



## **Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web ツール ユー ザ ガイド Release 8.x**

初版: 02/02/2010

### **Americas Headquarters**

Cisco Systems, Inc.  
170 West Tasman Drive  
San Jose, CA 95134-1706  
USA  
<http://www.cisco.com>  
Tel: 408 526-4000  
800 553-NETS (6387)  
Fax: 408 527-0883

Text Part Number: OL-21179-01

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、すべてユーザー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, CCSI, Cisco Eos, Cisco HealthPresence, Cisco IronPort, the Cisco logo, Cisco Nurse Connect, Cisco Pulse, Cisco SensorBase, Cisco StackPower, Cisco StadiumVision, Cisco TelePresence, Cisco Unified Computing System, Cisco WebEx, DCE, Flip Channels, Flip for Good, Flip Mino, Flipshare (Design), Flip Ultra, Flip Video, Flip Video (Design), Instant Broadband, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn, Cisco Capital, Cisco Capital (Design), Cisco:Financed (Stylized), Cisco Store, Flip Gift Card, and One Million Acts of Green are service marks; and Access Registrar, Aironet, AllTouch, 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 Lumin, Cisco Nexus, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, Continuum, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Explorer, Follow Me Browsing, GainMaker, iLynx, IOS, iPhone, IronPort, the IronPort logo, Laser Link, LightStream, Linksys, MeetingPlace, MeetingPlace Chime Sound, MGX, Networkers, Networking Academy, PCNow, PIX, PowerKEY, PowerPanels, PowerTV, PowerTV (Design), PowerVu, Prisma, ProConnect, ROSA, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, 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. (0910R)

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。

© 2009 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.



## 目次

### **Messaging Assistant Web ツール 1**

Messaging Assistant Web ツールについて 1

Messaging Assistant Web ツールへのアクセス 2

Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス 2

### **Messaging Assistant Web ツールでの Media Master の操作 3**

Media Master について 3

録音でのサウンドファイルの使用 4

再生デバイスと録音デバイスの変更 4

Media Master のキーボードショートカット 5

### **ユーザ設定の変更 7**

ユーザ設定について 7

代行ユーザ名のスペリングの追加 7

録音名の変更 8

ユーザ自身の代行ユーザ名の追加 8

代行用デバイスの追加 9

代行用デバイスの詳細設定の変更 10

複数の電話のボイスメールを1つのメールボックスに統合するためのタスク リスト 11

携帯電話を Cisco Unity Connection に転送する設定 12

ディレクトリー一覧ステータスの変更 12

### **Cisco Unity Connection の PIN とパスワードの変更 13**

Cisco Unity Connection の PIN とパスワードについて 13

PIN の変更 14

Cisco PCA パスワードの変更 15

外部サービスのアカウントのパスワードの変更 15

### **Cisco Unity Connection カンバセーションの設定の変更 17**

カンバセーションの設定について 17

Connection カンバセーションの言語の変更 17

メニュー スタイルの変更	18
Connection カンバセーションの音量の変更	18
Connection カンバセーションの速度の変更	19
メッセージのタイム スタンプに使用する時間フォーマットの変更	19
電話のインプット スタイルの変更	20
サインインするときに Connection が再生する情報の変更	20
メッセージの宛先と送信方法の設定の変更	21
メッセージの聞き取り設定の変更	23
メッセージの聞き取り設定について	23
メッセージ確認時の接続案内	23
電話で聞くすべてのメッセージの再生音量の変更	24
コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生音量の変更	24
電話で聞くすべてのメッセージの再生速度の変更	25
コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生速度の変更	26
メッセージの再生順序の変更	26
メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更	27
電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更	28
Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更	29
着信転送とスクリーニングの設定の変更	31
着信転送ルールについて	31
着信転送の設定の変更	32
通話保留の設定の変更	33
通話のスクリーニングの設定の変更	34
発信者のメッセージ設定の変更	35
パーソナル グリーティングの管理	37
パーソナル グリーティングについて	37
パーソナル グリーティングの変更	39
メッセージの到着通知の管理	41
メッセージの到着通知について	41
通知デバイスの設定	42
電話またはポケットベルの通知デバイスの設定または変更	42
電子メール (SMTP) 通知デバイスの設定または変更	46

SMS 通知デバイスの設定または変更	49
メッセージ通知のカスケードとチェーン	52
SMS (SMPP) テキストメッセージ通知の設定に関する検討事項	53
SpeechView での文字変換送信について	53
SpeechView での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項	54
連絡先の管理	55
連絡先について	55
連絡先の追加	56
連絡先の情報の変更	57
連絡先の削除	59
連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート	59
プライベート同報リストの管理	61
プライベート同報リストについて	61
プライベート同報リストの作成	61
プライベート同報リストの名前の変更	62
プライベート同報リストのメンバーの変更	63
プライベート同報リストの削除	64





# 第 1 章

## Messaging Assistant Web ツール

---

- [Messaging Assistant Web ツールについて, 1 ページ](#)
- [Messaging Assistant Web ツールへのアクセス, 2 ページ](#)
- [Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス, 2 ページ](#)

### Messaging Assistant Web ツールについて

Messaging Assistant Web ツールでは、電話を使った、ユーザまたは発信者と Cisco Unity Connection 間のやりとりの方法をカスタマイズできます。また、録音したグリーティングやメッセージ発信の設定など、Connection 設定を個人用に変更したり、メッセージ通知デバイスを設定したり、プライベート同報リストを作成したりすることも可能です。

Messaging Assistant には、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトからアクセスできます。



注

Cisco PCA と Messaging Assistant を使用するようにコンピュータの Web ブラウザを設定する必要があります。業務で使用するコンピュータに対しては Connection の管理者がすでにこの設定を行っている可能性があります。ユーザの組織が Cisco PCA へのリモート アクセスを提供する場合は、Web サイトへのアクセスに使用する他のコンピュータにインストールされているブラウザを設定する必要があります。手順については、Connection の管理者に問い合わせてください。

関連トピック

- [Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス, 2 ページ](#)

## Messaging Assistant Web ツールへのアクセス

### 手順

- 
- ステップ 1 **http://<Cisco Unity Connection サーバ名>/ciscopca** にある Cisco PCA のサインイン ページに移動します。URL は大文字と小文字が区別されます。  
Cisco PCA の URL をブックマークすると、Messaging Assistant にアクセスするたびに Web アドレスを入力する必要がなくなります。
- ステップ 2 ユーザ名とパスワードを入力します。  
Cisco PCA のパスワードを忘れた場合は、Connection の管理者に問い合せてください。
- ステップ 3 [サインイン] を選択します。
- ステップ 4 Cisco PCA のホーム ページで [Messaging Assistant] リンクをクリックします。
- ステップ 5 作業終了後、Messaging Assistant の任意のページの右上隅にある [サインアウト] を選択します。
- 

## Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス

### 手順

- 
- ステップ 1 Messaging Assistant の任意のページで、[ヘルプ] メニューを選択します。
- ステップ 2 [ヘルプ] メニューから、次の適切なリンクを選択します。

オプション	説明
コンテンツ	ヘルプのトピックがリスト表示されます。
インデックス	ヘルプのインデックスが表示されます。
ページ上	表示するページに対応したヘルプトピックが表示されます。

アイコンのヘルプが必要な場合は、カーソルをアイコンの上に置いてツールチップを表示させます。

---



## 第 2 章

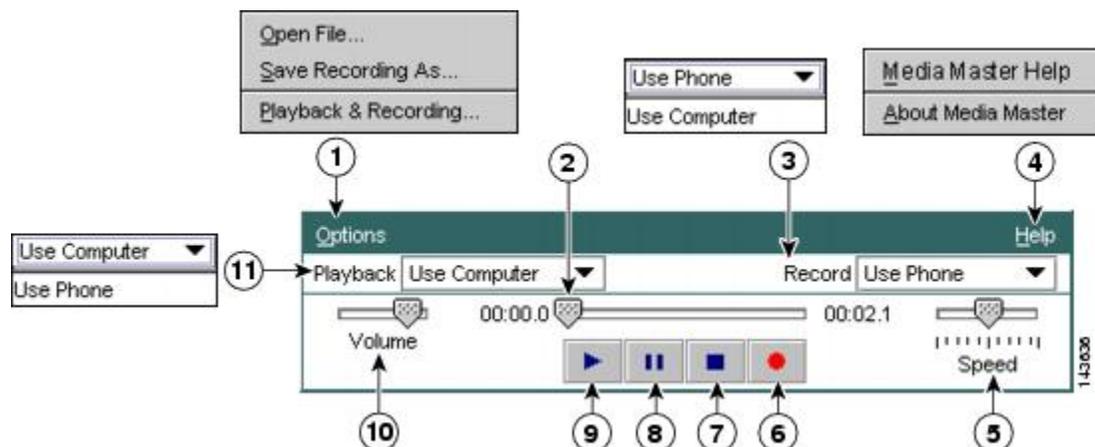
# Messaging Assistant Web ツールでの Media Master の操作

- [Media Master について, 3 ページ](#)
- [録音でのサウンドファイルの使用, 4 ページ](#)
- [再生デバイスと録音デバイスの変更, 4 ページ](#)
- [Media Master のキーボードショートカット, 5 ページ](#)

## Media Master について

Media Master は Messaging Assistant Web ツールのさまざまなページに表示されます。各コントロールをクリックすると、電話またはコンピュータのマイクとスピーカを使用してメッセージを録音したり、録音メッセージを再生したりできます。

