ 6** [ログインタイプ (Login Type)] フィールドで、該当するオプションを次から選択します。
 - [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: Exchange のユーザ ID 設定が Connection のユーザエイリアスと同じ場合、このオプションが便利です。Connection はユーザを Connection のユーザエイリアスでログオンさせます。
 - [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)]: Exchange のユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection のユーザエイリアスと異なる場合に便利)。Connection はこのフィールドの設定値でユーザをログオンさせます。

■ 外部メッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス

ステップ 7 ([次のユーザ ID を使用: (Use user ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ)[ユーザ ID (User ID)] フィールドに、ユーザ ID、この Connection ユーザがアクセスできるようにする Exchange のメールボックスの Exchange エイリアス (通常は Active Directory ユーザのログオン名と同じ) を入力します。

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

ステップ 8 (Exchange 2007 のみ)[パスワード (Password)] フィールドに、Exchange のパスワードを入力します。Connection はユーザをこのフィールドの設定値でログオンさせます。

ステップ 9 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 10 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 11 ユーザの Exchange 設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストで失敗した部分がある場合は、Exchange、Connection、およびユーザの設定を確認します。

ステップ 12 外部メッセージ ストア内の電子メールにアクセスできるようにするユーザごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。

SMTP プロキシ アドレス

Cisco Unity Connection は、IMAP クライアントから送信される SMTP メッセージの送信者を該当するユーザにマップしたり、各受信者を該当するユーザまたは VPIM の連絡先にマップしたりするために、SMTP プロキシ アドレスを使用します。Connection サーバ、ユーザ アカウント、およびユーザ ワークステーションを IMAP クライアントにアクセスできるように設定する手順については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[IMAP 設定値の設定](#)」の章を参照してください。



(注)

少なくとも、各ユーザに、会社の電子メール アカウント用の SMTP プロキシ アドレスを 1 つ設定することをお勧めします。

ユーザを個別に設定するか一括で設定するかに応じて、次の手順のどちらか、または両方を実行します。

- [個々のユーザまたは連絡先に SMTP プロキシ アドレスを設定する \(P.4-79\)](#)
- [複数のユーザの SMTP プロキシ アドレスを一度に設定する \(P.4-79\)](#)

ユーザ テンプレートにプロキシ アドレスを設定することはできません。

個々のユーザまたは連絡先に SMTP プロキシ アドレスを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Addresses)] をクリックします。
- ステップ 3** [SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** [SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Addresses)] テーブルで、[SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Address)] カラムにアドレスを入力します。
- ステップ 5** 追加するアドレスごとに、[ステップ 3](#) と [ステップ 4](#) を繰り返します。



(注)

ユーザが [メッセージアクション (Message Actions)] ページでリレー アドレスを設定済みの場合、管理者はそのリレー アドレスをそのユーザの SMTP プロキシ アドレスとして追加する必要があります。

- ステップ 6** アドレスの追加が完了したら、[保存 (Save)] をクリックします。

複数のユーザの SMTP プロキシ アドレスを一度に設定する

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

- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、[**ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mail)**] をクリックし、編集するユーザ アカウントを探して選択します。
- ステップ 3** [**Next**] をクリックします。
- ステップ 4** [**SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)**] タブをクリックします。
- ステップ 5** 編集中のユーザに対して設定済みのアドレスに 1 つまたは複数の SMTP プロキシ アドレスを追加する場合は、[**SMTP プロキシアドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses)**] をクリックします。既存のすべてのプロキシ アドレスを削除して 1 つまたは複数の新しいプロキシ アドレスに置き換える場合は、[**SMTP プロキシアドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses)**] をクリックします。
- ステップ 6** [**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 7** 新しいフィールドに、SMTP プロキシ アドレスのパターンを入力します。テキストとトークンの組み合わせを入力できます。トークンは、Connection によってユーザ プロファイルの値に置き換えられます (たとえば、%Alias% は、ユーザを編集するときに対応するユーザ プロファイルのエイリアスに置き換えられます)。使用可能なトークンは次のとおりです。
- %FirstName%
 - %LastName%
 - %Alias%
 - %Extension%
- ステップ 8** 追加する SMTP プロキシ アドレス パターンごとに、[ステップ 6](#) と [ステップ 7](#) を繰り返します。
- ステップ 9** アドレス パターンの追加が完了したら、[**Next**] をクリックし、[**Finish**] をクリックします。
-

音声認識

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

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

1. 音声認識機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービス クラスにユーザまたはテンプレートを割り当てて、この機能をユーザが使用できるようにします。[P.5-19](#) の「[音声認識](#)」を参照してください。
2. 音声認識カンパセーションに各ユーザ アカウントまたはテンプレートを割り当てるように指定します。[P.4-17](#) の「[タッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーション](#)」を参照してください。

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



サービス クラスによって制御される機能の設定

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



(注)

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

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

- [Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス \(P.5-2\)](#)
- [代行内線番号 \(P.5-3\)](#)
- [スクリーニングと通話保留 \(P.5-4\)](#)
- [Cisco Unity Assistant \(P.5-5\)](#)
- [Cisco Unity Inbox \(P.5-6\)](#)
- [削除したメッセージへのアクセス \(P.5-7\)](#)
- [ディレクトリでのリスト表示 \(P.5-7\)](#)
- [グリーティングの長さ \(P.5-8\)](#)
- [ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス \(P.5-9\)](#)
- [Live Reply \(P.5-10\)](#)
- [メッセージの録音時間の長さ \(P.5-11\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール \(P.5-12\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.5-14\)](#)
- [録音名と録音の長さ \(P.5-16\)](#)
- [制限テーブル \(P.5-17\)](#)
- [セキュア メッセージ \(P.5-18\)](#)
- [システム同報リストへのメッセージの送信 \(P.5-19\)](#)
- [音声認識 \(P.5-19\)](#)

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

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

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

代行内線番号

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

管理者の定義する代行内線番号をユーザが表示および管理できるかどうか、または各自の一連の代行内線番号を管理できるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。代行内線番号の機能、および管理者がこの番号を使用する理由については、[P.4-70 の「代行内線番号」](#)を参照してください。

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

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

ステップ 2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] で、次のいずれかのオプションをクリックします。

- [自分の代行内線番号の表示または管理をユーザに許可しない (Users Cannot View or Manage Their Alternate Extensions)]
- [管理者が定義した代行内線番号の表示をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions)]
- [自分が定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]
- [管理者が定義した代行内線番号の表示とユーザが自分で定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions and Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

スクリーニングと通話保留

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

スクリーニングと通話保留のオプションを使用すると、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの電話に転送されるコールを Cisco Unity Connection がどのように処理するかについて、ユーザが指定できるようになります。ユーザが使用できるオプションは、着信転送の動作を管理者が各ユーザ アカウントに対してどのように設定するかによって決まります (着信転送の動作については、P.4-8 の「[着信転送、スクリーニング、および通話保留](#)」を参照してください)。

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

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

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

ステップ 2 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [着信転送 (Call Transfer)] で、次のいずれかまたは両方のチェックボックスをオンにします。

- [通話のスクリーニング オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Screening Options)]
- [通話の保留オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Holding Options)]

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

Cisco Unity Assistant

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

Cisco Unity Assistant にユーザがアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。いずれかの Cisco PCA Web ツールにアクセスするようにユーザ ワークステーション上のブラウザを設定する手順については、『Cisco Unity Connection ユーザ ワークステーション セットアップガイド』の「Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定」の章にある「Cisco PCA にアクセスするためのインターネットブラウザの設定」の項を参照してください。

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

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

Cisco Unity Inbox

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

Cisco Unity Inbox にアクセスできるユーザは、各自のボイス メッセージの RSS フィードにもアクセスできます。『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章にある「[ボイス メッセージの RSS フィードへのアクセスの設定](#)」の項を参照してください。

Cisco Unity Inbox にユーザがアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。いずれかの Cisco PCA Web ツールにアクセスするようにユーザ ワークステーション上のブラウザを設定する手順については、『Cisco Unity Connection ユーザ ワークステーション セットアップ ガイド』の「Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定」の章にある「[Cisco PCA にアクセスするためのインターネット ブラウザの設定](#)」の項を参照してください。



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

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

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

削除したメッセージへのアクセス

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

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

削除済みメッセージへのアクセスを有効または無効にする

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

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

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

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

ディレクトリでのリスト表示

電話ディレクトリでの表示の可否を CoS に属しているユーザが選択できるかどうかを指定します。電話ディレクトリは、ユーザおよび外部の発信者が、ユーザに到達してメッセージを残すために使用できる音声リストです。

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

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

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

ステップ 2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ディレクトリ一覧 (Directory Listing)] で、[**ディレクトリにリストされるかどうかの選択をユーザに許可する (Allow Users to Choose to Be Listed)**] チェックボックスをオンにします。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

グリーティングの長さ

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

ユーザ グリーティングの長さの最大値を指定する

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

ボイスメッセージへの IMAP クライアント アクセス

メッセージを必ずしも電話または Cisco Unity Inbox で確認できないユーザが利用しやすいようにするには、ユーザがコンピュータ上で IMAP クライアント アプリケーションを使用してボイスメッセージにアクセスできるようにします。メッセージへのアクセスは管理者の選択するオプションによって制限されます。

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

ライセンスの利用により、特定のサービスクラスのメンバー用 IMAP クライアントを使用してメッセージにアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。IMAP クライアントアクセス用の Connection サーバ、ユーザアカウント、およびユーザワークステーションの設定手順については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[IMAP 設定値の設定](#)」の章を参照してください。



(注)

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

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

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[IMAP クライアントを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** 次のいずれかのオプションを選択します。
 - [メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]
 - [プライベートメッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]
 - [メッセージヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

Live Reply

Live Reply (ライブ返信) が有効になっている場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、Cisco Unity Connection で送信者にコールしてメッセージに返信できます。CoS 設定では、ユーザが Live Reply を使用できるメッセージの範囲を管理者が指定できます。Live Reply を使用できるのが、他のユーザからのメッセージだけか、他のユーザからのメッセージと識別できない発信者からのメッセージの両方かを指定します (識別できない発信者とは、外部発信者、または Connection に転送されたが発信側の内線番号では識別できないユーザです)。

ユーザは、タッチトーンカンパセーションまたは音声認識カンパセーションを使用することによって、メッセージに Live Reply を使用できます。この機能を有効にした場合は、ユーザに対してそのことを通知するようにしてください。この機能を有効にしても、一部の電話カンパセーションのタイプに関しては、メインの Connection 電話メニューで Live Reply オプションについて説明されないためです (ただし、このオプションは『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザガイド』で説明されています)。

ユーザに対する Live Reply では、次のことに注意してください。

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



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

- メッセージを残したユーザの着信転送設定では、ユーザの電話が通話中の場合に Connection が実行する内容、および Connection がコールをスクリーニングするかどうか指定されます。
- ユーザがメッセージに対して Live Reply を試みているにもかかわらず、発信者がコールを受けることができない状態にある場合は、ユーザが自身の内線番号または代行内線番号からコールしているときに限り、発信者に残される応答メッセージはユーザが送信したものとそのまま正確に認識されます。これは、Connection は電話システムに Live Reply コールを渡しており、応答メッセージを残す時点ではユーザは Connection にログオンしていないからです。

識別できない発信者に対する Live Reply では、次のことに注意してください。

- Connection は、Automatic Number Identification (ANI; 自動番号識別) ストリングでは、電話システムによって提供された発信番号を使用します。Live Reply を開始するために、Connection はユーザのサービスクラスに関連付けられている転送制限テーブルと ANI デジットを照合します。この番号が許可されている場合、Connection は電話システムへのリリース転送を実行して、コールを返します。
- Connection が ANI ストリングの先頭に追加するプレフィックス、およびそのプレフィックスが適用される以前の ANI ストリングの最小長を設定できます。この設定を使用すると、たとえば、十分な長さを持つすべての番号の先頭にトランク アクセス コードを追加したり、その番号を処理するために電話システムが必要とする追加情報を提供したりできます。適切なダイヤル文字列を生成するために実行されるべきその他の形式設定は、電話システムが実行する必要があります。手順については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「すべてのユーザのカンパセーション設定の変更」の章にある「[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](#)」の項を参照してください。

