



# ブロードキャスト メッセージ機能の 設定

システム ブロードキャスト メッセージは、組織内のすべてのユーザに送信される録音済みの通知です。Cisco Unity Connection ブロードキャスト メッセージ管理を使用してユーザがブロードキャスト メッセージを送信および更新できるようにするかどうかを指定します。デフォルトでは、Cisco Unity Connection ユーザはブロードキャスト メッセージ管理を使用できるようには設定されていません。

この章は、次の項で構成されています。

- システム ブロードキャスト メッセージの概要 (P.17-2)
- ブロードキャスト メッセージ管理の設定 (P.17-3)
- ユーザによるシステム ブロードキャスト メッセージの送信および更新の有効化 (P.17-7)
- ブロードキャスト メッセージ管理を使用したシステム ブロードキャスト メッセージの送信および更新 (P.17-9)

## システムブロードキャストメッセージの概要

システムブロードキャストメッセージは、標準のボイスメッセージに似ているように思われる場合がありますが、大規模な同報リストに送信されるだけのボイスメッセージではありません。このメッセージには、次のような特性があります。

- システムブロードキャストメッセージは、ユーザが電話から Cisco Unity Connection にログオンした直後に再生されます。この再生は、新規および開封済みメッセージの件数が再生される前に行われます。ログオンすると、システムブロードキャストメッセージの件数がユーザに再生され、Connection がメッセージを再生し始めます。
- システムブロードキャストメッセージごとに、送信者は、Connection がメッセージをブロードキャストする期間を指定します。システムブロードキャストメッセージの「アクティブ」な期間として、1 日、1 週間、1 か月、または無期限のいずれかを指定できます。ユーザにシステムブロードキャストメッセージが再生されるのは、メッセージがアクティブになっている期間中にユーザが初めて Connection にログオンしたときです。
- ユーザは、システムブロードキャストメッセージ全体を聞いた場合に限り、Connection で新規および開封済みのメッセージを聞くことや、設定オプションを変更することが可能になります。システムブロードキャストメッセージを早送りまたはスキップすることはできません。
- システムブロードキャストメッセージ全体が再生される前に電話を切った場合は、ユーザが次回電話から Connection にログオンしたときに、メッセージがもう一度再生されます（ただし、メッセージがまだアクティブになっている場合）。
- システムブロードキャストメッセージの再生が終了したら、ユーザはメッセージを繰り返し再生するか、完全に削除することができます。システムブロードキャストメッセージに対して応答、転送、または保存を行うことはできません。
- ユーザが受信できるシステムブロードキャストメッセージの数に制限はありません。
- メールボックスのサイズ制限を超えたために他のメッセージを受信できなくなった場合でも、システムブロードキャストメッセージは受信されます。Connection サーバ上でのメッセージの保管方法が異なるため、このメッセージは各ユーザのメールボックスのサイズ合計には含まれません。
- 新しいユーザが Connection ユーザとして登録されると、すぐにアクティブなブロードキャストメッセージがユーザに再生されます。
- システムブロードキャストメッセージによって、ユーザの電話機のメッセージウェイトンゲインジケータ (MWI) が点灯することはありません。さらに、ポケットベルや別の電話機などの代替デバイスへのメッセージ通知がトリガーされることもありません。
- ユーザが Cisco Unity Inbox にシステムブロードキャストメッセージを受信することはありません。

## ブロードキャストメッセージ管理の設定

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更 \(P.17-3\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ管理へのアクセスの設定 \(P.17-3\)](#)

### ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更

ブロードキャストメッセージ管理のデフォルト動作は、Cisco Unity Connection Administration の [System Settings] > [Advanced] > [Conversations] ページの設定で制御します。また、次のシステムデフォルト設定を変更することもできます。