図 1 : Messaging Assistant の Media Master



1	オプション メニュー	7	停止
2	録音/再生の経過表示	8	一時停止
3	録音リスト	9	再生
4	ヘルプ (Media Master バージョン情報)	10	音量コントロール
5	再生速度コントロール	11	再生リスト
6	録音		

## 録音でのサウンドファイルの使用

Media Master の [オプション] メニューを使用すると、録音で別のサウンド (WAV) ファイルを使用できます ([Media Master について](#), 3 ページの図の 1 を参照)。

使用できるオプションは次のとおりです。

オプション	説明
ファイルを開く	コンピュータに保存されている WAV ファイルを開き、選択された再生デバイスで再生します。
名前を付けて保存	録音を WAV ファイルとして指定した場所に保存します。

## 再生デバイスと録音デバイスの変更

Messaging Assistant Web ツールでは、録音と再生に使用するデバイスを選択できます。

再生デバイス	<ul style="list-style-type: none"> <li>電話：Cisco Unity Connection からユーザにコールが発信され、ユーザは電話の受話器またはスピーカフォンのスピーカを通じて音声を聞き取ります。</li> <li>コンピュータのスピーカ (使用できる場合のみ)。</li> </ul>
録音デバイス	<ul style="list-style-type: none"> <li>電話：Cisco Unity Connection からユーザにコールが発信され、ユーザは電話の受話器またはスピーカフォンのマイクを使用して音声を録音します。</li> <li>コンピュータのマイク (使用できる場合のみ)。</li> </ul>



ヒント 電話を使用すると、高音質で録音を行えます。

Media Master に対するアップデートは、コンピュータごとにユーザ単位で保存されます。別のコンピュータ（たとえば自宅のコンピュータ）を使用して Media Master にアクセスする場合、2 台目のコンピュータでも Media Master の設定を変更する必要があります。

#### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [個人] を選択します。
- ステップ 2 [設定] ページの [録音名] フィールドで、[再生/録音] を選択して Media Master を表示します（該当する場合）。
- ステップ 3 Media Master の [オプション] メニューで、[再生と録音] を選択します。
- ステップ 4 適切なデバイスを設定します。

オプション	説明
再生デバイス	電話またはコンピュータを選択します。
録音デバイス	電話またはコンピュータを選択します。

- ステップ 5 再生デバイスまたは録音デバイスとして電話を使用する場合は、[アクティブな電話番号] セクションでプライマリ内線電話番号を選択するか、別の電話番号を入力します。この番号は、電話を使用して再生または録音を行うときに Connection がユーザにコールを発信する番号になります。アクティブな電話番号を設定すると、Media Master の再生リストと録音リスト（Media Master について、3 ページの図の 11 と 3）でデバイスを選択できるようになります。これらのリストを使用するとデバイスを簡単に変更できます。この選択は再度変更するまで Media Master を含むすべての Messaging Assistant ページで保存されます。
- ステップ 6 [OK] を選択します。

## Media Master のキーボードショートカット

Alt + O キー：オプションメニューが開きます。





## 第 3 章

# ユーザ設定の変更

---

- [ユーザ設定について, 7 ページ](#)
- [代行ユーザ名のスペリングの追加, 7 ページ](#)
- [録音名の変更, 8 ページ](#)
- [ユーザ自身の代行ユーザ名の追加, 8 ページ](#)
- [代行用デバイスの追加, 9 ページ](#)
- [代行用デバイスの詳細設定の変更, 10 ページ](#)
- [複数の電話のボイスメールを1つのメールボックスに統合するためのタスク リスト, 11 ページ](#)
- [ディレクトリ一覧ステータスの変更, 12 ページ](#)

## ユーザ設定について

ユーザ設定では、Cisco Unity Connection システムのユーザとしての情報と、システムとの対話用  
に選択した内容を制御します。

## 代行ユーザ名のスペリングの追加

名前をアルファベット以外の文字で入力する（たとえば、漢字で入力する）場合は、代行ユーザ  
名のスペリングをアルファベットで入力します。代行ユーザ名のスペリングを入力すると、発信  
者が音声認識を使用したときに正常にユーザに到達できます。

## 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [個人] を選択します。
- ステップ 2 [設定] ページで、[名前] の下の [代行の名前のスペリング] または [代行の苗字のスペリング] フィールドに、代行ユーザ名のスペリングを入力します。  
使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。
- ステップ 3 [保存] を選択します。

## 関連トピック

- [ユーザ自身の代行ユーザ名の追加, 8 ページ](#)

# 録音名の変更

録音名は、他のユーザに残したメッセージとともに再生され、ディレクトリではその名前でユーザが識別されます。また、独自の録音の代わりにシステム録音を使用したグリーティングとともに再生することもできます。



## ヒント

他の Cisco Unity Connection ユーザが電話でメッセージを送信した場合、そのユーザにはオプション グリーティングが再生されません。オプション グリーティングを使用可能にするときは、録音名を変更して、不在であることを示す情報を追加することを検討してください。

## 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [個人] を選択します。
- ステップ 2 [設定] ページで、[再生/録音] を選択します。
- ステップ 3 Media Master で、[録音] を選択して名前を録音します。
- ステップ 4 録音の終了後、[停止] を選択します。
- ステップ 5 [保存] を選択します。

# ユーザ自身の代行ユーザ名の追加

指定した 1 つまたは複数の代行ユーザ名でユーザを認識するように、Cisco Unity Connection を設定できます。代行ユーザ名は、ディレクトリに登録されている名前とは異なります。

Connection は、William に対応する Bill や Catherine に対応する Cathy など、一般的なニックネームを認識します。ただし、次の状況では、発信者が音声認識を使用したときに正常にユーザに到達できるよう、ユーザ自身の代行ユーザ名を追加することを検討してください。

- ユーザが一般的でないニックネームで知られている（たとえば、ユーザの名前は William だが、ニックネームは Buddy である）。
- ユーザが別の名前で知られている（たとえば、ミドルネームまたは旧姓）。
- ユーザの名前の発音が文字通りの発音と異なる（たとえば、ユーザの名前は Janet だが、「Jah-nay（ジャーネイ）」と発音する。この場合、代行ユーザ名として発音スペリングの「Jahnay」を追加する）。

#### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [個人] を選択します。
- ステップ 2 [設定] ページで、[代行ユーザ名] の下にユーザの代行ユーザ名を入力します。
- ステップ 3 新しい代行ユーザ名を追加するには、[行の追加] を選択し、ステップ 2 を繰り返します。
- ステップ 4 [保存] を選択します。

#### 関連トピック

- [代行ユーザ名のスペリングの追加, 7 ページ](#)

## 代行用デバイスの追加

使用する他のデバイス（ポケットベル、携帯電話、自宅の電話、別の職場の電話など）に関する情報を、Cisco Unity Connection の設定に追加できます。この機能によって、代行用デバイスから Connection への電話がより便利になります。これは、プライマリ内線番号から電話をかける場合と同じようにシステムが番号を認識し、動作するためです。

Connection の管理者は、プライマリ内線番号の他に、代行用デバイスを追加できます。最大で 10 台の代行用デバイスを追加し、管理者が定義した代行用デバイスをすべて表示できます。



注 代行用デバイスの一覧に含まれない電話番号からサインインすると、その番号を追加するかどうかが尋ねられます。番号の追加を選択すると、プライマリ内線番号から電話をかける場合と同じように Connection がその番号を認識し、動作します。番号の追加を選択しないと、追加について再度尋ねられることはありません。

## 手順

- 
- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [個人] を選択します。
- ステップ 2 [設定] ページの [代行用デバイス] セクションで、[ユーザが定義したデバイス] テーブルの [行の追加] を選択します。
- ステップ 3 [名前] フィールドにデバイスの説明を入力します。（たとえば、「Mobile work phone」または「Personal mobile phone」のように入力できます）。
- ステップ 4 [番号] フィールドに、30 文字以内でデバイスの内線番号または電話番号を入力します。  
[ユーザが定義したデバイス] テーブルに数字を入力する場合、次の点に注意してください。
- 追加した各電話番号は一意である必要があります。Connection は、他のユーザに割り当てられた番号（プライマリ内線番号または代行用デバイス）、または他の Connection エンティティ（システム同報リストなど）に割り当てられた番号を受け入れません。
  - 番号には 0 ～ 9 の数字を使用します。追加の数字または文字が必要かどうかを Connection の管理者に問い合わせます。
- ヒント 正しい電話番号の形式を確認するには、代行用デバイスから職場の電話に発信し、職場の電話の発信者 ID 領域で、その電話番号に表示される追加の数字と文字に注意します。
- SIP URL に対して有効なエイリアスを入力することもできます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com の場合、「aabade」と入力します。詳細については、Connection の管理者に問い合わせてください。
- ステップ 5 他のデバイスを追加するには、[行の追加] を選択して、ステップ 2 とステップ 3 を繰り返します。
- ステップ 6 [保存] を選択します。入力した代行用デバイスがすべてアクティブになります。
- 

## 関連トピック

- [代行用デバイスの詳細設定の変更, 10 ページ](#)
- [複数の電話のボイスメールを 1 つのメールボックスに統合するためのタスク リスト, 11 ページ](#)