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

CoS メンバーの Live Reply を有効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集(Edit Class of Service)]ページの[メッセージ オプション(Message Options)]で、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに返信できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] チェックボックスをオンにして、他のユーザからのメッセージに対する Live Reply 機能を有効にします。オプションで、[ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに返信できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] チェックボックスをオンにして、識別できない発信者に対する Live Reply を許可することもできます。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

メッセージの録音時間の長さ

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



- (注)** 外部の発信者が残すことのできるメッセージの長さの最大値を設定するには、各ユーザアカウントの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページを使用します。詳細については、[P.4-11 の「パーソナル着信転送ルール」](#)を参照してください。
-

ユーザメッセージの録音の長さの最大値を指定する

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

パーソナル着信転送ルール

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

- 発信者の識別情報
- 時刻
- 会議スケジュール

Connection ユーザは、着信をボイスメールに転送するか、別の電話番号に転送するか、一連の通知先（これには、少なくとも1つの電話番号を含める必要があります。また、SMS および SMTP 通知デバイスを含めることができます）に転送するかを指定できます。


次の項を参照してください。

- [パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要 \(P.5-12\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール機能の有効化と無効化 \(P.5-13\)](#)

オプションで、ユーザが Exchange 予定表および連絡先を使用してパーソナル着信転送ルールを作成できるように、Connection を設定できます。詳細およびタスク リストについては、[P.4-76 の「Exchange の予定表および連絡先へのアクセス」](#)を参照してください。

パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要

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

個人連絡先リスト	<p>Connection ユーザは、個人連絡先のディレクトリを設定できます。これは、Connection ディレクトリ内の情報を補足するものです。Connection は、個人連絡先リストを使用して着信を転送します。また、Connection ユーザがユーザ スピーチ認識カンパセーションを使用する場合は、このリストを使用して電話を発信します。</p>  <p>(注) ユーザは、Cisco Unity Assistant Web ツールで自身の個人連絡先リストを管理します。</p>
発信者グループ	<p>Connection ユーザは、発信者をグループにまとめることができます。それによって、複数の発信者に対して1つのルールを適用でき、同じルールを何度も作成せずに済みます。発信者グループには、他の Connection ユーザ、システム連絡先、または個人連絡先を含めることができます。</p>
個人通知先	<p>通知デバイスの他に、Connection ユーザは、自ら設定したルールに基づいて、Connection が着信を転送できる連絡先電話番号のディレクトリを作成できます。</p>

通知先グループ	Connection ユーザは、個人通知先と通知デバイスのグループを作成できます。通知先グループに着信を転送する場合、Connection は、グループ内で通知先がリストされている順序で各通知先に着信を転送します。応答があるか、発信者が電話を切るか、グループ内の最後の通知先に達するまで、転送は続行されます。Connection ユーザは、通知先の順序を指定したり、Connection が各通知先の応答を待機する呼び出し回数を指定したりできます。
着信転送ルールのテスト機能	着信転送ルールのテスト機能を使用すると、ユーザおよび管理者は、実際のルールに基づいて Connection が着信を転送する方法を確認できます。
すべて転送ルール	すべて転送ルールは、すべての着信を指定の時刻に特定の転送先に転送する単一のルールです。このルールを作成およびアクティブ化できるのは、電話を使用する場合のみです。
すべての着信を Cisco Unity Connection に転送	プライマリ内線電話を鳴らす代わりに、着信に対してパーソナル着信転送ルールを自動的に適用するには、Connection ユーザはすべての着信を Cisco Unity Connection に転送できます。

ユーザがパーソナル着信転送ルールおよび Web ツールを使用する方法については、『Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツール ユーザ ガイド』の「Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツール」の章を参照してください。

パーソナル着信転送ルール機能の有効化と無効化

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

CoS メンバーのパーソナル着信転送ルールを有効または無効にする

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

プライベート同報リスト

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

次の項を参照してください。

- [ユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数 \(P.5-14\)](#)
- [プライベート同報リストごとの最大メンバー数 \(P.5-15\)](#)

ユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数

CoS に割り当てられている各ユーザが使用できる最大リスト数 (99 まで) を設定できます。

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

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

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

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

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

CoS メンバーが使用できるプライベート同報リストの最大数を変更する

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

ステップ 2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)] で、[ユーザあたりの最大リスト数 (Maximum Lists Per User)] フィールドに 1 ~ 99 の数値を入力します。

ステップ3 [保存 (Save)] をクリックします。

プライベート同報リストごとの最大メンバー数

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

プライベート同報リストごとの最大メンバー数を変更する

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

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

ステップ3 [保存 (Save)] をクリックします。

録音名と録音の長さ

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

ユーザの音声で録音されている名前を聞くことは、同様の名前を持つユーザを発信者が区別する上で役立ちます。音声名の録音が許可されている場合、ユーザは Cisco Unity Connection 電話カンパセッションまたは Cisco Unity Assistant を使用して各自の名前を録音できます。ユーザは、最初の登録時にこの作業を完了するように求められます。



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

Connection ユーザが録音名を持っていない場合、Connection は Text to Speech (TTS; テキスト / スピーチ) を使用してユーザ名を再生します (表示名または連結した姓名が再生されます。どちらが再生されるかは、Connection の管理でどちらの名前を入力したかによって異なります)。しかし、録音名があれば、実際に目的の人物またはメールボックスなのかが発信者に非常にわかりやすくなります。ユーザに対して名前の録音を許可しない場合は、発信者が名前を覚えるのをサポートするために、ユーザ名の録音を第三者に依頼することをお勧めします。

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

CoS メンバーが各自の名前を録音できるかどうかおよび名前の長さを指定する

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

制限テーブル

CoS ごとに、着信転送およびメッセージの到着通知に使用される制限テーブルを指定します。指定する制限テーブルは、両方とも同一にすることも、それぞれ別のものにすることもできます。

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

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

着信転送およびメッセージの到着通知に関する制限テーブルを指定する

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

セキュアメッセージ

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

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

管理者が上のリストからどのオプションを指定しても、ユーザは、送信するメッセージに対していつでもプライベート マークを付けることができます。Connection で使用できるメッセージセキュリティ オプションの詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[ユーザメッセージの保護：アクセスおよび配布の制御](#)」の章を参照してください。

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

CoS メンバーのメッセージセキュリティを指定する

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

ステップ 2 [サービスクラスの編集(Edit Class of Service)]ページの[メッセージ オプション(Message Options)]で、次のオプションから選択します。

- [常に (Always)]: メッセージに常にセキュア マークを付けます。
- [選択する (Ask)]: ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューでセキュア メッセージ オプションを選択して、メッセージにセキュア マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付けます。
- [設定しない (Never)]: メッセージにセキュア マークを付けません。
- [プライベート (Private)]: ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューでメッセージにプライベート マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付けます。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

システム同報リストへのメッセージの送信

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

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

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

音声認識

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

1. 音声認識機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービスクラスにユーザまたはテンプレートを割り当てて、この機能をユーザが使用できるようにします。次の「[音声認識機能にアクセスして使用するためのライセンスを CoS メンバーに許可する](#)」の手順を実行します。
2. 音声認識カンパセーションに各ユーザ アカウントまたはテンプレートを割り当てるように指定します。P.4-17 の「[タッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーション](#)」を参照してください。



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

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

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



サービス クラスの追加、修正、削除

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

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

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

次の項を参照してください。

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

デフォルト サービスクラス

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

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

サービスクラスの追加

サービスクラスを作成する

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

ステップ 2 [サービスクラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。

ステップ 3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページで、必要に応じて次の設定を入力します。



(注) * (アスタリスク) のマークが付いているフィールドは必須です。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

サービスクラスの設定の修正

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

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

サービスクラスの設定を修正する

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

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



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

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

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

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

サービスクラスへのユーザの割り当ておよび再割り当て

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



(注)

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

ユーザを CoS に再割り当てする場合は、次のいずれかの手順を実行します。

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

ユーザをサービスクラスに割り当てるまたは再割り当てする

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

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



(注)

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

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

ステップ 4 [**保存 (Save)**] をクリックします。

複数のユーザをサービスクラスに再割り当てする

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

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

- ステップ 3** [サービス クラス メンバーの検索結果 (Class of Service Members Search Results)] テーブルで、別の CoS に移動するユーザのエイリアスの左にあるチェックボックスをオンにします。一度に最大 25 人のユーザを移動できます。
- ステップ 4** [次のサービスクラスへ移動 (to)] フィールドで、**ステップ 3** で選択したユーザの移動先の CoS の名前をクリックします。
- ステップ 5** [選択したユーザの移動 (Move Selected User)] をクリックします。
-

サービスクラスの削除

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

サービスクラスを削除する

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



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

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



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

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



ユーザ テンプレートの追加、修正、削除

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

次の項を参照してください。

- [Cisco Unity Connection のデフォルト テンプレート \(P.7-1\)](#)
- [テンプレートのデフォルトのパスワード セキュリティに関する考慮事項 \(P.7-2\)](#)
- [ユーザ テンプレートの追加 \(P.7-3\)](#)
- [ユーザ テンプレートの修正 \(P.7-5\)](#)
- [ユーザ テンプレートの削除 \(P.7-6\)](#)

Cisco Unity Connection のデフォルト テンプレート

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

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

テンプレートのデフォルトのパスワードセキュリティに関する考慮事項

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

ボイスメールボックス アカウントを持つユーザ

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

ボイスメールボックス アカウントを持たないユーザ

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

ユーザテンプレートの追加

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

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

エンドユーザ（ボイスメールボックスを持つユーザ）のテンプレートを作成する

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

管理者（ボイスメールボックスを持たないユーザ）テンプレートを作成する

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

■ ユーザテンプレートの追加

- ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] フィールドで、新しいテンプレートのベースにするテンプレートをクリックします。
- ステップ 5** アカウントのエイリアスを入力します。
- ステップ 6** 必要に応じて追加の情報を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページで、必要に応じて追加の情報を入力します。このページで設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** [編集 (Edit)] メニューの [役割 (Roles)] をクリックします。
- ステップ 9** [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [割当済みの役割 (Assigned Roles)] または [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで役割名をクリックし、上矢印または下矢印をクリックして役割を適切なフィールドに移動します (デフォルトでは、テンプレートから [システム管理者 (System Administrator)] 役割が指定されます。この役割は最高レベルの権限を持つ管理者役割です) 。
- ステップ 10** すべての適切な管理者役割を [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに含めた場合、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 11** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの設定 (Password Settings)] をクリックします。
- ステップ 12** [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで、管理者が Connection の管理にアクセスするとき使用するパスワードの設定を、次のように入力します。
- [次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)] チェックボックスがオンであることを確認します。このチェックボックスがオンの場合、管理者は初めてログインしたときにパスワードの変更を求められます。
 - [認証規則 (Authentication Rule)] フィールドで、適切なルールをクリックします。
- ステップ 13** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 14** 同時運用構成の場合は、[ステップ 17](#) に進みます。

スタンドアロン構成の場合は、[編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。



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

- ステップ 15** [パスワードの変更 (Change Password)] ページで、[パスワード (Password)] フィールドにパスワードを入力します。パスワードは、パスワードの複雑さに関する次の要件を満たしている必要があります。
- 最低限必要な長さの要件 ([認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの [最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)] フィールドで設定されたもの)
 - 大文字、小文字、数字、および記号 (~ ! @ # \$ % ^ * " ' , . : ; ? - _ () [] < > { } + = \ |) の各カテゴリから少なくとも 1 文字が使用されている。