- **[Default Active Days]** : 送信者が有効期限を指定しない場合にシステムブロードキャストメッセージがアクティブになる日数を指定します。デフォルトは 30 日です。有効期限の指定がないメッセージをアクティブにしておく期間を変更するには、0 ~ 365 までの日数を入力します。値を 0 にすると、有効期限を指定しないまま送信されたメッセージは無期限に有効になります。
- **[Check Frequency]** : Connection が新しいシステムブロードキャストメッセージを確認する頻度を指定します。デフォルトでは、Connection は 5 分ごとに新しいメッセージを確認します。この設定を変更するには、1 ~ 60 分までの数値を入力します。変更を有効にするには、CsBMsgConnector サービスをいったん停止して、もう一度開始する必要があります。Windows の [スタート] メニューで、[すべてのプログラム] > [管理ツール] > [サービス] をクリックします。[CsBMsgConnector] を右クリックし、このサービスを停止して、もう一度開始します。
- **[Maximum Recording Length]** : システムブロードキャストメッセージの許容最大長を指定します。デフォルトでは、メッセージの最大録音時間は 300,000 ミリ秒 (5 分) です。最大録音時間を変更するには、30,000 ~ 360,000 ミリ秒までの数値を入力します。
- **[Play Oldest Message First]** : Connection がシステムブロードキャストメッセージをユーザに再生する順序を指定します。デフォルトでは、このチェックボックスはオンになっていて、最も古いメッセージが最初に再生されます。最新のメッセージを最初に再生するには、このチェックボックスをオフにします。
- **[Retention Period]** : Connection が期限切れのシステムブロードキャストメッセージをサーバ上に残す期間を指定します。デフォルトでは、Connection はメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを、有効期限から 30 日後に削除します。期限切れブロードキャストメッセージの保有期間を変更するには、1 ~ 60 までの日数を入力します。

### ブロードキャストメッセージ管理へのアクセスの設定

システムブロードキャストメッセージを送信する場合、Cisco Unity Connection ユーザは、システムブロードキャストメッセージの送信と更新を行うための特別なガイダンスであるブロードキャストメッセージ管理にログオンする必要があります。

ブロードキャストメッセージ管理へのアクセス権をユーザに与えるには、次のいずれかの方法を使用します。

- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラの作成 \(P.17-4\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための短縮ダイヤルオプションの設定 \(P.17-4\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための専用電話番号と着信サービスの設定 \(P.17-6\)](#)

## ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラの作成

新しいコールハンドラを作成して、一意の内線番号を割り当て、Connection によるグリーティング再生後のユーザ転送先としてブロードキャストメッセージ管理を指定することができます。ユーザを迅速かつシームレスに転送するには、コールハンドラに対して空白のグリーティングを選択します。

次の手順に従ってください。

### ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラを作成する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[Call Management] を展開し、[System Call Handlers] をクリックします。
  - ステップ 2** [Search Call Handlers] ページで、[Add New] をクリックします。
  - ステップ 3** [New Call Handler] ページで、表示名、およびユーザがこのコールハンドラに到達するためにダイヤルする内線番号を入力します。
  - ステップ 4** 新しいコールハンドラの基礎となるコールハンドラテンプレートを選択します。
  - ステップ 5** [Save] をクリックします。作成するコールハンドラの [Edit Call Handler] ページが表示されます。
  - ステップ 6** 必要に応じて、その他の設定を入力します。いずれかの設定を追加または変更した場合は、[Save] をクリックします。
  - ステップ 7** このコールハンドラに短縮ダイヤルオプションを設定して、グリーティング再生中に発信者がキーを押すとブロードキャストメッセージ管理に到達できるようにする場合は、[P.17-4 の手順「コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する」](#)に進みます。
- 

## ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための短縮ダイヤルオプションの設定

発信者がグリーティングの途中で特定のキーを押したときに Connection が発信者をブロードキャストメッセージ管理に転送するように指定できます（任意のコールハンドラまたはユーザグリーティングの [Caller Input] ページ）。

ブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定するには、次のいずれかの手順に従います。

- [コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する \(P.17-4\)](#)
- [ユーザグリーティングからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する \(P.17-5\)](#)

### コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[Call Management] を展開し、[System Call Handlers] をクリックします。

**ステップ 2** [Search Call Handlers] ページの [Search Results] テーブルで、対象となるコールハンドラの表示名をクリックします。

オープニング グリーティングからブロードキャストメッセージ管理へのアクセスを設定する場合は、**[Opening Greeting]** コールハンドラをクリックします。または、この目的で作成した他のコールハンドラの表示名をクリックします。



**(注)** 修正しようとするコールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、**[Find]** をクリックします。

**ステップ 3** [Edit Call Handler] ページで、[Edit] メニューの **[Caller Input]** をクリックします。

**ステップ 4** [Caller Input Keys] テーブルで、対象となるタッチトーンキーをクリックします。

**ステップ 5** 選択したキーの [Edit Caller Input] ページで、**[Locked]** チェックボックスをオンにします。



**(注)** オープニング グリーティングからの短縮ダイヤルオプションを設定する場合は、ロック対象として選択するタッチトーンキーが、システムのどの内線番号の 1 桁目とも一致していないことを確認してください。キーがいずれかの内線番号の 1 桁目と一致している場合、キーをロックすると、オープニング グリーティング再生中に発信者が内線番号をダイヤルできなくなります。代わりに、どの内線番号の 1 桁目とも一致していないキーを選択してください。