# 代行用デバイスの詳細設定の変更

代行用デバイスには、カスタマイズ可能な詳細設定がいくつかあります。各代行用デバイスは、デフォルトで、プライマリ内線番号用に設定されたものと同じ設定を使用します。

Cisco Unity Connection への発信に使用する各代行用デバイスの設定を変更できます。たとえば、携帯電話から発信するときのインプットスタイルはボイスコマンドで、職場の電話から発信するときには電話のキーパッドを使用するなど、各デバイスで設定を変えることができます。

## 手順

- 
- ステップ 1 **Messaging Assistant** で、[設定] メニューの [個人] を選択します。
- ステップ 2 [設定] ページの [代行用デバイス] セクションで、[ユーザが定義したデバイス] テーブルの [詳細設定] カラムにある、変更対象のデバイスの [編集] を選択します。  
[代行用デバイスの詳細設定] が新しいブラウザ ウィンドウで開きます。
- ステップ 3 [設定] カラムで、変更する設定のチェックボックスをオンにします。
- ステップ 4 [代行用デバイスの値] カラムで、目的の動作になるようにデバイスの設定値を変更します。
- ステップ 5 [保存] を選択します。
- ステップ 6 [代行用デバイスの詳細設定] のブラウザ ウィンドウを閉じます。
- 

## 複数の電話のボイスメールを1つのメールボックスに統合するためのタスク リスト

応答しない場合に複数の電話（仕事用の携帯電話と個人の携帯電話など）を Cisco Unity Connection に転送するよう設定すると、すべてのボイス メッセージが1つのメールボックスに集められます。

Connection に転送するように携帯電話が設定されている場合、発信者はグリーティングを聞いて、Connection メールボックスにメッセージを残すことができます。この方法は、プライマリ内線番号に応答しなかった場合と同じです（転送の設定は、Connection ではなく、電話そのもので行います）。

Connection に転送するように携帯電話を設定するには、ここに示す順序で次のタスクを実行します。

- 1 携帯電話を代行用デバイスとして追加します。[代行用デバイスの追加, 9 ページ](#)を参照してください。
- 2 職場の電話番号に転送するように携帯電話を設定します。これは、Connection 上のプライマリ内線番号に対応する必要があります。電話会社から提供される操作手順を参照してください。  
電話の操作手順を提供されていない場合は、「電話の転送」と電話会社の名称をペアにしてインターネットで検索してください。[携帯電話を Cisco Unity Connection に転送する設定, 12 ページ](#)も参照してください。ここでは一般的な操作手順を紹介していますが、手順は電話機によって異なります。
- 3 携帯電話に別の電話から発信し、転送をテストします。Connection メールボックスに転送されるはずですが。

コールは最初に携帯電話に、次に職場の電話に送信されるため、メールボックスに到達するまでに、発信者に多くの呼び出し音が聞こえることがあります。

## 携帯電話を Cisco Unity Connection に転送する設定

ここでは一般的な手順を紹介しますが、手順は電話機によって異なります。電話会社から提供される操作手順を参照してください。

### 手順

---

- ステップ 1 携帯電話で、設定オプションを選択します。
  - ステップ 2 電話の設定を選択します。
  - ステップ 3 電話の転送 を選択します。
  - ステップ 4 適切な転送オプションを選択します。  
すべての電話を転送するのはお勧めできません。次の条件で転送するのが一般的です。
    - 電話が話し中の場合。
    - 電話に出られない場合。
    - 電話が圏外または使用できない場合（たとえば、電源が入っていないなど）。
  - ステップ 5 画面のメッセージに従い、Connection 上のプライマリ内線番号に対応する職場の電話番号を入力します。
- 

## ディレクトリ一覧ステータスの変更

社内の Cisco Unity Connection の設定状態によっては、自分の情報をディレクトリに登録するかどうかを選択できます。ユーザがディレクトリに登録されていると、ユーザの内線番号を知らない発信者は、ユーザの名前で検索することによってユーザに到達できます。

### 手順

---

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [個人] を選択します。
  - ステップ 2 [設定] ページの [ディレクトリ一覧] セクションで、[電話ディレクトリに登録] チェックボックスをオンにすると、一覧に登録されます。  
または、  
[電話ディレクトリに登録] チェックボックスをオフにすると、一覧から除外されます。
  - ステップ 3 [保存] を選択します。
-



## 第 4 章

# Cisco Unity Connection の PIN とパスワードの変更

- [Cisco Unity Connection の PIN とパスワードについて, 13 ページ](#)
- [PIN の変更, 14 ページ](#)
- [Cisco PCA パスワードの変更, 15 ページ](#)
- [外部サービスのアカウントのパスワードの変更, 15 ページ](#)

## Cisco Unity Connection の PIN とパスワードについて

電話で Cisco Unity Connection にサインインするには PIN を使用します。また、Connection Web ツールにアクセスする目的で Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトにサインインするにはパスワードを使用します。予定表、連絡先、または電子メール（該当する場合）にアクセスする外部サービスのアカウントのパスワードもあります。Cisco PCA と外部サービスのアカウントの PIN とパスワードは同一ではありません。

Connection 管理者から指定された最初の PIN とパスワードは変更することをお勧めします。

電話による初回登録ガイダンス時に最初の PIN を変更するよう指示がありますが、これは Cisco PCA と外部サービスのアカウントにサインインする際に使用する最初のパスワードを変更するものではありません。これらのパスワードは Messaging Assistant Web ツールで変更します。



注

コンピュータのサインインパスワードを Cisco PCA パスワードとして使用するよう Cisco Unity Connection システムを設定することも可能です。Connection システムをこのように設定すると、Messaging Assistant で Cisco PCA パスワードを変更できなくなります。

Messaging Assistant では、PIN も変更できます。ただし、変更する場合は、既存の PIN を入力する必要がないので、Cisco PCA と外部サービスのアカウントでパスワードを安全に保つために必要な措置を取ってください。

Connection メールボックスと外部サービスのアカウントを不正アクセスから保護するには、PIN とパスワードを変更する際に、Connection 管理者から提供されるセキュリティガイドラインに従ってください。一般に、パスワードは短い方が使いやすいのですが、長くて単純でないパスワードを指定した方がより安全です。

次の表に、Connection の単純でない PIN とパスワードの特性を示します。

PIN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• プライマリ内線番号やそれを逆にしたものを含めることはできない。</li> <li>• 少なくとも 3 つの異なる数字が必要。</li> <li>• 数字全体を昇順また降順の連続（たとえば 12345 や 54321）にすることはできない。</li> <li>• 数字は 3 回以上続けて使用できない（たとえば 14777）。</li> <li>• 3 桁以上の数字を繰り返し使用することはできない（たとえば 408510408）。</li> <li>• 名、姓、またはそれらの組み合わせを数値に直して使用することはできない（たとえば、名前が John Doe の場合、johnd、johndoe、jdoe、または doe を数字に直して使用することはできない）。</li> </ul>
パスワード	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 大文字、小文字、数値、または記号の 4 つの文字のうち、少なくとも 3 つが必要。</li> <li>• ユーザ名やそれを逆にしたものを含めることはできない。</li> <li>• プライマリ内線番号やそれを逆にしたものを含めることはできない。</li> <li>• 文字は 4 回以上続けて使用できない（たとえば !coool）。</li> <li>• 文字列全体を昇順または降順の連続（たとえば abcdef や fedcba）にすることはできない。</li> </ul>

## PIN の変更

PIN は、メッセージのプライバシーを保護します。また、不正アクセスから Cisco Unity Connection メールボックスを保護します。PIN はいつでも変更できます。



ヒント

PIN を忘れた場合は、Messaging Assistant Web ツールを使用して変更します。これを使用すれば、既存の PIN を入力しなくても PIN を変更できるためです。

---

### 手順

---

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[パスワード] メニューの [PIN変更] を選択します。
  - ステップ 2 [PIN] ページで、新しいパスワードを入力し、確認のためにもう一度入力します。0～9の数字を使用します。
  - ステップ 3 [保存] を選択します。
- 

## Cisco PCA パスワードの変更

パスワードにより、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトに対するアクセスが保護されます。

電子メール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する際、アプリケーションは、Cisco Unity Connection のユーザ名と Cisco PCA パスワードを使用して Connection アカウントにアクセスします。Messaging Assistant で Cisco PCA パスワードを変更する場合は、電子メールアプリケーションでもパスワードをアップデートして、アプリケーションが引き続き Connection アカウントにアクセスできるようにします。



- 
- 注 コンピュータのサインインパスワードを Cisco PCA パスワードとして使用するよう Cisco Unity Connection システムを設定することも可能です。Connection システムをこのように設定すると、Messaging Assistant で Cisco PCA パスワードを変更できなくなります。
- 

### 手順

---

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[パスワード] メニューの [Cisco PCA パスワードの変更] を選択します。
  - ステップ 2 [Cisco PCA パスワード] ページで、新しいパスワードを入力し、確認のためにもう一度入力します。
  - ステップ 3 [保存] を選択します。
- 

## 外部サービスのアカウントのパスワードの変更

外部サービスのアカウントのパスワードは、予定表、連絡先、または電子メール（該当する場合）を保護するためのものです。予定表、連絡先、または電子メールが保存されているサーバでパスワードを変更した場合、Messaging Assistant で、該当する外部サービスのアカウントのパスワードも変更する必要があります。