- 同じ文字が4回以上連続して繰り返されていない(たとえば、aaaaB1C9は無効)
- 管理者のエイリアスまたは名前が含まれていない。

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

ステップ 17 [保存 (Save)] をクリックします。

ユーザテンプレートの修正

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

ユーザテンプレートを修正する

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

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



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

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

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

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

ユーザテンプレートの削除

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

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

ユーザテンプレートを削除する

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

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



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

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

ステップ 4 [OK] をクリックします。



Cisco Unity Connection のアカウントの個別追加

同時運用構成におけるユーザ アカウントの作成

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) では、Cisco Unified CM の管理ページの [ユーザ管理 (User Management)] ページで個々のユーザおよび管理者のアカウントを作成します。このアカウントは、Cisco Unity Connection の管理で作成および修正するテンプレートおよびサービス クラスに基づいています。

ボイスメールボックスを持つユーザはエンド ユーザです。ボイスメールボックスを持たないユーザはシステム管理者 (またはアプリケーション ユーザ) です。Connection に対してエンド ユーザを追加すると、Cisco Unified CM の管理ページでエンド ユーザ ボイスメールボックスを設定できるようになります。その他の設定は、Connection の管理のユーザ アカウントのページから必要に応じて修正できます。

Cisco Unified CM の管理ページで Connection アカウントを追加および設定する方法の詳細については、Cisco Unified CM の管理ページのオンライン ヘルプ、または該当する『*Cisco Unified Communications Manager アドミニストレーション ガイド*』の「エンド ユーザの設定」および「アプリケーション ユーザの設定」の章でタスク リストおよび関連トピックを参照してください。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

スタンドアロン構成におけるユーザ アカウントの作成

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

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

- [エンド ユーザ アカウント \(スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持つユーザのみ\) の追加 \(P.8-3\)](#)
- [Cisco Unity Connection グリーティング管理者にアクセスするエンド ユーザ アカウント \(スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持つユーザのみ\) の追加 \(P.8-7\)](#)
- [管理者アカウント \(スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持たないユーザのみ\) の追加 \(P.8-5\)](#)



(注)

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

エンド ユーザ アカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持つユーザのみ) の追加

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

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

エンド ユーザ アカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持つユーザのみ) を追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。[ユーザの新規作成 (New User)] ページが開きます。
- ステップ 3** [ユーザ タイプ (User Type)] リストで、[ボイスメールボックスがあるユーザ (User With Voice Mailbox)] をクリックします。
- ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] リストで、[VoiceMailUserTemplate] をクリックします。
- ステップ 5** 次の 2 つの必須フィールドに情報を入力します (これらの必須フィールドには、アスタリスク (*) のマークが付いています)。
 - [エイリアス (Alias)]
 - [内線番号 (Extension)]
- ステップ 6** 必要に応じて、オプションのフィールドに情報を入力します (フィールドについては、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] をクリックしてください)。

[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドは、値を入力しない場合はエイリアスを使用して SMTP アドレスが生成されるため、入力を省略することもできます。ただし、SMTP アドレスには ASCII 文字以外の文字を使用できません。したがって、ユーザエイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、システムで許容される SMTP アドレスを管理者が入力する必要があります。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。ユーザ アカウントの作成が完了し、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページが開きます。

■ エンドユーザアカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持つユーザのみ) の追加

ステップ 8 必要に応じて、追加の情報を入力します。このページで設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。

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

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

管理者アカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持たないユーザのみ) の追加

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

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

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

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

管理者アカウント(スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持たないユーザのみ)を追加する

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

[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドは、値を入力しない場合はエイリアスを使用して SMTP アドレスが生成されるため、入力を省略することもできます。ただし、SMTP アドレスには ASCII 文字以外の文字を使用できません。したがって、ユーザエイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、システムで許容される SMTP アドレスを管理者が入力する必要があります。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。管理者アカウントの作成が完了し、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページが開きます。

■ 管理者アカウント (スタンドアロン構成でボイスメールボックスを持たないユーザのみ) の追加

ステップ 8 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、必要に応じて追加の情報を入力します。このページで設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 9 [編集 (Edit)] メニューの [役割 (Roles)] をクリックします。

ステップ 10 [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [割当済みの役割 (Assigned Roles)] または [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで役割名をクリックし、上矢印または下矢印をクリックして役割を適切なフィールドに移動します。

ステップ 11 すべての適切な管理者役割を [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに含めた場合、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 12 [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの設定 (Password Settings)] をクリックします。

ステップ 13 [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで、管理者が Connection の管理にアクセスするときに使用するパスワードの設定を、次のように入力します。

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

ステップ 14 [保存 (Save)] をクリックします。

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

ステップ 16 [パスワードの変更 (Change Password)] ページで、[パスワード (Password)] フィールドにパスワードを入力します。パスワードは、パスワードの複雑さに関する次の要件を満たしている必要があります。

- 最低限必要な長さの要件 ([認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの [最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)] フィールドで設定されたもの)
- 大文字、小文字、数字、および記号 (~!@#\$%^*“‘,.;?-_()[]<>{}+=/\|) の各カテゴリから少なくとも 1 文字が使用されている。
- 同じ文字が 4 回以上連続して繰り返されていない (たとえば、aaaaB1C9 は無効)。
- 管理者のエイリアスまたは名前が含まれていない。

ステップ 17 [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドにパスワードを再入力します。

ステップ 18 [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

グリーティング管理者を設定するには、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「録音済みのグリーティングと名前の録音の管理」の章にある「[Cisco Unity グリーティング管理を使用したコール ハンドラ グリーティングの録音または再録音](#)」の項を参照してください。

グリーティング管理者を使用するためのアカウント (スタンドアロン構成のみ) を追加する

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

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

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

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

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

ステップ 14 [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

ステップ 17 パスワードを入力します。

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

ステップ 19 [保存 (Save)] をクリックします。



連絡先の管理

システム連絡先は、ボイス メッセージなどの Cisco Unity Connection 機能にアクセスできないユーザのタイプです。システム連絡先は、別のシステム上にボイスメール アカウントを持つ社内の個人や、ボイスメールボックスを必要としないが Connection のユーザと頻繁に連絡を取り合う顧客またはベンダーを表している場合があります。

詳細については、次の項を参照してください。

- [システム連絡先の使用方法 \(P.9-1\)](#)
- [連絡先テンプレートの作成、修正、削除 \(P.9-2\)](#)
- [連絡先の作成、修正、削除 \(P.9-4\)](#)
- [連絡先の代行ユーザ名の作成または変更 \(P.9-5\)](#)
- [SMTP プロキシ アドレス \(P.9-6\)](#)

システム連絡先の使用方法

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

- **VPIM メッセージング**：システム連絡先を VPIM メッセージング向けに設定できます。これらのシステム連絡先は、その他の VPIM 対応ボイス メッセージ システム上のユーザを表しています。システム連絡先が VPIM ユーザを表すように設定されている場合、Connection ユーザはその他のボイス メッセージ システム上の VPIM ユーザとの間でメッセージを送受信できます。
- **ディレクトリ アクセス**：Cisco Unity Connection の管理にシステム連絡先を作成し、それらをディレクトリに表示させている場合、ユーザは Connection ディレクトリからシステム連絡先にアクセスできます。その結果、発信者はシステム連絡先の内線に転送できます。
- **名前によるダイヤル アクセス**：システム連絡先によって転送が有効化されている場合、ユーザはユーザ スピーチ認識カンパセーションを使用して、システム連絡先に迅速かつ簡単に電話をかけることができます。
- **パーソナル着信転送ルール**：ユーザは、他のユーザ、システム連絡先、および個人連絡先をパーソナル着信転送ルールおよび発信者グループに追加できます。

連絡先テンプレートの作成、修正、削除

Cisco Unity Connection に追加する各システム連絡先は、連絡先テンプレートの設定に基づいています。テンプレートの設定内容は、連絡先の作成時に連絡先に適用されます。Connection には定義済みの連絡先テンプレートが 1 つ用意されており、このテンプレートに変更を加えることができます。また、テンプレートを新しく作成することもできます。

Connection が定義済みのパーティションを 2 つ以上持っているか、または VPIM ネットワーキング向けに設定されている場合は、各パーティションまたは各 VPIM ロケーションに対して連絡先テンプレートを作成できます。

次の手順を参照してください。

- [連絡先テンプレートを作成する \(P.9-2\)](#)
- [連絡先テンプレートを修正する \(P.9-2\)](#)
- [連絡先テンプレートを削除する \(P.9-3\)](#)

連絡先テンプレートを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [**テンプレート (Templates)**] を展開し、[**連絡先テンプレート (Contact Templates)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
 - ステップ 3** [**連絡先テンプレートの新規作成 (New Contact Template)**] ページで、エイリアスと表示名を入力します。
 - ステップ 4** 連絡先テンプレートが VPIM の連絡先に対して使用される場合は、[**配信ロケーション (Delivery Location)**] フィールドで該当する配信ロケーションを選択します。
 - ステップ 5** [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

連絡先テンプレートを修正する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [**テンプレート (Templates)**] を展開し、[**連絡先テンプレート (Contact Templates)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)**] ページで、修正する連絡先テンプレートの表示名をクリックします。



(注) 修正する連絡先テンプレートが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの上にある検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[**検索 (Find)**] をクリックします。

- ステップ 3** [**連絡先テンプレートの基本設定の編集 (Edit Contact Template Basics)**] ページで、必要に応じて設定を変更します (フィールドについては、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**ページ上 (This Page)**] をクリックしてください)。

ステップ 4 [連絡先テンプレートの基本設定の編集 (Edit Contact Template Basics)] ページで設定の変更を完了した後、[保存 (Save)] をクリックします。

連絡先テンプレートを削除する

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

ステップ 2 [連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページで、削除する連絡先テンプレートの表示名をクリックします。

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

ステップ 4 [OK] をクリックします。

連絡先の作成、修正、削除

連絡先テンプレートが作成済みの場合、手動で連絡先を作成または修正することができます。次の手順を参照してください。

- [連絡先を作成する \(P.9-4\)](#)
- [連絡先を修正する \(P.9-5\)](#)
- [連絡先を削除する \(P.9-5\)](#)



(注) VPIM の連絡先を手動で作成、修正、および削除するほかにも、着信 VPIM メッセージに含まれる情報に基づいて VPIM の連絡先ディレクトリのレコードを自動更新するように、Cisco Unity Connection を設定することができます。詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「VPIM ネットワークの使用法」の章にある「[VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ](#)」の項を参照してください。

連絡先を作成する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**連絡先 (Contacts)**] をクリックします。

ステップ 2 [連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。

ステップ 3 [連絡先の新規作成 (New Contact)] ページで、必要に応じて次の設定を入力します (フィールドについては、[ヘルプ (Help)] メニューの [**ページ上 (This Page)**] をクリックしてください)。



(注) * (アスタリスク) のマークが付いているフィールドは必須です。

ステップ 4 [**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 5 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、連絡先の設定の入力を続行します (フィールドについては、[ヘルプ (Help)] メニューの [**ページ上 (This Page)**] をクリックしてください)。

ステップ 6 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページで設定の入力を完了した後、[**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 7 [編集 (Edit)] メニューで、次の任意 (またはすべて) の関連ページをクリックして、必要な設定を新しい連絡先に追加する作業を続行します。

- [代行ユーザ名 (Alternate Names)]
- [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)]

連絡先を修正する

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

連絡先を削除する

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

連絡先の代行ユーザ名の作成または変更

代行ユーザ名は、会社のディレクトリにリストされる名前の別バージョンです。Cisco Unity Connection は、ユーザが音声認識を利用して電話をかけるときにこれらの名前を考慮します。たとえば、発信者が「Mary Jameson」(旧姓は Mary Brown) にダイヤルするように Connection に要求した場合、Connection はこの情報を参照して、発信者をこのユーザに接続します。ユーザまたは連絡先の代行ユーザ名に関する詳細については、[P.4-74 の「代行ユーザ名」](#)を参照してください。

SMTP プロキシアドレス

Cisco Unity Connection は、ユーザが IMAP クライアントから送信する着信 SMTP メッセージの受信者を該当ユーザまたは VPIM の連絡先にマップするために、SMTP プロキシアドレスを使用します。ユーザが IMAP クライアントを使用して Connection サーバ上の VPIM の連絡先にメッセージを送信、返信または転送する場合は、個々の VPIM の連絡先を設定する必要があります。VPIM の連絡先の設定では、ユーザが自身の IMAP クライアントからその連絡先を指定するために使用する可能性のある SMTP アドレスを使用します。