**ステップ 6** **[Conversation]** をクリックし、**[Broadcast Message Administrator]** をクリックします。

**ステップ 7** オプションで、コールハンドラ グリーティングで発信者が押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音できます（たとえば、「Cisco Unity Connection ブロードキャストメッセージ管理については、3 を押してください」）。

**ステップ 8** **[Save]** をクリックします。

---

### ユーザ グリーティングからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、**[Users]** をクリックします。

**ステップ 2** [Search Users] ページの [Search Results] テーブルで、対象となるユーザのエイリアスをクリックします。



**(注)** ユーザのエイリアスが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、**[Search]** をクリックします。

**ステップ 3** [User Basics] ページで、[Edit] メニューの **[Caller Input]** をクリックします。

## ■ ブロードキャストメッセージ管理の設定

- ステップ 4** [Caller Input Keys] テーブルで、対象となるタッチトーン キーをクリックします。
- ステップ 5** 選択したキーの [Edit Caller Input] ページで、**[Locked]** チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** **[Conversation]** をクリックし、**[Broadcast Message Administrator]** をクリックします。
- ステップ 7** オプションで、ユーザ グリーティング再生中に発信者が押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音できます（たとえば、「Cisco Unity Connection ブロードキャストメッセージ管理については、3 を押してください」）。
- ステップ 8** **[Save]** をクリックします。

## ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための専用電話番号と着信サービスの設定

電話システムのドキュメントを参照して、新しい電話番号を設定します。次に、下の手順に従って、新しい電話番号に着信するすべての通話をブロードキャストメッセージ管理ガイダンスに転送する着信サービスを作成します。

### ブロードキャストメッセージ管理に発信者を転送するための着信サービスを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、**[Call Management]** > **[Call Routing]** を展開し、**[Direct Routing Rules]** をクリックします。
- ステップ 2** [Search Direct Rules] ページで、**[Add New]** をクリックします。
- ステップ 3** [New Direct Rule] ページで、新しい着信サービスの表示名を入力し、**[Save]** をクリックします。
- ステップ 4** [Edit Direct Rule] ページで、**[Status]** が **[Active]** に設定されていることを確認します。
- ステップ 5** [Dialed Number] フィールドに、ブロードキャストメッセージ管理へのアクセス用として設定した電話番号を入力します。
- ステップ 6** [Send Call To] フィールドで **[Conversation]** をクリックし、**[Broadcast Message Administrator]** をクリックします。
- ステップ 7** **[Save]** をクリックします。
- ステップ 8** [Search Direct Rules] ページで、テーブルに含まれている新しい着信サービスとその他の着信サービスとの位置関係が適切であることを確認します。着信サービスの順序を変更する場合は、[ステップ 9](#)に進みます。
- ステップ 9** **[Change Order]** をクリックします。
- ステップ 10** [Edit Direct Routing Rule Order] ページで、並べ替える着信サービスの名前をクリックし、下向きまたは上向きの矢印をクリックして、着信サービスが適切な順序で表示されるようにします。**[Save]** をクリックします。

**ステップ 11** システムブロードキャストメッセージを送信および更新できるように設定された発信者に、新しい番号を通知します。

## ユーザによるシステムブロードキャストメッセージの送信および更新の有効化

システムブロードキャストメッセージは時間に依存しやうい重要な情報を一度に多数のユーザに伝達するように設計されているため、Cisco Unity Connection ユーザがブロードキャストメッセージ管理を使用できるのは、Cisco Unity Connection Administration で使用が許可されている場合だけです。デフォルトでは、Connection ユーザはブロードキャストメッセージ管理を使用して、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は設定されていません。

Connection Administration では、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 Connection サーバ上のすべてのユーザに送信できるかどうか、およびローカル Connection サーバに格納されている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。既存のユーザグループが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設定する場合は、Tools Depot で利用できる Bulk Edit ツールを使用します。

システムブロードキャストメッセージを送信できる Connection ユーザを決定するときは、システムブロードキャストメッセージ機能を組織内のユーザがどのように使用する可能性があるか、およびメッセージをユーザが更新する必要があるかどうかを考慮してください。たとえば、新しいシステム上のユーザに初期メッセージを送信することや、すべての Connection ユーザに自分の電話パスワードを変更するよう要求することができます。Connection の機能の使用方法をユーザに周知する手段、またはアップグレード後に Connection の変更内容を要約する手段として、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。また、他の Connection ユーザ（ネットワーク管理者、経営幹部、人事部職員、および運営管理者など）も、システムブロードキャストメッセージを送信して、ネットワーク停止計画、組織全体の目標と人事異動、支社の休日、セキュリティ警告などを通知することができます。