## 手順

- 
- ステップ 1 Messaging Assistant で、[パスワード] メニューの [外部サービスのアカウント] を選択します。
  - ステップ 2 [外部サービスのアカウント] ページの [サービス名] リストで、予定表、連絡先、または電子メール（該当する場合）が保存されているサーバの名前を選択します。  
選択するサーバ名がわからない場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。
  - ステップ 3 サーバにアクセスするときに使用するパスワードを [パスワード] フィールドに入力します。
  - ステップ 4 [パスワードの確認] フィールドでもう一度パスワードを入力します。
  - ステップ 5 [保存] を選択します。
-



## 第 5 章

# Cisco Unity Connection カンバセーションの設定の変更

---

- [カンバセーションの設定について, 17 ページ](#)
- [Connection カンバセーションの言語の変更, 17 ページ](#)
- [メニュースタイルの変更, 18 ページ](#)
- [Connection カンバセーションの音量の変更, 18 ページ](#)
- [Connection カンバセーションの速度の変更, 19 ページ](#)
- [メッセージのタイムスタンプに使用する時間フォーマットの変更, 19 ページ](#)
- [電話のインプットスタイルの変更, 20 ページ](#)
- [サインインするときに Connection が再生する情報の変更, 20 ページ](#)
- [メッセージの宛先と送信方法の設定の変更, 21 ページ](#)

## カンバセーションの設定について

カンバセーションの設定では、再生されるメッセージや、電話でどのように Cisco Unity Connection と対話するかを制御します。この設定をメッセージの聞き取り設定と組み合わせて使用すれば、Connection カンバセーションのさまざまな機能をカスタマイズできます。

## Connection カンバセーションの言語の変更

この設定は、Cisco Unity Connection カンバセーションで再生される言語を指定します（発信者に対して再生される Connection カンバセーションの言語は、Connection の管理者が設定します）。

## 手順

- 
- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。
  - ステップ 2 [電話メニュー] ページの [使用言語] リストで、Connection カンパセーションに使用する言語を選択します。
  - ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。
- 

## メニュースタイルの変更

電話のインプットスタイルを電話のキーパッドにした場合、標準ガイドンスまたは簡易ガイドンスのいずれかを聞くことができます。標準ガイドンスは理解しやすいインストラクションを提供するものであり、簡易ガイドンスは標準ガイドンスの簡易版です。インプットスタイルをボイスコマンドにした場合は、標準ガイドンスしか聞くことができません。

## 手順

- 
- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。
  - ステップ 2 [電話メニュー] ページの [タッチトーンメニュースタイル] リストから、使用するガイドンスタイプを選択します。

オプション	説明
標準ガイドンス	Connection が理解しやすいインストラクションを再生します。 Connection の新規ユーザの場合はこちらを使用します。
簡易ガイドンス	Connection が標準ガイドンスの簡易版を再生します。操作に慣れているユーザの場合はこちらを使用します。

- ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。
- 

## Connection カンパセーションの音量の変更

Cisco Unity Connection カンパセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザ グリーティングの再生音量のレベルを設定できます。




---

注 ここで設定した音量は、メッセージの再生の音量には反映されません。

---

## 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。
- ステップ 2 [電話メニュー] ページの [カンパセーション音量] リストで、Connection カンパセーションの再生に使用するレベルを選択します。
- ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。

## Connection カンパセーションの速度の変更

Cisco Unity Connection カンパセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザ グリーティングの再生速度を設定できます。



注 ここで設定した速度は、メッセージの再生速度には反映されません。

## 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。
- ステップ 2 [電話メニュー] ページの [カンパセーション速度] リストで、Connection カンパセーションの再生に使用するレベルを選択します。
- ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。

## メッセージのタイムスタンプに使用する時間フォーマットの変更

メッセージを電話で聞くときに再生されるメッセージのタイムスタンプの時間フォーマットを選択できます。

## 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。
- ステップ 2 [電話メニュー] ページの [時間フォーマット] リストから、使用する時間フォーマットを選択します。

オプション	説明
12時間制	午後 1:00 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。
24時間制	午後 1:00 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。

ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。

## 電話のインプットスタイルの変更

電話で Cisco Unity Connection にアクセスするときは、使用するインプットスタイルを選択できます。

- 電話のキーパッドを使用して、メッセージや設定を管理する。
- 電話のキーパッドを使用するだけでなく、ボイスコマンドを使用してメッセージや設定を管理する。

### 手順

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。

ステップ 2 [電話メニュー] ページの [インプットスタイル] フィールドで、適切なスタイルを選択します。

オプション	説明
タッチトーンキーのみ	電話のキーパッドを使用する場合に選択します。
音声認識	ボイス コマンドを使用する場合に選択します。

ステップ 3 [保存] を選択します。

## サインインするときに **Connection** が再生する情報の変更

電話でサインインするときに Cisco Unity Connection が再生する情報を制御できます。

- Connection が録音名を再生するかどうかを選択できます。
- オプショングリーティングが有効になっている場合、そのことを Connection から通知されるようにするかどうかを指定できます。

- メッセージを確認するときに、**Connection** で合計数を案内するメッセージのタイプを選択できます。

#### 手順

- ステップ 1** **Messaging Assistant** で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。
- ステップ 2** **Connection** を呼び出してサインインするときに、自分の録音名を聞くには、[電話メニュー] ページの [サインイン後に再生] セクションで [録音名を再生する] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** オプショングリーティングがオンのときに **Connection** がユーザに通知するようにするには、[オプショングリーティング通知の再生] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [新規メッセージの再生] セクションで、アナウンスするメッセージ数の種類によって、次のうちのいずれかのチェックボックスをオンにします。

オプション	説明
メッセージ総数	<b>Connection</b> がすべてのメッセージ（ボイス メッセージ、電子メール、および受信確認）の合計数をアナウンスします。
ボイス メッセージ数	<b>Connection</b> がボイス メッセージ数をアナウンスします。
電子メール メッセージ数	<b>Connection</b> が電子メール メッセージ数をアナウンスします（電子メール数は [電話メニュー] ページで提供されますが、 <b>Connection</b> はテキスト/スピーチ オプションも使用可能なユーザについてだけ電子メールを再生します）。
ファックス数	<b>Connection</b> がファックス数をアナウンスします。
受信数	<b>Connection</b> が受信確認の数をアナウンスします。

- ステップ 5** **Connection** で、すべての開封済みメッセージ（ボイスメッセージ、電子メール、および受信確認）の合計数をアナウンスする場合は、[開封済みメッセージの再生] セクションの [メッセージ総数] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [保存] を選択します。

## メッセージの宛先と送信方法の設定の変更

Cisco Unity Connection では、電話のインプットスタイルが電話のキーパッド（[タッチトーンキーのみ]）に設定されている場合、メッセージの宛先に別のユーザを指定するときは、次のどちらかの操作を行います。

- ユーザ名を入力する。

- ユーザの内線番号を入力する。

電話でメッセージの宛先を指定するときに##を押すことで、名前の入力と番号の入力を切り替えられる場合があります。これは、選択したメッセージの宛先指定設定には依存しません。

## 手順

- ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] を選択します。
- ステップ 2** 選択した名前を聞いて確認する場合は、[電話メニュー] ページの [メッセージの宛先を指定して送信する間] セクションで [受信者を名前で確認する] チェックボックスをオンにします。  
注 ボイス コマンド ([音声認識] インプット スタイル) を使用している場合は、確認のため常に受信者名が再生されます。
- ステップ 3** メッセージを複数の受信者に送信または転送するときに、各受信者の後に名前を追加する場合は、[各受信者の後に名前を追加する] チェックボックスをオンにします。  
注 ボイス コマンド ([音声認識] インプット スタイル) を使用している場合は、常に名前の追加についての確認が行われます。
- ステップ 4** メッセージの宛先指定時に [受信者の入力方法] フィールドで、ユーザ名を入力するか内線番号を入力するかをオプションで選択します。  
注 この設定はボイス コマンド ([音声認識] インプット スタイル) を使用している場合には適用されません。
- ステップ 5** [電話が切断されたとき、または自分が切断したとき] フィールドで、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
メッセージ送信	<p>次のような状況で電話が切断された場合、メッセージは送信されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• メッセージに返信またはメッセージを送信しようとしているとき（メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されていて、録音メッセージの長さが 1 秒より長い場合）。これは、録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。</li> <li>• メッセージを転送しようとしているとき（メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されている場合）。これは、音声コメントの録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。</li> </ul>
メッセージの削除	<p># を押してメッセージの送信準備の完了を確定するまで、メッセージは送信されません。メッセージを送信する前に電話が切断された場合、メッセージは送信されずに削除されます。</p>

- ステップ 6** [保存] を選択します。



## 第 6 章

# メッセージの聞き取り設定の変更

- [メッセージの聞き取り設定について](#), 23 ページ
- [メッセージ確認時の接続案内](#), 23 ページ
- [電話で聞くすべてのメッセージの再生音量の変更](#), 24 ページ
- [コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生音量の変更](#), 24 ページ
- [電話で聞くすべてのメッセージの再生速度の変更](#), 25 ページ
- [コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生速度の変更](#), 26 ページ
- [メッセージの再生順序の変更](#), 26 ページ
- [メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更](#), 27 ページ
- [電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更](#), 28 ページ
- [Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更](#), 29 ページ

## メッセージの聞き取り設定について

メッセージの聞き取り設定では、電話でメッセージを確認したときに何が再生されるかを制御します。メッセージの聞き取り設定を電話メニュー設定と組み合わせて使用すれば、Cisco Unity Connection カンバセッションのさまざまな機能をカスタマイズできます。