(注)

VPIM ロケーションに関連付けられていないシステム連絡先は、Connection サーバを介して IMAP クライアントから送信された SMTP メッセージを受信できません。このタイプの連絡先がメッセージ受信者として含まれている場合、Connection は [システム設定 (System Settings)] > [一般的な設定 (General Configuration)] > [受信者が見つからない場合 (When a recipient can not be found)] 設定で選択されたオプションに従って、その受信者へのメッセージを処理します。

ユーザが IMAP クライアントを使用して、Connection サーバを介してメッセージを送信、転送または返信できるように Connection を設定する方法の詳細については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「[IMAP 設定値の設定](#)」の章を参照してください。

連絡先の SMTP プロキシアドレスを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、該当する連絡先を検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] をクリックします。
- ステップ 3** [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] テーブルで、[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] カラムにアドレスを入力します。
- ステップ 5** 追加するアドレスごとに、[ステップ 3](#) および [ステップ 4](#) を繰り返します。
- ステップ 6** アドレスの追加を完了した後、[保存 (Save)] をクリックします。



ユーザ アカウントの一括管理

複数のユーザ アカウントを一度に管理する必要がある場合は、Cisco Unity Connection の一括編集ユーティリティと一括管理ツールを使用します。詳細については、次の項を参照してください。

- [一括編集ユーティリティを使用したユーザ アカウントの管理 \(P.10-2\)](#)
- [Connection 一括管理ツールを使用したユーザ アカウントおよびシステム連絡先の管理 \(P.10-2\)](#)

一括編集ユーティリティを使用したユーザアカウントの管理

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

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

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。

ステップ 2 [一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

Connection 一括管理ツールを使用したユーザアカウントおよびシステム連絡先の管理

スタンドアロン構成

一括管理ツールでは、Comma Separated Value (CSV; カンマ区切り形式) ファイルに記述された情報をインポートすることで、一度に複数のユーザアカウントとシステム連絡先を作成、更新、および削除できます。また、ユーザまたはシステム連絡先の情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートすることもできます。

同時運用構成

一括管理ツールでは、Comma Separated Value (CSV; カンマ区切り形式) ファイルに記述された情報をインポートすることで、一度に複数のシステム連絡先を作成および削除できます。また、システム連絡先の情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートすることもできます。

ツールの詳細については、付録「[Cisco Unity Connection 一括管理ツールの使用](#)」を参照してください。

一括管理ツールにアクセスする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。

ステップ 2 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。



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

次の項を参照してください。

- [Cisco Unity Connection ボイスメール ユーザの追加 \(同時運用構成のみ\) \(P.11-2\)](#)
- [Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 \(Cisco Unified CM Version 5.x 以降。スタンドアロン構成のみ\) \(P.11-3\)](#)
- [Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 \(Cisco Unified Communications Manager Version 4.1\(x\) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ\) \(P.11-4\)](#)

Cisco Unity Connection ボイスメール ユーザの追加(同時運用構成のみ)

Cisco Unity Connection ボイスメール ユーザをシステムに追加するには、Cisco Unified Communications Manager (CM)(旧名称 Cisco Unified CallManager) からユーザをインポートします。

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



(注)

Cisco Unified Communications Manager ユーザは、[プライマリ内線 (Primary Extension)] を定義する必要があります。これを定義しないと、Cisco Unity Connection の管理の [ツール (Tools)] > [ユーザをインポート (Import Users)] ページにユーザが表示されません。

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

[ユーザを同期化 (Synch Users)] ページを使用すると、[ユーザをインポート (Import Users)] ページを使用して作成されたボイスメール ユーザの情報を Cisco Unified CM から手動でリフレッシュできます。

Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified CM Version 5.x 以降。スタンドアロン構成のみ)

Connection が Cisco Unified CM データベースにアクセスするには AXL サーバが必要であるため、ユーザのインポート元となる Cisco Unified CM サーバのための AXL サーバを設定する必要があります。

ユーザをインポートする前に、Cisco Unity Connection サーバで次の手順を実行する必要があります。

- ユーザ テンプレートを編集または追加する。テンプレートの [電話システム (Phone System)] フィールドで、ユーザのインポート元となる Cisco Unified CM サーバを選択します。
- ユーザのインポート元となる Cisco Unified CM サーバに対して、AXL サーバを設定する。AXL サーバを設定する方法の詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「電話システム連動の管理」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection の管理の [ツール (Tools)] > [ユーザをインポート (Import Users)] ページを使用して、Cisco Unified Communications Manager のユーザからボイスメール アカウントを持つ複数のユーザを作成します。



(注)

Cisco Unified Communications Manager ユーザは、[プライマリ内線 (Primary Extension)] を定義する必要があります。これを定義しないと、Cisco Unity Connection の管理の [ツール (Tools)] > [ユーザをインポート (Import Users)] ページにユーザが表示されません。

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

[ユーザを同期化 (Synch Users)] ページを使用すると、[ユーザをインポート (Import Users)] ページを使用して作成されたボイスメール ユーザの情報を Cisco Unified CM から手動でリフレッシュできます。

Cisco Unified Communications Manager ユーザのインポートによる Cisco Unity Connection ユーザの作成 (Cisco Unified Communications Manager Version 4.1(x) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ)

Cisco Unity Connection が Cisco Unified CM Version 4.1(x) 以降の 4.x リリースと連動している場合、Cisco Unified CM の管理者は、Cisco Unified CM Administration の [Directory Number Configuration] ページまたは [User Configuration] ページのいずれかで、通常の個別 Connection ユーザ アカウント (Cisco Unified CM でボイスメールボックスと呼ばれているもの) を作成できます。Connection ユーザ アカウントは、ブラウザによって暗号化されたセキュア伝送をネットワーク内でクレデンシャルに使用して作成されます。

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

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

1. [Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境の設定 \(Cisco Unified CM Version 4.1\(x\) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ\)](#) (P.11-4)
2. [Cisco Unified CM Administration における Cisco Unity Connection ボイスメールボックスの作成 \(Cisco Unified CM Version 4.1\(x\) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ\)](#) (P.11-5)

Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境の設定 (Cisco Unified CM Version 4.1(x) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ)

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

Cisco Unity Connection のログオン アカウントと環境を設定する (スタンドアロン構成のみ)

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

- ステップ 4** Cisco Unified CM および Connection が、ファイアウォールから見て物理的に同じ側に配置されていることを確認します。
- ステップ 5** Cisco Unity Connection の管理に IP アドレスでアクセスできることを確認します。Cisco Unified CM サーバ上で Web ブラウザを開いて、<https://<ConnectionのIPアドレス>/cuadmin> を参照します。
- ステップ 6** Cisco Unified CM Administration アプリケーションで、[Cisco Unified CM Serviceability] > [Tools] > [Control Center] を参照し、Cisco Unified CM サーバ名をクリックして、RIS データ コレクタがアクティブ化され、動作していることを確認します。
- ステップ 7** Voicemailbox.asp ファイルを Connection サーバからダウンロードします。このファイルは、<https://<Connectionサーバ名>/concerto> から入手可能です。
- ステップ 8** Voicemailbox.asp ファイルを Connection サーバから Cisco Unified CM サーバの C:\CiscoWebs\Admin ディレクトリにコピーします。
- ステップ 9** Cisco Unity Connection の管理で、User Administrator 役割を持つユーザを新規作成します。このユーザのユーザ名およびパスワードは、Cisco Unified CM Administration アプリケーションにログオンする際に使用する Cisco Unified Communications Manager アカウントのユーザ名およびパスワードと同一である必要があります。

Cisco Unified CM Administration における Cisco Unity Connection ボイスメールボックスの作成 (Cisco Unified CM Version 4.1(x) 以降の 4.x リリース。スタンドアロン構成のみ)

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

Cisco Unity Cisco Unified CM Integrated Mailbox Configuration を使用して Cisco Unity Connection ボイスメールボックスを作成する (スタンドアロン構成のみ)

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

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

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



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

- e. [ステップ 3](#) に進みます。

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

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



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

- f. [ステップ 3](#) に進みます。

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

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

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

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

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

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

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

ステップ 9 [Close] をクリックします。



LDAP ユーザ データからのユーザ アカウントの作成

LDAP ユーザ データから Connection のユーザ アカウントを作成するには、次のいずれかの方法を使用します。

- 作成するユーザが少数（数百人以下）で、かつ LDAP 電話番号を Connection の内線番号に変換するのに正規表現を使用できる場合は、ユーザ インポート ツールを使用できます。たとえば、新規の職員のために数名の Connection ユーザを一度に作成するには、通常この方法が最も適しています。P.12-2 の「[ユーザ インポート ツールによる LDAP データからの Cisco Unity Connection ユーザの作成](#)」を参照してください。
- 作成するユーザが多数の場合や、LDAP 電話番号を Connection の内線番号に変換するのに正規表現が使用できない場合は、一括管理ツールでユーザ データを CSV ファイルにエクスポートしてから、（必要に応じて）表計算アプリケーションでデータを変更し、さらに一括管理ツールでデータをインポートします。P.12-4 の「[一括管理ツールによる LDAP データからの Cisco Unity Connection ユーザの作成](#)」を参照してください。

ユーザインポートツールによる LDAP データからの Cisco Unity Connection ユーザの作成

『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 と LDAP ディレクトリの連動」の章の手順に従って、Cisco Unity Connection を設定して LDAP ディレクトリと統合した場合は、Connection データを LDAP ディレクトリのデータに同期したことになります。このプロセスでは、Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified CM データベースに、LDAP データが不可視的にインポートされています。ユーザインポートツールを使用して Connection ユーザを作成すると、Cisco Unified CM データベースから Connection データベースにデータがインポートされます (Connection 7.x は、LDAP ディレクトリと統合するために Cisco Unified CM の LDAP 実装を使用します)。



注意

[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページに値を入力した場合、非表示の Cisco Unified CM データベースの [ユーザ ID (User ID)] フィールドにインポートされた後で Connection にインポートされる LDAP ディレクトリ内のフィールドを選択したことになります。ここで選択した LDAP フィールドは、LDAP ディレクトリ内のどのユーザに対しても値がある必要があります。さらに、このフィールドの値はそれぞれ一意でなければなりません。選択したフィールド内に値がない LDAP ユーザは、Connection にインポートできません。

この方法でユーザアカウントを作成した場合、Connection は [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで指定した LDAP フィールドからデータを取得し、指定したユーザテンプレートからその他の情報を補います。LDAP ディレクトリから取得した値を持つフィールドのデータは、Connection の管理では変更できません。代わりに、LDAP ディレクトリ内の値を変更する必要があります。

Connection データを LDAP データと定期的に再同期するように Connection を設定している場合、LDAP ディレクトリ内の新しい値は次の自動再同期の際に Connection データベースに自動的にインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新規ユーザが追加されている場合は、この再同期によって新規の Connection ユーザが作成されることはありません。ユーザインポートツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新規の Connection ユーザを手動で作成する必要があります。

LDAP ユーザデータをインポートして Cisco Unity Connection ユーザを作成する

- ステップ 1** System Administrator 役割を持つユーザとして、Cisco Unity Connection の管理にログオンします。
- ステップ 2** [ツール (Tools)] を展開し、[ユーザをインポート (Import Users)] をクリックします。
- ステップ 3** [Unified Communications Manager を検索 (Find Unified Communications Manager)] リストで、[LDAP ユーザ (LDAP User)] をクリックします。
- ステップ 4** Connection と統合されている LDAP ディレクトリ内のユーザの一部だけをインポートする場合は、適切な指定内容を入力します。
- ステップ 5** [検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 6 [ベースにするテンプレート (Based on Template)] リストで、選択したユーザの作成時に Connection が使用するテンプレートを選択します。