ユーザがシステムブロードキャストメッセージを送信および更新できるように設定するには、次の手順を使用します。

- システムブロードキャストメッセージの送信と更新をユーザグループに許可するには、「[ユーザテンプレートにおいてシステムブロードキャストメッセージの送信および更新を有効にする](#)」の手順を実行します。テンプレートの設定を変更しても、そのテンプレートに基づく既存のユーザアカウントは影響を受けず、テンプレートの設定の更新後に作成するアカウントのユーザだけが影響を受けることに注意してください。
- システムブロードキャストメッセージの送信と更新を既存のユーザに許可するには、「[既存のユーザによるシステムブロードキャストメッセージの送信および更新を有効にする](#)」の手順を実行します。または、一度に複数のユーザアカウントを変更する場合は、Tools Depot の Bulk Edit ユーティリティを使用することもできます。詳細については、Bulk Edit のヘルプを参照してください。

### ユーザテンプレートにおいてシステムブロードキャストメッセージの送信および更新を有効にする

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[Templates] を展開し、[User Template] をクリックします。

**ステップ 2** [Search User Templates] ページの [Search Results] テーブルで、対象とな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) ユーザテンプレートが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、**[Find]** をクリックします。

**ステップ 3** [Edit User Template] ページで、[Edit] メニューの **[Send Message Settings]** をクリックします。

**ステップ 4** [Broadcast Messages] で、適切なチェックボックスをオンにします。

- [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、ローカル Connection サーバ上のすべてのユーザに、ユーザが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。
- [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、ローカル Connection サーバに保管されているシステムブロードキャストメッセージを、ユーザが編集できるようになります。



(注) チェックボックスを両方ともオンにして、ブロードキャストメッセージの送信者がメッセージの更新もできるようにすることをお勧めします。

**ステップ 5** [Save] をクリックします。

#### 既存のユーザによるシステムブロードキャストメッセージの送信および更新を有効にする

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、**[Users]** をクリックします。

**ステップ 2** [Search Users] ページの [Search Results] テーブルで、対象となるユーザのエイリアスをクリックします。



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

**ステップ 3** [User Basics] ページで、[Edit] メニューの **[Send Message Settings]** をクリックします。

**ステップ 4** [Broadcast Messages] で、適切なチェックボックスをオンにします。

- [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、ローカル Connection サーバ上のすべてのユーザに、ユーザが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。
- [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、ローカル Connection サーバに保管されているシステムブロードキャストメッセージを、ユーザが編集できるようになります。



(注) チェックボックスを両方ともオンにして、ブロードキャストメッセージの送信者がメッセージの更新もできるようにすることをお勧めします。



ステップ 5 [Save] をクリックします。

## ブロードキャストメッセージ管理を使用したシステムブロードキャストメッセージの送信および更新

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設定されたユーザは、ブロードキャストメッセージ管理を使用して、次のタスクを実行できます。

- システムブロードキャストメッセージを録音および送信する。
- システムブロードキャストメッセージがアクティブになる時期と期間を定義する。送信者が特に指定しない限り、各メッセージは、デフォルトではただちにブロードキャストされるように設定され、さらに 30 日間アクティブになるように設定されます。送信者はメッセージをブロードキャストする日時を設定できます。また、システムブロードキャストメッセージの「アクティブ」な期間として、1 日、1 週間、1 か月、または無期限のいずれかを指定できます。日時は、メッセージを受信するユーザのタイムゾーンではなく、送信するユーザのタイムゾーンを反映します。

デフォルトの動作を変更するには、[P.17-3 の「ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更」](#)を参照してください。

ブロードキャストメッセージを作成している送信者が、送信する前に電話を切った場合や切断された場合、Cisco Unity Connection は録音を削除します。

システムブロードキャストメッセージを更新できるように設定されたユーザは、ブロードキャストメッセージ管理を使用して、ローカル Connection サーバ上で次のタスクを実行できます。

- アクティブなメッセージを確認する。アクティブなメッセージが複数存在する場合、ブロードキャストメッセージ管理では、開始日時に基づいて最新のメッセージから順に再生されます。
- アクティブなメッセージの終了日時を変更する。
- 将来のメッセージの録音を変更または追加する。Connection では、メッセージに情報を追加する場合でもメッセージ合計長の制限が適用されます。
- 将来のメッセージの開始日時と終了日時を変更する。送信者が開始日時を変更し、終了日時を変更しなかった場合、終了日時が自動的に調整されることはありません。
- アクティブなメッセージと将来のメッセージを削除する。Connection では、どのユーザがアクティブなメッセージをすでに再生したかは報告されません。

■ ブロードキャストメッセージ管理を使用したシステム ブロードキャストメッセージの送信および更新