## メッセージ確認時の接続案内

電話でサインインすると、Cisco Unity Connection は録音した名前を再生し、新しいメッセージおよび開封済みメッセージの数をアナウンスします。メッセージの数に続いて、Connection はメインメニューを再生します。

新しいメッセージまたは古いメッセージのどちらかを再生するように選択すると、Connection により、Messaging Assistant Web ツールで指定した順序でメッセージが再生されます（まず、メッセージタイプおよび緊急性の順で、次にメッセージの送信時刻の順になります）。

メッセージと送信者に関する情報は、メッセージを残したのが別のユーザか、身元不明発信者かによって異なります。

<b>Connection</b> ユーザ	メッセージ番号、タイムスタンプ、およびメッセージを残したユーザの録音した名前または内線番号（あるいはその両方）が再生されます。
身元不明発信者	メッセージ番号およびタイムスタンプが再生されます。 発信者の電話番号が使用可能で、再生するように設定されている場合は、発信者の電話番号も再生されます。

メッセージの再生前後に、メッセージとメッセージ送信者に関して **Connection** が再生する情報を指定できます。

## 電話で聞くすべてのメッセージの再生音量の変更

この項の手順では、電話でメッセージを確認するときの、再生音量を変更します。



**注** ここで設定した音量は、Cisco Unity Connection カンバセーション、名前の録音、ユーザグリーティングの音量には反映されません。

### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [メッセージの聞き取り] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージの聞き取り設定] ページの [メッセージ音量] リストで、メッセージの再生に使用するレベルを選択します。
- ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。

### 関連トピック

- [コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生音量の変更, 24 ページ](#)
- [Connection カンバセーションの音量の変更, 18 ページ](#)

## コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生音量の変更

この項の手順では、コンピュータのスピーカでメッセージを聞くときの、再生音量を変更します。



注 ここで設定した音量は、Cisco Unity Connection カンバセーション、名前の録音、ユーザグリーティングの音量には反映されません。

#### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、Media Master を含む任意のページに移動します（たとえば、[設定] メニューの [個人] を選択し、[名前の録音] フィールドの Media Master コントロールバーを使用します）。
- ステップ 2 必要に応じて、Media Master の [音量] スライダをドラッグして再生音量を調節します。

#### 関連トピック

- [電話で聞くすべてのメッセージの再生音量の変更, 24 ページ](#)

## 電話で聞くすべてのメッセージの再生速度の変更

この項の手順では、電話でメッセージを確認するときの、すべてのメッセージまたは個々のメッセージの再生速度を変更します。



注 ここで設定した速度は、Cisco Unity Connection カンバセーション、名前の録音、ユーザグリーティングの速度には反映されません。

#### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [メッセージの聞き取り] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージの聞き取り設定] ページの [メッセージ再生速度] リストで、メッセージの再生に使用するレベルを選択します。
- ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。

#### 関連トピック

- [コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生速度の変更, 26 ページ](#)
- [Connection カンバセーションの速度の変更, 19 ページ](#)

## コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生速度の変更

この項の手順では、コンピュータのスピーカでメッセージを聞くときの、すべてのメッセージまたは個々のメッセージの再生速度を変更します。



**注** ここで設定した速度は、Cisco Unity Connection カンパセッション、名前の録音、ユーザグリーティングの速度には反映されません。

### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、Media Master を含む任意のページに移動します（たとえば、[設定] メニューの [個人] を選択し、[名前の録音] フィールドの Media Master コントロールバーを使用します）。
- ステップ 2 必要に応じて、Media Master の [スピード] スライダーをドラッグして再生速度を調節します。
- ステップ 3 [再生] を選択して、コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの速度設定を保存します。

### 関連トピック

- [電話で聞くすべてのメッセージの再生速度の変更, 25 ページ](#)

## メッセージの再生順序の変更

新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除されたメッセージの再生順序は、カスタマイズ可能です。新しいメッセージおよび開封済みメッセージの場合、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 メッセージまたは電子メール メッセージ）および緊急性の順に並べ替えることができます。たとえば、緊急ボイスメッセージに続いて緊急ファックスが再生され、次に通常のボイス メッセージが再生されるように、Cisco Unity Connection を設定できます。

タイプ別に、新しいメッセージおよび開封済みメッセージのデフォルトの再生順序を示します。

- ボイス メッセージ：緊急、通常
- ファックス メッセージ：緊急、通常
- 電子メール メッセージ：緊急、通常
- 受信確認と通知

デフォルトの再生順序では、新しいメッセージどうしでは最も新しいメッセージを最初に再生します。開封済みメッセージおよび削除されたメッセージでは、最も古いメッセージを最初に再生します。

削除されたメッセージは、タイプ別には並べ替えられないため、最も新しいメッセージと最も古いメッセージのどちらを先に再生するかだけを指定できます。

#### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [メッセージの聞き取り] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージの聞き取り] ページの [新しいメッセージの再生順序] セクションで、[上へ移動] ボタンおよび [下へ移動] ボタンを使用して、メッセージタイプを再生する順序に並べ替えます。
- ステップ 3 [時間の順序] リストで、[最も新しいメッセージ] または [最も古いメッセージ] を選択し、すべての新しいメッセージの再生順序を指定します（特定のメッセージタイプの再生はできないことに注意してください）。
- ステップ 4 [開封済みメッセージ再生順序] セクションで、[上へ移動] ボタンおよび [下へ移動] ボタンを使用して、メッセージタイプを再生する順序に並べ替えます。
- ステップ 5 [時間の順序] リストで、[最も新しいメッセージ] または [最も古いメッセージ] を選択し、すべての開封済みメッセージの再生順序を指定します。
- ステップ 6 [削除したメッセージ再生順序] セクションで、[最も新しいメッセージ] または [最も古いメッセージ] を選択し、すべての削除済みメッセージの再生順序を指定します。
- ステップ 7 ページの下までスクロールし、[保存] を選択します。

## メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更

メッセージプロパティは、メッセージに関する情報です。Connection が再生する情報を、メッセージプロパティのすべて、またはいくつかを組み合わせて指定できます。何も再生しないように指定することもできます。

デフォルト設定の場合、Connection は、送信者情報、メッセージ番号、およびメッセージの送信時間を再生します。



- 注 受信確認については情報が若干異なります。複数の受信者が存在する場合、Connection は受信確認のタイムスタンプと理由を受信者リストの前に再生します。受信者が 1 人だけの場合、Connection は受信確認のタイムスタンプと理由を受信者名の後に再生します。

## 手順

- ステップ 1 **Messaging Assistant** で、[設定] メニューの [メッセージの聞き取り] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージの聞き取り] ページで、下にスクロールして [各メッセージの再生前にアナウンス] セクションに移動します。各メッセージの前に **Connection** がどのような情報を再生するかを指定するには、次のチェックボックスをオンまたはオフにします。

オプション	説明
送信者情報	利用可能な場合は、メッセージの再生前に、 <b>Connection</b> によって、メッセージ送信者の名前が再生されます。身元不明発信者の電話番号（利用可能な場合）、またはメッセージを送信したユーザの内線番号が再生される場合もあります。
メッセージ番号	メッセージの再生前に、 <b>Connection</b> によって、メッセージの通し番号が案内されます（たとえば、「1 番目のボイス メッセージです ... 2 番目のボイス メッセージです ...」）。  ヒント <b>Messaging Assistant</b> のメッセージ カウントをオフにすることもできますが、メッセージ番号がわかると、メッセージ番号を入力してメッセージをスキップできるので便利です。
メッセージ送信時間	これはタイム スタンプです。 <b>Connection</b> によって、メッセージが送信された曜日、日付、時刻が案内されます（メッセージの再生前および再生後、またはそのどちらかにこの情報が <b>Connection</b> で再生されるよう指定できます）。

- ステップ 3 各メッセージの再生後に **Connection** がメッセージのタイム スタンプを再生するかどうかを指定するには、[各メッセージの再生後にアナウンス] セクションで、[メッセージ送信時間] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ 4 [保存] を選択します。

## 電話切断時の **Connection** によるメッセージ処理方法の変更

メッセージ本文にアクセスしてメッセージの処理方法を指定する前に電話を切断した場合（または切断された場合）の処理として、メッセージに新規マークを付けて残す、または保存済みマークを付けて残すのいずれかを選択できます。

## 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [メッセージの聞き取り] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージの聞き取り] ページの [コール切断またはメッセージ再生中にユーザが切断したとき] セクションで、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
新規メッセージのマーク: 保存済み	メッセージに保存済みマークを付けます。
新規メッセージのマーク: 新規	メッセージに新規マークを付けます。

- ステップ 3 [保存] を選択します。

## Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更

新しいメッセージまたは開封済みメッセージを電話で削除するときに、Cisco Unity Connection で確認が行われるようにするかどうかを選択できます。

## 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [メッセージの聞き取り] を選択します。
- ステップ 2 Connection による確認を有効にするには、[メッセージの聞き取り] ページの [メッセージを削除するとき] セクションで、[新規および保存済みメッセージの削除を確認する] チェックボックスをオンにします。  
Connection による確認が不要な場合は、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 3 [保存] を選択します。

**Connection** によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更



## 第 7 章

# 着信転送とスクリーニングの設定の変更

- [着信転送ルールについて, 31 ページ](#)
- [着信転送の設定の変更, 32 ページ](#)
- [通話保留の設定の変更, 33 ページ](#)
- [通話のスクリーニングの設定の変更, 34 ページ](#)
- [発信者のメッセージ設定の変更, 35 ページ](#)