(注) 多数のユーザをインポートする場合は、各ページに表示される行 (ユーザ) の数を変更できます。

ステップ 7 Connection ユーザの作成対象となる LDAP ユーザのチェックボックスをオンにします。

ステップ 8 必要に応じて、作成するユーザの内線番号を入力します。

ステップ 9 [選択項目をインポート (Import Selected)] をクリックします。

一括管理ツールによる LDAP データからの Cisco Unity Connection ユーザの作成

『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 と LDAP ディレクトリの連動」の章の手順に従って、Cisco Unity Connection を設定して LDAP ディレクトリと統合した場合は、Connection データを LDAP ディレクトリのデータに同期したことになります。このプロセスでは、Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified CM データベースに、LDAP データが不可視的にインポートされています (Connection 7.x は、LDAP ディレクトリと統合するために Cisco Unified CM の LDAP 実装を使用します)。

一括管理ツールを使用して Connection ユーザを作成する場合は、次の手順を実行します。

1. Cisco Unified CM データベースから CSV ファイルにデータをエクスポートします。
2. CSV ファイルを更新します。たとえば、表計算アプリケーションの数式を使用すると、LDAP ディレクトリからエクスポートされた電話番号を Connection 内線番号に変換することができます。



注意

LDAP ディレクトリ内のユーザが [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID 用 LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで指定されたフィールドの値を失った場合は、失った値を LDAP ディレクトリに追加してから、Connection データベースと LDAP ディレクトリとを再同期する必要があります。失った値を CSV ファイルに入力して CSV ファイルをインポートすることはしないでください。Connection が LDAP ディレクトリ内のユーザを特定できなくなります。

3. 更新された CSV ファイルを Connection データベースに再インポートします。

この方法でユーザアカウントを作成した場合、Connection は CSV ファイルからデータを取得し、指定したユーザテンプレートからその他の情報を補います。LDAP ディレクトリから取得した値を持つフィールドのデータは、Connection の管理では変更できません。代わりに、LDAP ディレクトリ内の値を変更する必要があります。

Connection データを LDAP データと定期的に再同期するように Connection を設定している場合、LDAP ディレクトリ内の新しい値は次の自動再同期の際に Connection データベースに自動的にインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新規ユーザが追加されている場合は、この再同期によって新規の Connection ユーザが作成されることはありません。ユーザインポートツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新規の Connection ユーザを手動で作成する必要があります。

一括管理ツールを使用して Cisco Unity Connection ユーザを作成する

- ステップ 1** System Administrator 役割を持つユーザとして、Cisco Unity Connection の管理にログオンします。
- ステップ 2** [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
- ステップ 3** Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified CM データベースに現存するデータをエクスポートします。
 - a. [操作の選択 (Select Operation)] で、[エクスポート (Export)] をクリックします。
 - b. [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] で、[LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP Directory)] をクリックします。
 - c. [CSV ファイル (CSV File)] フィールドで、エクスポートされたデータを保存するファイルのフルパスを入力します。
 - d. [送信 (Submit)] をクリックします。

ステップ 4 表計算アプリケーションまたはテキスト エディタで CSV ファイルを開き、必要に応じてデータを更新します。詳細については、P.A-1 の「Cisco Unity Connection 一括管理ツールの使用」を参照してください。

ステップ 5 更新された CSV ファイルのデータをインポートします。

- a. System Administrator 役割を持つユーザとして、Cisco Unity Connection の管理にログオンします。
- b. [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
- c. [操作の選択 (Select Operation)] で、[作成 (Create)] をクリックします。
- d. [オブジェクト タイプの選択 (Select Object Type)] で、[LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP Directory)] をクリックします。
- e. [CSV ファイル (CSV File)] フィールドで、データのインポート元となるファイルのフルパスを入力します。
- f. [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、作成されなかったユーザに関するエラーメッセージを Connection が出力するファイルのフルパスを入力します。
- g. [送信 (Submit)] をクリックします。

ステップ 6 インポートが完了したら、[失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドで指定したファイルを参照して、すべてのユーザが正常に作成されたことを確認します。

■ 一括管理ツールによる LDAP データからの Cisco Unity Connection ユーザの作成



個別のユーザ アカウントの修正または削除

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

次の項を参照してください。

- [個別のユーザ アカウントの修正 \(P.13-2\)](#)
- [個別のユーザ アカウントの削除 \(P.13-3\)](#)

個別のユーザアカウントの修正

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

メールボックス ストアから別のメールボックス ストアにメールボックスを移動する方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メールボックス ストアの管理](#)」の章を参照してください。

次の設定においては、[エイリアス (Alias)] (Cisco Unified Communications Manager の管理ページでの [ユーザ ID (User ID)])、[名 (First Name)]、[姓 (Last Name)]、[内線番号 (Extension)] (Cisco Unified CM の管理ページでの [プライマリ内線 (Primary Extension)]) などのフィールドを編集することはできません。

- Cisco Unified CMBE で、Connection ユーザが Cisco Unified Communications Manager のアプリケーション ユーザに統合されている場合。これらのフィールドは、Cisco Unified CM の管理ページでだけ更新可能です。
- Connection または Cisco Unified CMBE で、Connection のユーザデータが LDAP ディレクトリ内のデータと同期している場合。これらのフィールドは、LDAP ディレクトリでだけ更新可能です。



(注) Connection Web アプリケーションのユーザ名およびパスワードの認証に LDAP ディレクトリを使用するように Connection が設定されている場合、Connection Web アプリケーションパスワードは変更できません。

- Connection では、デジタル ネットワーキングが設定されている場合、ユーザのホーム サーバ以外のサーバではユーザのどのフィールドも編集できません。ユーザの設定は、ユーザアカウントが作成されたサーバ上で編集する必要があります。

ユーザアカウントの設定を修正するには、次の手順を実行します。

ユーザアカウントを修正する

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

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

個別のユーザアカウントの削除



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) では、Cisco Unified CM の管理ページで Cisco Unity Connection のユーザアカウントを削除します (削除は、該当する [ユーザ管理 (User Management)] ページでユーザまたはアプリケーション ユーザを検索した後で行ってください)。

Cisco Unified CM の管理ページで Connection アカウントを削除する方法の詳細については、ヘルプまたは該当する『Cisco Unified Communications Manager アドミニストレーションガイド』の「エンドユーザの設定」および「アプリケーション ユーザの設定」の章を参照してください。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

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

アカウントを削除するときは、次のことに注意してください。

- ユーザアカウントが Connection 内の他のオブジェクトによって参照されている場合 (たとえば、インタビューハンドラに残されたメッセージの受信者にそのユーザが設定されている場合や、そのユーザの電話に着信を転送するようにコールハンドラが設定されている場合)、それらのオブジェクトの設定を変更して、削除するユーザアカウントへの参照を削除してからでないと、ユーザアカウントを削除することはできません。ユーザアカウントを参照しているオブジェクトの設定を変更する前にユーザアカウントを削除しようとすると、削除操作は失敗します。
- 管理者は、自分のアカウントを削除することはできません。
- ボイスメールボックスを持つユーザのアカウントを削除すると、そのユーザは [すべてのボイスメールユーザ (All Voice Mail Users)] 同報リストから自動的に削除されます。
- ユーザのアカウントがボイスメールボックスを持っており、かつそのボイスメールボックスのメールボックスストアが (メールボックスストアがバックアップ中であることなどにより) 無効になっている場合、そのユーザアカウントは削除できません。
- Connection が LDAP ディレクトリと統合されている場合は、LDAP ディレクトリと Connection の両方でユーザを削除する必要があります。Connection でのみユーザを削除する場合、LDAP ユーザへの影響はありません。LDAP ディレクトリでのみユーザを削除する場合は、Connection の管理において、そのユーザの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [ステータス (Status)] 領域に Connection ユーザが非アクティブであることが表示されます。このステータスを手動で変更することはできませんが、48 時間が経過すると、ユーザは自動的に正規の Connection ユーザに変換され、[ステータス (Status)] 領域のメッセージが表示されなくなります。

LDAP ユーザを削除しても、Connection の機能はほとんど影響を受けません。ただし、Connection Web アプリケーションに対して LDAP 認証を使用する場合、LDAP ユーザが削除されてから Connection ユーザが正規の Connection ユーザに変換されるまでの 48 時間は、ユーザは Connection Web アプリケーションにアクセスできなくなります。48 時間が経過した後で、管理者は、Connection の管理にユーザの新しい Web アプリケーションパスワードを入力する必要があります。

■ 個別のユーザアカウントの削除

個別のユーザアカウントを削除する（スタンドアロン構成のみ）

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



Cisco Unity Connection 一括管理ツールの使用

Cisco Unity Connection 一括管理ツール (BAT) を使用すると、Comma Separated Value (CSV; カンマ区切り形式) ファイルに記述された情報をインポートすることで、複数のユーザアカウントまたはシステム連絡先を作成、更新、および削除できます。また、ユーザまたはシステム連絡先の情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートすることもできます。Cisco Unity Connection が Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) の一部として実行されているときは、BAT でのユーザの作成、更新、および削除はできません。ユーザに対する変更は、Cisco Unified Communications Manager の管理ページで実行する必要があります。

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

BAT の詳細と使用方法については、次の項を参照してください。

- [ユーザアカウントの作成 \(スタンドアロン構成のみ\) \(P.A-2\)](#)
- [システム連絡先の作成 \(P.A-3\)](#)
- [ユーザアカウントの更新 \(スタンドアロン構成のみ\) \(P.A-4\)](#)
- [システム連絡先の更新 \(P.A-5\)](#)
- [ユーザアカウントの削除 \(スタンドアロン構成のみ\) \(P.A-6\)](#)
- [システム連絡先の削除 \(P.A-7\)](#)
- [CSV ファイルへのユーザのエクスポート \(P.A-8\)](#)
- [CSV ファイルへのシステム連絡先のエクスポート \(P.A-9\)](#)
- [入力 CSV ファイルの構築 \(P.A-10\)](#)
- [失敗したオブジェクトファイルを使用したエラーの修正 \(P.A-28\)](#)

■ ユーザアカウントの作成 (スタンドアロン構成のみ)

ユーザアカウントの作成 (スタンドアロン構成のみ)

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



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

ユーザアカウントを作成する (スタンドアロン構成のみ)

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

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

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-28 の「失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正」](#)を参照してください。

システム連絡先の作成

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

システム連絡先を作成する

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

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

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-28 の「失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正」](#)を参照してください。

ユーザアカウントの更新 (スタンドアロン構成のみ)

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

ユーザアカウントを更新する (スタンドアロン構成のみ)

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

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

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクトファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポートファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-28](#) の「[失敗したオブジェクトファイルを使用したエラーの修正](#)」を参照してください。

システム連絡先の更新

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

システム連絡先を更新する

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

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

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-28](#) の「[失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正](#)」を参照してください。

■ ユーザアカウントの削除 (スタンドアロン構成のみ)

ユーザアカウントの削除 (スタンドアロン構成のみ)

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

ユーザアカウントを削除する (スタンドアロン構成のみ)

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

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

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクトファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポートファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-28 の「失敗したオブジェクトファイルを使用したエラーの修正」](#)を参照してください。

システム連絡先の削除

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

システム連絡先を削除する

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

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

操作が失敗した場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。エラーの修正方法の詳細については、[P.A-28 の「失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正」](#)を参照してください。

CSV ファイルへのユーザのエクスポート

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

ユーザを CSV ファイルにエクスポートする

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

ステップ 2 [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、[エクスポート (Export)] をクリックします。

ステップ 3 [オブジェクト タイプの選択 (Select Object Type)] セクションで、該当するオプションをクリックします。

- ボイスメールボックスを持たないユーザを更新するには、[ユーザ (Users)] をクリックします。
- メールボックスを持つアカウントを更新するには、[ボイスメールがあるユーザ (Users With Voice Mailboxes)] をクリックします。

ステップ 4 [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、該当するファイルのフルパスを入力します。