## 着信転送ルールについて

着信転送ルールは、直接ダイヤルしていない発信者（たとえば、ディレクトリを使用した発信）からの間接コールを Cisco Unity Connection でどのように処理するかを制御するルールです。直接コール（個人の電話番号をダイヤルして外部の発信者や他のユーザが電話をかけた場合）に対しては、Connection の転送ルールは適用されません。

間接コールに応答するか、その電話をボイスメールに転送するかを選択できます。



### ヒント

自分の内線への直接コールに着信転送を設定するには、Connection の管理者に問い合わせてください。自席の電話だけでなく、社内で使用する電話システムでも、直接コールの管理に使用できる転送機能が提供されることがあります。

次に、3つの基本転送ルールとそのしくみについて説明します。Connection では、使用可能にした基本転送ルールが適切な状況において適用されます。ただし、一部の転送ルールは他の転送ルールより優先されます。

#### 標準転送ルール

この基本転送ルールは、Cisco Unity Connection 管理者が指定した会社の営業時間内、または他の転送ルールがすべて使用不能な状況において適用されます。設計上、標準転送ルールは使用不能にすることができません。

#### オプション転送ルール

特定の期間内だけその他の転送ルールを無効にする場合は、この基本転送ルールを有効にします。たとえば、外出中にかかってきたすべての電話をボイスメールに直接転送したり、一時的に別の場所で作業しているときにかかってきた電話を他の内線番号に転送する場合などです。有効になっている場合、このオプション転送ルールは他のどの転送ルールよりも優先されます。

#### 時間外転送ルール

Connection の管理者が指定した会社の営業時間外に、異なる転送処理が実行されるようにする場合は、この基本転送ルールを有効にします（たとえば、営業時間外にかかってきたすべての電話をボイスメールに直接転送する場合）。時間外転送ルールが有効になっていると、営業時間外の場合に限り、この時間外転送ルールが標準転送ルールより優先されます。

## 着信転送の設定の変更

着信転送の設定によって、間接コールを自分の内線に転送するか、指定した別の内線または電話番号に転送するかを選択できます。あるいは、そのままボイスメールに転送できます。ボイスメールに転送すると、電話は鳴りません。電話をボイスメールに転送しておく、発信者は電話の応答を待つ必要がなくなり、グリーティングがすぐに再生されます。

#### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [着信転送とスクリーニング] を選択します。
- ステップ 2 [転送ルール] テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。
- ステップ 3 [この基本ルールがアクティブな場合] フィールドがページの上部に表示された場合は、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
このページの基本設定を適用	この基本転送ルールをアクティブにすると、このページの設定が適用されます。
パーソナル着信転送ルールを適用	この基本転送ルールをアクティブにすると、このページの設定は無視され、パーソナル着信転送ルールが適用されます。 注 このオプションは、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に限り使用可能です。 このオプションを使用する場合は、最初に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します。ルールセットが設定されていない場合、すべての電話がプライマリ内線番号に転送されます。

- ステップ 4 [ステータス] フィールドで、ルールを無効にするか、有効にするか、終了日時設定とともに有効にするかのいずれかを選択します。標準転送ルールは使用不能にすることができません。
- ステップ 5 [転送先] フィールドで、電話の転送先を選択します。

オプション	説明
内線番号 <自分の内線番号>	自分の内線番号に転送されます。
別の番号	テキストボックスに入力した番号に転送されます（自宅や携帯電話など、外線番号に転送する場合は、Connection の管理者に問い合わせてください）。
パーソナル グリーティング	電話を呼び出すことなく、ボイスメールに直接転送されます。

ヒント Connection が自分の内線番号またはボイスメールに転送するように指定済みの場合でも、テキストボックスで転送先の番号を編集できるので便利です。テキストボックスの横にあるオプション ボタンを選択した場合に限り、Connection はテキストボックス内の番号に転送します。

ステップ 6 [保存] を選択します。

#### 関連トピック

- [着信転送ルールについて, 31 ページ](#)

## 通話保留の設定の変更

間接コールに内線で応答するように基本転送ルールが設定されている場合は、その内線が話し中のときに Cisco Unity Connection で電話を処理する方法を指定できます。

#### 手順

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [着信転送とスクリーニング] を選択します。

ステップ 2 [転送ルール] テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。

ステップ 3 [コールの転送先] フィールドで、[内線番号 <自分の内線番号>] を選択します。

ステップ 4 自分の内線が話し中のときの Connection の電話の処理方法を、[内線が通話中の場合] リストで選択します。

オプション	説明
発信者をボイスメールへ送信する	Connection は、グリーティングを再生してから、発信者にメッセージを残すよう案内します。
発信者を保留にする	Connection は発信者を保留にします。メッセージは残せません。

オプション	説明
保留して良いかを発信者に問い合わせる	Connection は、保留にするかメッセージを残すかを選択するよう発信者に案内します。

ステップ 5 [保存] を選択します。

#### 関連トピック

- [着信転送ルールについて, 31 ページ](#)

## 通話のスクリーニングの設定の変更

Cisco Unity Connection で間接コールをスクリーニングするように選択できます。Connection は、発信者の名前を尋ね、その名前を再生してから通話を接続することができます。また、通話の接続時に通知したり、電話に出るかまたはボイスメールに転送して発信者にメッセージを残してもらうかを選択することもできます。

#### 手順

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [着信転送とスクリーニング] を選択します。

ステップ 2 [転送ルール] テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。

ステップ 3 [電話を受ける場合] セクションで、1つまたは複数のチェックボックスをオンにして、スクリーニング オプションを設定します。

オプション	説明
接続案内の後に接続する	コールを接続するときに、Connection からユーザに通知が流れます。
誰にかかってきたかを知らせる(‘~さんへの電話です’)	Connection によって、ダイヤルされた内線番号に割り当てられている名前が再生されます。電話を共有している場合は、この設定を使用します。
電話に出るかどうかを選択できる	Connection から、電話に応答するか発信者にメッセージを残してもらうかを選択するよう要求されます。
スクリーニングする (発信者に自分の名前を録音してもらう)	Connection によって、通話を接続する前に発信者の名前が録音され、再生されます。

次の点に注意してください。

- 電話の共有相手にかかってきた電話に出ないようにする場合は、[誰にかかってきたかを知らせる(‘~さんへの電話です’)] チェックボックスと [電話に出るかどうかなを選択できる] チェックボックスの両方をオンにします。
- 発信者に応じて電話に出るかどうかなを決められるようにする場合は、[電話に出るかどうかなを選択できる] チェックボックスと [スクリーニングする (発信者に自分の名前を録音してもらう)] チェックボックスの両方をオンにします。

電話に出る場合は、Connection によって通話が接続されます。電話に出ない場合は、Connection によってボイスメールに転送されます。

ステップ 4 [保存] を選択します。

関連トピック

- [着信転送ルールについて, 31 ページ](#)

## 発信者のメッセージ設定の変更

発信者のメッセージ設定では、発信者がメッセージを残すときに行える操作を選択できます。

手順

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定] メニューの [着信転送とスクリーニング] を選択します。

ステップ 2 必要に応じて、次のいずれか、または両方のオプションのチェック ボックスをオンまたはオフにします。

オプション	説明
メッセージを聞いて再録音する	発信者は、メッセージの再生、追加、再録音、または削除を選択するよう案内されます。
メッセージを緊急にする	発信者は、メッセージに緊急のマークを付けるかどうか尋ねられます。

ステップ 3 [保存] を選択します。





## 第 8 章

# パーソナル グリーティングの管理

- ・ [パーソナル グリーティングについて](#), 37 ページ
- ・ [パーソナル グリーティングの変更](#), 39 ページ

## パーソナル グリーティングについて

Cisco Unity Connection では、パーソナル グリーティングを最大 6 つ録音できます。グリーティングは必要な数だけ使用可能にできます。また、グリーティングの有効期間も指定できます。

多言語システムの場合、複数の言語（デフォルトの言語とそれ以外のシステムで利用可能な言語）でパーソナル グリーティングを再生するオプションを選択できます。デフォルト以外の言語のグリーティングを管理する場合は、電話のキーパッドを使用します。ボイス コマンドは使用できません。

次に、6 つのパーソナル グリーティングとそのしくみについて説明します。Connection では、使用可能にしたグリーティングが適切な状況で再生されます。ただし、一部のグリーティングは他のグリーティングより優先されます。

### オプション グリーティング

休暇中などの特別な状況を知らせたいときに、特定の期間内だけ再生する場合は、オプション グリーティングを使用可能にします（たとえば、「<日付>までオフィスにいません」）。使用可能になっていると、このグリーティングは他のどのグリーティングよりも優先されます。

電話を呼び出すことなくグリーティングに発信者を転送するかどうか、発信者がグリーティングをスキップできるかどうか、およびオプション グリーティングが使用可能なときに発信者がメッセージを残せるかどうかは、Connection の管理者が指定します。Messaging Assistant Web ツールの [オプション グリーティング] ページには、管理者が使用可能にしている発信者オプションが示されます（ある場合）。外部の発信者や他の Connection ユーザが内線をダイヤルして直接電話をかけた場合、発信者オプションは適用されません。



## ヒント

他の **Connection** ユーザが電話でメッセージを送信した場合、そのユーザにはオプション グリーティングが再生されません。オプション グリーティングを使用可能にするだけでなく、名前の録音を変更して、不在であることを示す情報を追加することを検討してください。録音名は、他のユーザがメッセージの宛先としてその名前を指定したとき、またディレクトリでその名前を検索したときに再生されます。

オプション グリーティングをオンにすると、**Cisco PCA** のホームページにリマインダが表示されます。電話でサインインした後、オプション グリーティングが有効になっていることを知らせるように **Connection** を設定することもできます。

## 通話中グリーティング

通話中であることを示す場合は、通話中グリーティングを使用可能にします（たとえば、「現在別の電話に出ています。メッセージを残してください」）。通話中グリーティングが使用可能になっていると、通話中の場合に限り、このグリーティングが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より優先されます。

なお、**Connection** の通話中グリーティングが動作するのに必要なサポートは、すべての電話システムで提供されているわけではありません。詳細については、**Connection** の管理者に問い合わせてください。

## 内線グリーティング

同僚に知らせる必要のある情報を提供する場合は、内線グリーティングを使用可能にします（たとえば、「本日の正午まで会議室 B にいます」）。内線グリーティングが使用可能になっていると、このグリーティングが標準グリーティングおよび時間外グリーティングより優先されます。また、内線グリーティングは、電話に応答しない場合に社内の発信者に対してのみ再生されます。

なお、**Connection** の内線グリーティングが動作するのに必要なサポートは、すべての電話システムで提供されているわけではありません。詳細については、**Connection** の管理者に問い合わせてください。

## 時間外グリーティング

**Connection** の管理者が指定した会社の営業時間外に、特別なグリーティングを再生する場合は、時間外グリーティングを使用可能にします（たとえば、「申し訳ありませんが、電話に出ることができません。当社の営業時間は<時間帯>です」）。時間外グリーティングが使用可能になっていると、営業時間外の場合に限り、このグリーティングが標準グリーティングより優先されます。

## 標準グリーティング

標準グリーティングは、**Connection** の管理者が指定した会社の営業時間内、または他のグリーティングがすべて使用不能な状況において再生されます。設計上、標準グリーティングは使用不能にすることができません。

## 祝日グリーティング

祝日に特別なグリーティングを再生する場合は、祝日グリーティングを使用可能にします（たとえば、「本日は祝日でございますので、電話に出ることができません。<日付>～<日付>までオフィスにいません」）。祝日グリーティングが使用可能になっていると、営業時間外の場合に限り、このグリーティングが標準グリーティングより優先されます。

## パーソナルグリーティングの変更

パーソナルグリーティングをオンにするときは、その有効期限を指定します。Cisco Unity Connection は、指定された日時になるまで、グリーティングを適切な状況で再生します。その後、グリーティングは自動的にオフになります。たとえば、オプショングリーティングを設定して、休暇から戻ってきた日に再生を止めることができます。

グリーティングの再生を無期限に設定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をオンにするときに便利です。

グリーティングはいつでもオフにすることができます。グリーティングがオフのときは、録音が消去されていなくても Connection はそのグリーティングを再生しません。



**注** 多言語システムの場合、デフォルト言語のグリーティングに限り Messaging Assistant Web ツールでグリーティングを管理できます。他の言語のグリーティングを管理するには、電話を使用します。入力スタイルを電話のキーパッド ([タッチトーンキーのみ] オプション) に設定する必要があります。

### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[グリーティング] メニューの [グリーティング表示] を選択します。
- ステップ 2 [グリーティング] ページで、変更するグリーティングを選択します。
- ステップ 3 グリーティングをオフにするには、[<名前> グリーティング] ページの [無効にする] を選択してから、ステップ 5 に進みます。  
または、  
グリーティングをオンにするには、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
終了日時設定なしで有効にする	グリーティングが無期限に再生されます。
次の日時まで有効にする	指定した日時までグリーティングが再生されます。指定した日時になると、グリーティングは自動的に無効になります。

- ステップ 4 [再生されるメッセージ] セクションで、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
パーソナル レコーディング	ユーザ独自のグリーティングを録音する場合に選択します。 Media Master で、[録音] をクリックしてグリーティングを録音します。録音を終了するときは、[停止] をクリックします。

オプション	説明
システム デフォルト グリーティング	あらかじめ録音されているシステム グリーティングを使用する 場合に選択します。
なし	発信者にメッセージを残すように合図する発信音が再生されま す。

ステップ 5 [保存] を選択します。

---

#### 関連トピック

- [パーソナル グリーティングについて, 37 ページ](#)



## 第 9 章

# メッセージの到着通知の管理

- [メッセージの到着通知について, 41 ページ](#)
- [通知デバイスの設定, 42 ページ](#)
- [メッセージ通知のカスケードとチェーン, 52 ページ](#)
- [SMS \(SMPP\) テキストメッセージ通知の設定に関する検討事項, 53 ページ](#)
- [SpeechView での文字変換送信について, 53 ページ](#)
- [SpeechView での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項, 54 ページ](#)

## メッセージの到着通知について

Cisco Unity Connection は電話またはポケットベルを呼び出して、新しいメッセージの到着を通知できます。また、テキスト形式およびSMSメッセージ形式のメッセージ通知（たとえば、「テクニカルサポートに関する緊急メッセージ」や「新しいボイスメッセージを受信しました」など）を、電子メールのアドレス、テキスト用ポケットベル、テキスト対応携帯電話などのデバイスに送信できます。

Connection による電話またはポケットベルの呼び出し、あるいはテキストメッセージの送信は、指定した通知スケジュールと通知オプションに基づいて行われます。Messaging Assistant Web ツールを使用して、各種の通知デバイスを設定できます。たとえば、自宅の電話、携帯電話、ポケットベル、電子メールデバイス（テキスト用ポケットベルや電子メールアドレス）、職場の電話などです。予備用の電話、代替の電子メールデバイス、SMS デバイスも設定できます。これらのオプションが使用可能かどうかについては、Connection の管理者に問い合わせてください。



## ヒント

テキスト対応携帯電話にテキストメッセージ受信用の電子メールアドレスが付与されている場合は、その電話をテキスト用ポケットベルとして電子メール通知デバイスまたは SMS 通知デバイスで使用するよう設定できます。SMS (SMPP) 通知は、GSM の携帯電話およびその他の SMS 対応デバイスで使用するためのものです。SMS 通知は、一般に電子メール (SMTP) テキスト用ポケットベルの通知よりもはるかに高速です。また、一部の SMS サービスプロバイダーでは、前の通知を最新の通知と置き換える付加サービスを提供しています。

## 通知デバイスの設定

Cisco Unity Connection で通知呼び出しを行う場合は、通知デバイスが使用できる状態になっている必要があります。通知デバイスを使用不能にしても、その設定は削除されません。デバイスが応答すれば、Connection は新しいメッセージが残っていてもメッセージ通知に成功したと判断します (たとえば、留守番電話が応答してメッセージを録音した場合でも、通知は成功したものと判断されます)。

Connection が到着を通知するイベントのタイプ、デバイスへの通知を行う発信者または電話番号、通知スケジュール、および通知デバイスの通知オプションは Messaging Assistant Web ツールでのみ変更でき、電話で変更することはできません。

### 関連トピック

- [電話またはポケットベルの通知デバイスの設定または変更, 42 ページ](#)
- [電子メール \(SMTP\) 通知デバイスの設定または変更, 46 ページ](#)
- [SMS 通知デバイスの設定または変更, 49 ページ](#)
- [メッセージ通知のカスケードとチェーン, 52 ページ](#)
- [SMS \(SMPP\) テキストメッセージ通知の設定に関する検討事項, 53 ページ](#)
- [SpeechView での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項, 54 ページ](#)

## 電話またはポケットベルの通知デバイスの設定または変更

### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[通知デバイス] メニューの [到着通知デバイス表示] を選択します。
- ステップ 2 [通知デバイス] ページで、変更または設定するデバイスを選択します。
- ステップ 3 [<デバイス名>到着通知デバイス] ページで、[到着通知を有効にする] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてデバイスを使用不能にします。
- ステップ 4 [電話番号] 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。外線通話に必要なアクセスコード (たとえば 9) から入力を始めます。

0～9の数字を使用します。数字の間にスペース、ダッシュ、カッコは使用できません。また、次の記号も使用できます。

- , (カンマ) は1秒のポーズを追加する。
- #および\* は電話の#キーおよび\*キーに対応する。

入力できない電話番号があります。また、使用している電話システムに追加の文字が必要な場合があります。入力方法に疑問がある場合は、Connectionの管理者に問い合せてください。

- ステップ 5** メッセージの再生前に内線番号を尋ねるようにする場合は、[通知でユーザIDを通知する]チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [追加ダイヤル番号] フィールドに、Connectionによって、電話番号の後にダイヤルされる任意の追加番号を入力します。これらの追加ダイヤル番号とは、メッセージを聞くために入力する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などです。
- ステップ 7** [ダイヤルまでの待ち時間] フィールドに、電話またはポケットベルの電話番号をダイヤルしてから、追加の番号をダイヤルするまでのConnectionの待ち時間(秒)を入力します(適切な設定値が見つかるまで試行が必要な場合があります。まず6秒に設定し、必要に応じて時間を増減させてください)。
- ステップ 8** [通知メッセージの対象] セクションでConnectionで通知デバイスの呼び出しを行うイベントのタイプを選択します。