ステップ 5 [送信 (Submit)] をクリックします。

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

CSV ファイルへのシステム連絡先のエクスポート

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

システム連絡先を CSV ファイルにエクスポートする

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

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

入力 CSV ファイルの構築

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

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

ボイスメール ユーザを作成するための CSV 入力ファイルの例

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

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

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

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

必須およびオプションの CSV フィールド

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

オブジェクトの種類に応じて、次の該当する表を使用します。

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

表 A-1 ボイスメールボックスを持たないユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Alias]	必須	必須	必須	ユーザ アカウントの一意的テキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[TemplateAlias]	必須	N/A	N/A	作成時にアカウントに適用するユーザ テンプレートの一意のテキスト名。
[Address]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている物理的な住所（番地や通りの名前など）。 最大 128 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltFirstName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式（つまり ASCII 文字のみ）での代行ユーザの名のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltLastName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式（つまり ASCII 文字のみ）での代行ユーザの姓のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[BillingId]	オプション	オプション	N/A	ユーザに関する組織固有の情報（会計情報、部署名、プロジェクト コードなど）。この情報はユーザ レポートに含めることができます。 最大 32 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-1 ボイスメールボックスを持たないユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Building]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているビルの名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[City]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている地域の名前 (市区町村などの地理的な領域)。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[Country]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている国を表す 2 文字の ISO 3166-1 国コード。 大文字または小文字の 2 文字の ASCII 英字。
[Department]	オプション	オプション	N/A	ユーザが所属する組織の部署や部門の名前または番号。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DirectoryId]	オプション	オプション	N/A	企業または組織のディレクトリ (たとえば、Active Directory を使用する場合は Active Directory)内のユーザの一意の ID。 最大 256 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName]	オプション	オプション	N/A	管理およびユーザのインターフェイスに表示されるユーザ名。 指定しない場合、値は「Alias」に設定されます。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmailAddress]	オプション	オプション	N/A	ユーザのプライマリ電子メール アドレス。 このフィールドは、ディレクトリ情報として使用されるだけです。Cisco Unity Connection は、受信メッセージの配信にこのアドレスを使用しません。 最大 320 文字の ASCII 英数字、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (「@」) などの特殊文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmployeeId]	オプション	オプション	N/A	通常は採用日順や組織との関係に基づいて、ユーザに割り当てられている数字または英数字の識別子。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EnhancedSecurityAlias]	オプション	オプション	N/A	RSA SecurID セキュリティ システムでユーザを識別および認証するための一意のテキスト名。 最大 50 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[FirstName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの名。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-1 ボイスメールボックスを持たないユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Initials]	オプション	オプション	N/A	ユーザ名の一部または全体を表すイニシャル。 最大 6 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。
[Language]	オプション	オプション	N/A	ユーザが優先して使用する言語。 Windows の言語コードを使用します。たとえば、アメリカ英語の場合は 1033 です。サポート対象の言語および対応言語コードのリストについては、 http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html にある『Cisco Unity Connection 7.x システム要件』の「Cisco Unity Connection でサポートされる言語の英字コードと数字コード」の項を参照してください。
[LastName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの姓。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。
[Manager]	オプション	オプション	N/A	ユーザのマネージャまたは上司である人物の名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[PostalCode]	オプション	オプション	N/A	米国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている ZIP コード。カナダ、メキシコ、およびその他の国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている郵便番号。 最大 40 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[State]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている都道府県の完全な名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[TimeZone]	オプション	オプション	N/A	ユーザ アカウントが関連付けられているタイムゾーン。
[Title]	オプション	オプション	N/A	組織内でのユーザの職位または職務 (たとえば、「部長」など)。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Alias]	必須	必須	必須	ユーザ アカウントの一意のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension]	必須	オプション	N/A	発信者がユーザに接続するためにダイヤルする番号。 値は、パーティションにおけるユーザ間で一意である必要があります。 3 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[TemplateAlias]	必須	N/A	N/A	作成時にアカウントに適用するユーザ テンプレートの一意のテキスト名。
[Active_HomePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの自宅の電話デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0: 無効 1: 有効
[Active_MobilePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの携帯電話デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0: 無効 1: 有効
[Active_Pager]	オプション	オプション	N/A	ユーザのポケットベル デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0: 無効 1: 有効
[Active_TextPager1]	オプション	オプション	N/A	ユーザの文字対応ポケットベル デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0: 無効 1: 有効
[Active_WorkPhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの職場の電話デバイスを有効にするかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0: 無効 1: 有効
[Address]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている物理的な住所 (番地や通りの名前など)。 最大 128 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[AfterDialDigits_Pager]	オプション	オプション	N/A	ポケットベルに送信する桁数。これは、Connection の管理では「追加ダイヤル番号」と呼ばれます。数字対応のポケットベルの場合は、このフィールドに、ポケットベルに送信する数字テキストを指定します。文字対応のポケットベルの場合は、このフィールドを空白にします。 最大長は 32 桁です。
[AltFirstName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行ユーザの名のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されません。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltLastName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行ユーザの姓のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されません。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[BillingId]	オプション	オプション	N/A	ユーザに関する組織固有の情報 (会計情報、部署名、プロジェクトコードなど)。この情報はユーザレポートに含めることができます。 最大 32 桁の 0 ~ 9 の任意の数字の組み合わせを使用できます。
[Building]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているビルの名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[CcmId]	オプション	オプション	N/A	ユーザに関連付けられている Cisco Unified Communications Manager のユーザ ID。 出力されない ASCII 文字を除き、最大 128 文字の任意の文字の組み合わせを使用できます。
[City]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている地域の名前 (市区町村などの地理的な領域)。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[ClientMatterCode]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザがコールを発信するときに、必要に応じて Cisco Unified Communications Manager (CM) に送信される必須のクライアント マター コード (CMC)。</p> <p>通常、CMC は、アカウントや課金の目的でシステムがコールを追跡できるようにするために使用されます。</p> <p>この値が使用されるのは、システムが Cisco Unified CM を使用しており、Cisco Unified CM のバージョンが 4.1 以降の場合だけです。</p> <p>CMC が送信されるかどうかは、発信コールの設定によって決まります。ユーザの CMC が使用されるのは、発信コールがそれ自体の CMC を持っていない場合だけです。</p> <p>コードの長さは 1 ~ 40 文字です。</p>
[CorporatePhoneNumber]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザの電話番号。</p> <p>このフィールドは、ディレクトリ情報として使用されるだけです。Cisco Unity Connection は、コールのルーティングにこの電話番号を使用しません。</p>
[COSDisplayName]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザ アカウントが関連付けられている Class of Service (CoS; サービス クラス) のユーザ インターフェイスに表示される一意のテキスト名。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[Country]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている国を表す 2 文字の ISO 3166-1 国コード。</p> <p>大文字または小文字の 2 文字の ASCII 英字。</p>
[DeliveryReceiptAction]	オプション	オプション	N/A	<p>送信確認メッセージに対して講じるアクション。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0: メッセージを拒否 • 1: メッセージを配信 • 2: メッセージをリレー
[Department]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザが所属する組織の部署や部門の名前または番号。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[DirectoryId]	オプション	オプション	N/A	<p>企業または組織のディレクトリ (たとえば、Active Directory を使用する場合は Active Directory) 内のユーザの一意の ID。</p> <p>最大 256 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。</p>

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[DisplayName]	オプション	オプション	N/A	管理およびユーザのインターフェイスに表示されるユーザ名。 指定しない場合、値は「Alias」に設定されます。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_HomePhone]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザの自宅の電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_MobilePhone]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザの携帯電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_Pager]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザのポケットベルのテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_TextPager1]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザの文字対応ポケットベルのテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName_WorkPhone]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection のインターフェイスに表示される、ユーザの職場の電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmailAction]	オプション	オプション	N/A	電子メール メッセージに対して講じるアクション。 <ul style="list-style-type: none"> • 0: メッセージを拒否 • 1: メッセージを配信 • 2: メッセージをリレー
[EmailAddress]	オプション	オプション	N/A	ユーザのプライマリ電子メール アドレス。 このフィールドは、ディレクトリ情報として使用されるだけです。Cisco Unity Connection は、受信メッセージの配信にこのアドレスを使用しません。 最大 320 文字の ASCII 英数字、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (「@」) などの特殊文字の任意の組み合わせを使用できます。
[EmployeeId]	オプション	オプション	N/A	通常は採用日順や組織との関係に基づいて、ユーザに割り当てられている数字または英数字の識別子。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[EnhancedSecurityAlias]	オプション	オプション	N/A	RSA SecurID セキュリティ システムでユーザを識別および認証するための一意のテキスト名。 最大 50 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt1]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 1 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt2]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 2 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt3]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 3 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt4]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 4 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt5]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 5 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt6]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 6 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt7]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 7 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt8]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 8 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt9]	オプション	オプション	N/A	ユーザの第 9 代行内線番号。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[FaxAction]	オプション	オプション	N/A	ファックス メッセージに対して講じるアクション。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : メッセージを拒否 • 1 : メッセージを配信 • 2 : メッセージをリレー
[FirstName]	オプション	オプション	N/A	ユーザの名。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[ForcedAuthoizationCode]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザがコールを発信するときに、必要に応じて Cisco Unified Communications Manager (CM) に送信される必須の FAC (Forced Authorization Code)</p> <p>組織では、FAC を使用して電話ハッカーの侵入を防止することができます。たとえば、長距離電話をかけるユーザに FAC の提供を求めることができます。</p> <p>この値が使用されるのは、システムが Cisco Unified CM を使用しており、Cisco Unified CM のバージョンが 4.1 以降の場合だけです。</p> <p>コードの長さは 1 ~ 40 文字です。</p>
[ImapService_AccountLogin]	オプション	オプション	N/A	<p>この Cisco Unity Connection ユーザがアクセスできる Exchange メールボックスに関連付けられた Active Directory のユーザ ログオン名 (ユーザの Active Directory のログオン名は、LogonName の形式にする必要があります)</p> <p>最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (\、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] および [ImapService_AccountLogin] の両方のフィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] または [ImapService_AccountLogin] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>
[ImapService_AccountPassword]	オプション	オプション	N/A	<p>このユーザがアクセスできる Exchange メールボックスに関連付けられたユーザ パスワード。</p> <p>最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (\、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] および [ImapService_AccountLogin] のフィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] または [ImapService_AccountLogin] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[ImapService_ RemoteServerDisplayName]	オプション	オプション	N/A	<p>この Cisco Unity Connection ユーザ用の Exchange メールボックスが含まれる Exchange サーバに対応している Connection IMAP サービス。</p> <p>最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] および [ImapService_AccountLogin] の両方のフィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の IMAP サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [ImapService_RemoteServerDisplayName] または [ImapService_AccountLogin] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>
[Initials]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザ名の一部または全体を表すイニシャル。</p> <p>最大 6 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[Language]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザが優先して使用する言語。</p> <p>Windows の言語コードを使用します。たとえば、アメリカ英語の場合は 1033 です。サポート対象の言語および対応言語コードのリストについては、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html にある『Cisco Unity Connection 7.x システム要件』の「Cisco Unity Connection でサポートされる言語の英字コードと数字コード」の項を参照してください。</p>
[LastName]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザの姓。</p> <p>最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[ListInDirectory]	オプション	オプション	N/A	<p>外部発信者の電話ディレクトリにユーザが含まれるかどうかを判別します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0: ディレクトリに含まれない 1: ディレクトリに含まれる
[Manager]	オプション	オプション	N/A	<p>ユーザのマネージャまたは上司の名前。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。</p>
[MailName]	オプション	N/A	N/A	<p>SMTP アドレスの @ 記号の前の部分で使用される名前。</p> <p>名前は、有効な SMTP アドレスに変換できない Unicode エイリアス用に必要です。</p>

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[MaxMsgLen]	オプション	オプション	N/A	外部 (識別できない) 発信者からのメッセージを録音する最大時間 (秒)。 1 ~ 1,200 秒の時間を指定できます。
[MediaSwitchDisplayName]	オプション	オプション	N/A	Telephone Record and Playback (TRAP; 電話での録音と再生) セッションで使用され、メッセージ受信インジケータをオンまたはオフにするために使用される、電話システムのシステム管理インターフェイスに表示されるテキスト名。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[MWIExtension]	オプション	オプション	N/A	発信者がユーザにメッセージを残したときに点灯する、デフォルトのメッセージ受信インジケータ (MWI) の電話番号 (内線番号)。 値を指定しない場合、Cisco Unity Connection ではプライマリ内線番号が使用されます。
[PhoneNumber_HomePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの自宅の電話の番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字、T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_MobilePhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの携帯電話の番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字、T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_Pager]	オプション	オプション	N/A	ユーザのポケットベルの番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字、T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_TextPager1]	オプション	オプション	N/A	ユーザの文字対応ポケットベルの番号。 最大 40 文字の ASCII 限定の英数字、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (@)、カンマ、シャープ記号などの特殊文字の任意の組み合わせを使用できます。
[PhoneNumber_WorkPhone]	オプション	オプション	N/A	ユーザの職場の電話の番号。 最大 38 文字の 0 ~ 9 の数字、T、t、カンマ、シャープ記号 (#)、アスタリスク (*) の任意の組み合わせを使用できます。

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[PostalCode]	オプション	オプション	N/A	米国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている ZIP コード。カナダ、メキシコ、およびその他の国に居住しているユーザの場合は、ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている郵便番号。 最大 40 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[Relay Address]	オプション	オプション	N/A	2 (メッセージをリレー) に設定されているアクション ([EmailAction]、[VoicemailAction]、[FaxAction]、[DeliveryReceiptAction]) がある場合に、着信メッセージをリレーするアドレスを指定します。 [RelayAddress] の形式は、someone@somewhere または someone@somewhere.com です。
[RnaAction]	オプション	オプション	N/A	着信への応答がなかった (「応答なし」) ときに、Cisco Unity Connection が該当のグリーティングに着信を転送するか、電話システムに着信を渡すかを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0 : 電話システムに着信を渡す 1 : [TransferRings] フィールドに指定した回数だけ呼出音が鳴ってから、該当のグリーティングに着信を転送する
[SmtptAddress_TextPager1]	オプション	オプション	N/A	ユーザの SMTP アドレス。このアドレスは、SMTP 対応クライアント (Outlook Express など) におけるユーザを識別します。アドレスを指定しない場合、Cisco Unity Connection はエイリアスを使用してアドレスを生成します。 SMTP アドレスには ASCII 文字以外の文字を使用できないことに注意してください。したがって、エイリアスに ASCII 文字以外の文字が含まれている場合は、システムで許容される SMTP アドレスを管理者が入力する必要があります。
[SmtptProxyAddress]	オプション	オプション	N/A	ユーザの SMTP プロキシ アドレス全体。ユーザごとに 2 つ以上のアドレスを作成および更新するには、各アドレスを二重引用符で囲み、カンマで区切ります。次の例を参考にしてください。 "someone1@somewhere.com","someone2@somewhere.com"
[State]	オプション	オプション	N/A	ユーザが居住しているか、またはユーザが関連付けられている都道府県の完全な名前。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[TimeZone]	オプション	オプション	N/A	ユーザ アカウントが関連付けられているタイムゾーン。
[Title]	オプション	オプション	N/A	組織内でのユーザの職位または職務 (たとえば、「部長」など)。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

コラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[TransferAction]	オプション	オプション	N/A	<p>Cisco Unity Connection が、コールハンドラ グリーティングまたは [TransferExtension] に指定した内線番号のどちらに、ユーザへの着信コールを転送するかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 : コールハンドラ グリーティングに転送する 1 : [TransferExtension] の内線番号に転送する
[TransferExtension]	オプション	オプション	N/A	<p>[TransferAction] が 1 に設定されている場合に Cisco Unity Connection が着信を転送する電話番号。</p>
[TransferRings]	オプション	オプション	N/A	<p>Cisco Unity Connection が着信への応答がない (「応答なし」と見なし)、該当のグリーティングを再生するまでに、ユーザの内線番号の呼出音を鳴らす回数を決定します。</p> <p>2 ~ 100 の整数値です。</p>
[TransferType]	オプション	オプション	N/A	<p>Cisco Unity Connection が、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからの着信をユーザの電話に転送する方法を決定します。次の標準 (デフォルト) の転送ルールが適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 : 監視あり 1 : 監視なし (「スイッチヘリリリースする」転送とも呼ばれる)
[VoiceMailAction]	オプション	オプション	N/A	<p>ボイス メッセージに対して講じるアクション。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 : メッセージを拒否 1 : メッセージを配信 2 : メッセージをリレー
[WebDavService_AccountLogin]	オプション	オプション	N/A	<p>Text to Speech (TTS; テキスト / スピーチ) を使用して Exchange メッセージにアクセスできるようにするためのフィールドです。この Cisco Unity Connection ユーザがアクセスできる Exchange メールボックスの Exchange エイリアス (多くの場合、Active Directory のユーザ ログオン名と同一)。</p> <p>最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] および [WebDavService_ServerUrlSuffix] の各フィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] または [WebDavService_ServerUrlSuffix] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[WebDavService_ AccountPassword]	オプション	オプション	N/A	<p>このユーザがアクセスできる Exchange メールボックスに関連付けられたユーザパスワード。</p> <p>最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (\、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] および [WebDavService_ServerUriSuffix] の各フィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] または [WebDavService_ServerUriSuffix] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>

表 A-2 ボイスメールボックスを持つユーザ用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[WebDavService_RemoteServerDisplayName]	オプション	オプション	N/A	<p>この Cisco Unity Connection ユーザ用の Exchange メールボックスが含まれる Exchange サーバに対応している Connection WebDav サービス。</p> <p>最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] および [WebDavService_ServerUrlSuffix] の各フィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] または [WebDavService_ServerUrlSuffix] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>
[WebDavService_ServerUrlSuffix]	オプション	オプション	N/A	<p>このユーザの Exchange 電子メールアドレス。フィールドには https://<サーバ名>/exchange を含めないでください。このユーザのエイリアスだけを入力します。</p> <p>新規の Cisco Unity Connection 外部サービスを追加する場合は、Exchange サーバに対して、基本 URL として https://<Exchange サーバ>/Exchange/ を指定します。ここで、<Exchange サーバ> は、Exchange サーバの完全修飾ドメイン名または IP アドレスを表します。Connection が Connection のユーザの Exchange メールボックスにアクセスすると、Connection は基本 URL にこの URL サフィックスを連結します。連結することによって、このユーザが Exchange メールボックスにアクセスするための正しい URL が生成されます。</p> <p>最大 256 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') の任意の組み合わせを使用できます。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを追加するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] および [WebDavService_ServerUrlSuffix] の各フィールドに値を入力します。</p> <p>ユーザ用の WebDav サービスを削除するには、CSV 入力ファイルの [WebDavService_AccountLogin] [WebDavService_RemoteServerDisplayName] または [WebDavService_ServerUrlSuffix] の少なくとも 1 つのフィールドの値を「%null%」に設定します。</p>

■ 入力 CSV ファイルの構築

表 A-3 システム連絡先用の必須およびオプションの CSV フィールド

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Alias]	必須	必須	必須	連絡先の一意的テキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension]	必須	オプション	N/A	発信者が連絡先に接続するためにダイヤルする番号。 値は、パーティションのユーザと連絡先において一意である必要があります。 最大 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltFirstName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行連絡先の名のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[AltLastName]	オプション	オプション	N/A	国際的に認識される形式 (ASCII 文字) での代行連絡先の姓のスペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザの検索およびメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[DirectoryId]	オプション	オプション	N/A	企業または組織のディレクトリ (たとえば、Active Directory を使用する場合は Active Directory) 内の連絡先の一意的 ID。 最大 256 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[DisplayName]	オプション	オプション	N/A	管理およびユーザのインターフェイスに表示される連絡先名。 指定しない場合、値は「Alias」に設定されます。 最大 64 文字の ASCII 文字または Unicode 文字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt1]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 1 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt2]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 2 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt3]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 3 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt4]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 4 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt5]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 5 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt6]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 6 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt7]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 7 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。

表 A-3 システム連絡先用の必須およびオプションの CSV フィールド (続き)

カラム ヘッダー	作成	更新	削除	説明
[Extension_Alt8]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 8 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[Extension_Alt9]	オプション	オプション	N/A	連絡先の第 9 代行内線番号。 1 ~ 255 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせを使用できます。
[FirstName]	オプション	オプション	N/A	連絡先の名。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、_、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[LastName]	オプション	オプション	N/A	連絡先の姓。 最大 64 文字の ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、空白、および特殊文字 (`、~、!、@、#、\$、%、^、&、_、_、') の任意の組み合わせを使用できます。
[ListInDirectory]	オプション	オプション	N/A	外部発信者の電話ディレクトリに連絡先が含まれるかどうかを判別します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : ディレクトリに含まれない • 1 : ディレクトリに含まれる
[RemoteMailAddress]	オプション	オプション	N/A	リモートシステム上の連絡先のメールアドレス。 最大長は 256 文字です。
[SmtproxyAddress]	オプション	オプション	N/A	連絡先の SMTP プロキシ アドレス全体。連絡先ごとに 2 つ以上のアドレスを作成および更新するには、各アドレスを二重引用符で囲み、カンマで区切ります。次の例を参考にしてください。 "someone1@somewhere.com","someone2@somewhere.com"
[TransferRings]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection が着信の応答がない (「応答なし」) と見なして、該当のグリーティングを再生するまでに、連絡先の内線番号の呼出音を鳴らす回数を決定します。 2 ~ 100 の整数値です。
[TransferType]	オプション	オプション	N/A	Cisco Unity Connection が、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからの着信を連絡先の電話に転送する方法を決定します。次の標準 (デフォルト) の転送ルールが適用されます。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 監視あり • 1 : 監視なし (「スイッチヘリリリースする」 転送とも呼ばれる)

失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正

BAT を実行すると、処理できない各レコードが、レコードが正常に処理されなかった理由と共に、失敗したオブジェクト レポート ファイルにコピーされます。たとえば、次の CSV ファイルでは、最初のレコードには [Country] フィールドの無効なエントリが含まれており、2 番目のレコードにはボイスメール ユーザ テンプレート以外のテンプレートが指定されています。

```
Alias, City, PostalCode, State, Country, TemplateAlias
Jsmith, Beverly Hills, 90210, Ca., United States, VoiceMailUserTemplate
BRobertson, Seattle, 98121, WA, US, AdminUserTemplate
```

このファイルを使用すると、ボイスメールボックスを持つユーザは、次の失敗したオブジェクト ファイルを生成できます。

```
FailureReason, alias, city, postalcode, state, country, templatealias
United States is invalid for column Country|, Jsmith, Beverly Hills, 90210, Ca., United States,
VoiceMailUserTemplate
Object not found or is not a template: Parameter = [ @TemplateObjectId ] , Table =
[ vw_SubscriberTemplate ] , Column = [ Alias,ObjectId ] |, BRobertson, Seattle, 98121, WA, US,
AdminUserTemplate
```

無効なデータに関する情報を提供する [FailureReason] カラムが、最初のカラムの前に追加されます。

エラーを修正するには、次の手順を実行して、失敗したオブジェクト ファイルを修正してファイル名を変更し、BAT の再実行時にこれを入力ファイルとして使用します。

CSV ファイルのデータで生じたデータの種類によって、問題のレコードごとに、BAT で複数のエラーが報告される場合と、最初に発見されたエラーについてのみ報告される場合があります。このため、エラーを修正しても、データを再処理したときに、BAT によって同じレコード内で別のエラーが検出されることがあります。その場合は、修正プロセス（ツールの実行とエラーの修正）を何回か繰り返し実行する必要があります。

失敗したオブジェクト ファイルを使用してエラーを修正する

-
- ステップ 1** 一括管理ツールの操作が失敗した場合は、[**失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)**] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに検査できます。
 - ステップ 2** このファイルを開き、各レコードの [FailureReason] カラムの情報で指摘されている、データに関するすべての問題を修正します。
 - ステップ 3** [FailureReason] カラムを削除するか、ヘッダーを「junk」に変更します。
 - ステップ 4** データの修正を完了した後、新しい名前を付けてファイルを CSV ファイル形式で保存します。
 - ステップ 5** [ステップ 4](#) で入力ファイルとして保存した CSV ファイルを使用して、BAT を再実行します。

BAT を実行するたびに、失敗したオブジェクト ファイルが上書きされることに注意してください（ツールを実行するたびにファイル名を変更すれば上書きされません）。
 - ステップ 6** エラーが生成されずにすべてのレコードが処理されるまで、この手順を繰り返します。
-



(注) [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページから移動してきた場合は、前に戻ってから [最後の操作を表示 (Display Last Operation)] ボタンをクリックすると、以前の操作における出力ファイルのダウンロードリンクを起動することができます。2 つ以上前の操作において失敗したオブジェクトファイルが必要な場合は、コマンドライン インターフェイス (CLI) コマンド「file view activelog cuc/<filename>」を使って、失敗したオブジェクトファイルを表示できます。CLI コマンドを使用する方法の詳細については、該当する『Cisco Unified Communications Operating System アドミニストレーションガイド for Cisco Unity Connection』を参照してください。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

■ 失敗したオブジェクト ファイルを使用したエラーの修正



INDEX

- A**
- Administrator アカウント 1-2
 - ANI、再生 4-37
- C**
- Cisco PCA、パスワードの保護と変更 4-3
 - Cisco Unified MeetingPlace 4-76
 - Cisco Unified MeetingPlace Express 4-76
 - Cisco Unified Personal Communicator、ボイスメッセージにアクセスするための設定 5-2
 - Cisco Unity Assistant へのアクセスの許可 5-5
 - Cisco Unity Inbox へのアクセスの許可 5-6
- E**
- Exchange の予定表と連絡先、アクセス 4-76
- I**
- Integrated Mailbox Configuration
 - 個々のユーザ アカウントの作成 11-4
 - 設定 11-4
- L**
- LDAP データ
 - インポートによる管理者の作成 12-2, 12-4
 - インポートによるユーザ アカウントの作成 12-2, 12-4
 - Live Reply、有効化 5-10
- M**
- Microsoft Exchange の予定表と連絡先、アクセス 4-76
 - MWI
 - 削除 4-7
- 追加** 4-5
- 編集** 4-6
- O**
- Operator アカウント 1-2
 - Outlook の予定表と連絡先、アクセス 4-76
- P**
- Phone View 4-29
 - PIN、変更 4-2
- R**
- RSS フィード 5-6
- S**
- SMTP プロキシ アドレス
 - ユーザ用の設定 4-79
 - 連絡先用の設定 9-6
- U**
- Undeliverable Messages Mailbox アカウント 1-3
 - Unity Connection Messaging System アカウント 1-3
- あ**
- アドレス指定優先順位リスト、有効化 4-46
 - アプリケーション ユーザ
 - 削除 13-3
 - 作成 8-1

- い
- 一括管理ツール、アクセス 10-2
 - 一括編集ユーティリティ、アクセス 10-2
- お
- オプション グリーティング
 - 通知プロンプト 4-56
 - 電話を鳴らさない状態でのグリーティングへの転送 4-57
 - 発信者がメッセージを残すことの禁止 4-57
 - 発信者によるスキップの禁止 4-57
 - 音声認識、サービス クラスに対する有効化 5-19
- か
- 外部メッセージストア内の電子メール、ユーザ アクセス 4-77
 - カスケード メッセージ到着通知 4-67
 - カンパセーション
 - オプションの要約 4-16
 - 速度および音量の変更 4-25
 - バージョンの変更 4-17
 - メニュー スタイルの変更 4-18
 - メニュー 応答の変更 4-20
 - ログオンのカスタマイズ 4-27
 - 管理者
 - Cisco Unified Communications Manager からのインポートで作成されるアカウント 11-2, 11-3
 - LDAP データのインポートによる作成 12-2, 12-4
 - 削除 13-3
 - 作成 8-1
- き
- 緊急連絡先番号 4-54
- く
- グリーティング
 - オプション グリーティングが有効になっている場合の着信の管理 4-57
 - オプション グリーティングの通知プロンプト 4-56
 - 概要 4-50
 - グリーティング再生中の発信者入力の許可 4-51
 - 使用可能なタイプの要約 4-50
 - ~中に発信者が緊急連絡先番号へ転送されるように設定 4-54
 - 長さの最大値の指定 5-8
 - 複数言語でのグリーティングの録音 4-59
 - 有効化 4-57
 - クレデンシャル 4-2
- こ
- 個人連絡先 1-4
- さ
- サービス クラス
 - Cisco Unified Personal Communicator 5-2
 - Cisco Unity Assistant 5-5
 - Cisco Unity Inbox 5-6
 - IMAP クライアント アクセス 5-9
 - Live Reply 5-10
 - 概要 2-3
 - グリーティングの長さ 5-8
 - 削除 6-6
 - 削除済みのメッセージへのアクセス 5-7
 - システム同報リストへのメッセージの送信 5-19
 - 修正 6-3
 - 制限テーブル 5-17
 - 代行内線番号 5-3
 - 追加 6-2
 - ディレクトリでのリスト表示 5-7
 - デフォルト 6-2
 - 転送、スクリーニング、および保留 5-4
 - 統合クライアント 5-2
 - パーソナル着信転送ルール 5-12
 - プライベート同報リスト 5-14
 - メッセージの長さ 5-11
 - ユーザの割り当ておよび再割り当て 6-4
 - ユーザの割り当てまたは再割り当て 6-4
 - 録音名と録音の長さ 5-16
 - 削除
 - MWI 4-7
 - サービス クラス 6-6

代行内線番号 4-72
 ユーザアカウント 13-3
 ユーザテンプレート 7-6
 削除済みのメッセージへのアクセス 5-7

し

システム同報リスト、ユーザが~にメッセージを送信
 できるかどうかの指定 5-19

システム連絡先 1-4

修正

サービスクラス 6-3
 通知デバイス 4-60
 ユーザアカウント (Connection の管理を使用)
 9-5, 13-2
 ユーザテンプレート 7-5

す

スクリーニング

サービスクラス設定 5-4
 定義 4-8

せ

制限テーブル 5-17

セキュアメッセージ 5-18

そ

送信者の情報、再生 4-37

た

代行内線番号

概要 4-70
 カスタム設定 4-73
 サービスクラス設定 5-3
 削除 4-72
 詳細設定 4-73
 追加 4-70, 4-71

代行ユーザ名

概要 4-74
 追加 4-74

タイムスタンプ、再生 4-37

ち

チェーニングメッセージ到着通知 4-68

着信転送

概要 4-8
 サービスクラス設定 5-4

つ

追加

管理者アカウント、デフォルト設定 (Connection
 の管理を使用) 8-5
 緊急連絡先番号 4-54
 グリーティング管理者を使用するための管理者ア
 カウント 8-7
 サービスクラス 6-2
 代行内線番号 4-70, 4-71
 代行ユーザ名 4-74
 他の内線電話の MWI 4-5
 ユーザアカウント、デフォルト (Connection の管
 理を使用) 8-3
 ユーザテンプレート 7-3
 ユーザの SMTP プロキシアドレス 4-79
 連絡先の SMTP プロキシアドレス 9-6

通知

SMS 対応デバイス 4-62
 SMTP 対応デバイス 4-64
 カスケード 4-67
 チェーニング 4-68
 通知デバイスについて 4-60
 電話およびポケットベル 4-60

通話保留

サービスクラス設定 5-4
 定義 4-8

て

テキスト / スピーチ、ユーザのための有効化 4-77
 電話ディレクトリ、表示の可否をユーザが選択できる
 ように設定 5-7
 電話メニュー、設定の要約 4-16

と

統合クライアント 5-2

- は
- パーソナル着信転送ルール
- Web ツールの概要 5-12
 - 概要 5-12
 - サービス クラスによる有効化 5-13
 - ユーザに対する有効化または無効化 5-13
 - ユーザのオプションの修正 4-11
- パスワード
- Cisco PCA の ~ の保護と変更 4-3
 - 設定 4-2
 - 変更 4-2, 4-3, 4-4, 4-11
- 発信者 ID 4-37
- 発信者入力の概要 4-51
- ふ
- プライベート同報リスト
- 概要 4-75
 - 最大メンバー数 5-15, 5-16, 5-17
 - 最大リスト数 5-14
- ブロードキャスト メッセージ、ユーザによる送信が有効 4-41
- へ
- 変更
- カンパセーション バージョン 4-17
 - カンパセーション メニュー スタイル 4-18
 - カンパセーション メニュー 応答 4-20
 - カンパセーションの速度および音量 4-25
 - パスワード 4-3, 4-4, 4-11
 - メッセージ宛先指定設定 4-42
 - メッセージ再生順序 4-35
 - メッセージ再生の前後 4-37
 - メッセージのタイムスタンプの時間形式 4-31
 - ログオン後のカンパセーション 4-27
- ほ
- ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス、有効化 5-9
- ボイスメールボックス
- エンド ユーザの削除 13-3
 - エンド ユーザの作成 8-1
- ボイスメールボックスを持たないユーザ 1-2
- ボイスメールボックスを持つユーザ 1-2
- め
- メールボックス サイズの割り当て、ユーザまたはテンプレートのカスタマイズ 4-13
- メッセージ
- SMS 対応デバイスへの通知 4-62
 - SMTTP 対応デバイスへの通知 4-64
 - 新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除したメッセージの再生順序 4-35
 - 宛先指定設定、変更 4-42
 - 外部の発信者の録音可能な最大の長さ 4-12
 - 識別できない発信者が実行できる操作 4-12
 - 識別できない発信者によるセキュア マーク 4-12
 - 電話およびポケットベルへの通知 4-60
 - 発信者に対するプロンプトで使用される言語 4-12
 - メッセージ ロケータでの再生順序 4-15
 - ユーザの録音時間の長さ 5-11
- メッセージ アクション、設定 4-48
- メッセージ ロケータ
- Phone View 4-29
 - 有効化 4-15
- メッセージ再生の前後、変更 4-37
- メッセージ受信インジケータ (MWI)、概要 4-5
- メッセージのエージング 4-14
- メッセージの数 4-33
- メッセージのセキュリティ 5-18
- メッセージの送信
- システム同報リスト 5-19
 - ブロードキャスト メッセージ 4-41
 - メッセージのセキュリティ 5-18
- メッセージのタイムスタンプの時間形式、変更 4-31
- や
- 役割
- 概要 2-4
 - デフォルト役割 2-4

ゆ

有効化

- アドレス指定優先順位リスト 4-46
- サービスクラスの音声認識 5-19
- パーソナル着信転送ルール 5-13
- ボイスメッセージへの IMAP クライアント アクセス 5-9
- ユーザに対するテキスト / スピーチ 4-77
- ユーザのメッセージ エージング ポリシー 4-14

ユーザ

- 削除 13-3
- 作成 8-1

ユーザ アカウント

- Cisco Unified Communications Manager からのインポートで作成 11-2, 11-3
- Integrated Mailbox Configuration を使用した作成 11-4
- LDAP データのインポートによる作成 12-2, 12-4
- 概要 1-2
- 管理者役割 2-4
- デフォルト アカウント 1-2

ユーザ アクセス、外部メッセージストア内の電子メールへの

4-77

ユーザ テンプレート

- 概要 2-2
- 削除 7-6
- 修正 7-5
- 追加 7-3
- デフォルト テンプレート 7-1

ユーティリティとツール

- 一括管理ツール 10-2
- 一括編集 10-2

れ

連絡先

- 概要 9-1
- 削除 9-5
- 作成 9-4
- 修正 9-4
- ~ の SMTP プロキシ アドレスの設定 9-6

連絡先テンプレート 9-2

ろ

ログオン

- カンパセーション 4-27
- メッセージ数の再生 4-27
- 録音名の再生 4-27
- ログオン後のカンパセーション、変更 4-27
- 録音名
 - 最大長 5-16
 - ユーザに対する録音の許可 5-16