オプション	説明
すべてのメッセージ	ディスパッチメッセージ、ボイスメッセージ、ファックスを含む新しいメッセージの受信時に、Connectionでこのデバイス呼び出します。
すべてのボイスメッセージ	新しいボイスメッセージの受信時(ディスパッチメッセージを含む)の受信時に、Connectionでこのデバイス呼び出します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチメッセージとしてマークが付けられた新しいボイスメッセージの受信時に、Connectionでこのデバイス呼び出します。
ファックス	新しいファックスメッセージの受信時に、Connectionでこのデバイス呼び出します。

- ステップ 9** ステップ8で選択したイベントタイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみConnectionから通知を行うようにするには、[緊急のみ]チェックボックスをオンにします。
- ステップ 10** 特定のConnectionユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[コールの発信元]セクションで[発信者の追加]をクリックして名前を検索します。
- a) [名前検索]ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索]をクリックします。

- b) 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザの追加] を選択します。

**ステップ 11** 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[数字のパターン] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および \* を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- 文字 X は 0 ～ 9 の範囲にある 1 桁の数字と一致します。たとえば、パターン 9XXX は 9000 ～ 9999 の範囲にある電話番号と一致します。
- アスタリスク (\*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304\* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。

**ヒント** 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 8 と ステップ 9 で指定したメッセージタイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、デバイスに通知が送信されます。

**ステップ 12** 通知スケジュールを設定するには、[クイック追加] オプションを使用してスケジュールを指定します。

または、

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。**Connection** では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。

**ヒント** 通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックブロックをオフにするには、[スケジュールのクリア] を選択します。また、現在オフになっているすべてのブロックをオンに、オンになっているブロックをオフにするには、[スケジュールの反転] を選択します。スケジュールの下の [スケジュールのコピー] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

**ステップ 13** **Connection** が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

オプション	説明
最初の通知送信までの時間	<p>メッセージ通知がトリガーされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに <b>Connection</b> が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイス スケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておくと、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>

オプション	説明
新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は1～60分です。</p> <p>たとえば、通知を11:47 a.m.に5分間隔で繰り返す設定にした場合、Connectionは新しいメッセージの通知を11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m.などに行います。</p>
通知先が応答しない場合	<p>デバイスが応答しない場合、Connectionはこの設定に従います。次の設定があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [呼び出し音の回数]：最小3に設定します。電話に出るまでの時間を増やす場合は大きい数を選択します。</li> <li>• [リトライ回数]：短い時間電話から離れる場合は、大きい数字を選択して対処します。他の人に迷惑がかからないようにするには小さい数字を選択します。</li> <li>• [リトライ間隔]：長い間電話から離れる場合は、大きい数字を選択して対処します。</li> </ul>
通知先が話し中の場合	<p>デバイスが話し中の場合、Connectionはこの設定に従います。次の設定があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [リトライ回数]：電話を頻繁に使用する場合は大きい数字を選択します。</li> <li>• [リトライ間隔]：長時間通話をする場合は大きい数字を選択します。</li> </ul>
到着通知に失敗した場合	<p>主要デバイスが応答しないまたは話し中の場合、通知を送信するための代行用デバイスを選択します。Connectionは、代行用デバイスが使用可能でスケジュールも使用可能な場合に限り、代行用デバイス呼び出します。</p>

ステップ 14 [保存] を選択します。

## 電子メール (SMTP) 通知デバイスの設定または変更

### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[通知デバイス] メニューの [到着通知デバイス表示] を選択します。
- ステップ 2 [通知デバイス] ページで、変更または設定する電子メール (SMTP) デバイスを選択します。
- ステップ 3 [<デバイスタイプ>到着通知デバイス] ページで、[到着通知を有効にする] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてデバイスを使用不能にします。
- ステップ 4 [宛先] フィールドに、テキスト用ポケットベル、テキスト対応携帯電話、または他の電子メールアカウント (自宅用の電子メールアカウントなど) の電子メールアドレスを入力します。
- ステップ 5 [送信元] フィールドに、テキスト画面の最後に表示する電話番号を入力します (たとえば、自席の電話以外から Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します)。  
ヒント テキスト対応携帯電話をテキスト用ポケットベルとして設定してある場合は、この番号が表示されたときに電話の自動コールバック機能をアクティブにできます。
- ステップ 6 [テキスト] フィールドに、表示するテキストを入力します (たとえば、「ボイスメールを受信しました」など)。メッセージ通知設定で選択した条件に一致するメッセージが到着するたびに Connection はこのメッセージを送信します。
- ステップ 7 通知メッセージに新しいメッセージとすべてのメッセージの数を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ数を含める] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 8 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ情報を含める] チェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名、発信者 ID (ある場合)、メッセージタイプ (ボイス、ファックス)、メッセージの受信時間のほか、メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付いている場合は、そのステータスについての情報を含めることができます。
- ステップ 9 電子メール メッセージに Cisco PCA へのリンクを含める場合は、[メッセージテキストに Cisco PCA へのリンクを含める] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 10 [通知メッセージの対象] セクションで Connection からこのデバイスに通知を送信する原因となるイベントのタイプを選択します。

オプション	説明
すべてのメッセージ	ディスパッチ メッセージ、ボイス メッセージ、ファックスを含む新しいメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
すべてのボイスメッセージ	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) の受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチ メッセージのマークが付けられた新しいボイス メッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。

オプション	説明
ファックス	新しいファックスメッセージの受信時に、Connectionからこのデバイスに通知を送信します。
予定表の予定	このデバイスに Outlook の予定に関する通知を送信します。
予定表の会議	Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の会議に関する通知をこのデバイスに送信します。

- ステップ 11 ステップ 10 で選択したイベント タイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみ Connection から通知を行うようにするには、[緊急のみ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 12 ステップ 10 で [予定表の予定] または [予定表の会議] を指定した場合は、[予定表イベント事前通知時間] フィールドに、会議開始何分前に通知を受信するようにするかを分単位で入力します。
- ステップ 13 ボイスメッセージの文字変換を受信する場合は、[ボイスメッセージの文字変換を送信] の下にある [ボイスメッセージ] をオンにします。  
([ボイスメッセージの文字変換を送信] セクションは、SpeechView のオプションが利用可能になっている場合のみ表示されます)。
- ステップ 14 緊急ボイスメッセージの文字変換のみを受信するには、[緊急のみ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 15 特定の Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[コールの発信元] セクションで [発信者の追加] をクリックして名前を検索します。
- [名前検索] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索] をクリックします。
  - 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザの追加] を選択します。
- ステップ 16 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[数字のパターン] フィールドに電話番号を入力します。  
ワイルドカード文字 X および \* を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。
- 文字 X は 0 ~ 9 の範囲にある 1 桁の数字と一致します。たとえば、パターン 9XXX は 9000 ~ 9999 の範囲にある電話番号と一致します。
  - アスタリスク (\*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304\* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。
- ヒント 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 10 とステップ 11 で指定したメッセージタイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、デバイスに通知が送信されます。
- ステップ 17 通知スケジュールを設定するには、[クイック追加] オプションを使用してスケジュールを指定します。  
または、

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。**Connection** では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されません。

**ヒント** 通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックブロックをオフにするには、[スケジュールのクリア]を選択します。また、現在オフになっているすべてのブロックをオンに、オンになっているブロックをオフにするには、[スケジュールの反転]を選択します。スケジュールの下の [スケジュールのコピー] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

**ステップ 18** **Connection** が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

オプション	説明
最初の通知送信までの時間	<p>メッセージ通知がトリガーされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに <b>Connection</b> が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイス スケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておく、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>
新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は 1 ~ 60 分です。</p> <p>たとえば、通知を 11:47 a.m. に 5 分間隔で繰り返す設定にした場合、<b>Connection</b> は新しいメッセージの通知を 11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m. などに行います。</p> <p><b>警告</b> 文字変換送信オプションを使用している場合は、この設定を有効にしないでください。このチェックボックスをオンにすると、このデバイスへの文字変換送信が無効になります。</p>

**ステップ 19** [保存] を選択します。

#### 関連トピック

- [SpeechView](#) での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項、54 ページ

## SMS 通知デバイスの設定または変更

### 手順

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[通知デバイス] メニューの [到着通知デバイス表示] を選択します。
  - ステップ 2 [通知デバイス] ページで、変更または設定する SMS デバイスを選択します。
  - ステップ 3 [<デバイス名>到着通知デバイス] ページで、[到着通知を有効にする] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてサービスを使用不能にします。
  - ステップ 4 [宛先] フィールドに SMS デバイスの電話番号を入力します。  
入力する形式と番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。たとえば、国コードの入力が必要な場合もあります。先頭からプラス記号 (+)、国コード、市外局番またはトランク アクセスコード、デバイスの番号の順に、+12065551234 のように入力します。0 や国別のダイヤルプレフィックスは先頭に入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、およびその他の句読点は使用できません。入力方法に疑問がある場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。
  - ステップ 5 [送信元] フィールドに入力する内容は、SMPP プロバイダーによって異なります。
    - SMPP プロバイダー側でメッセージを送信するサーバの送信元アドレスが必要な場合、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。
    - SMPP プロバイダー側で送信元アドレスが必要ない場合、テキスト画面の最後に表示する電話番号を入力します（たとえば、自席の電話以外から Cisco Unity Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します）。ステップ 4 の [宛先] フィールドと同様に、入力する形式と番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。
- このフィールドに入力する内容が不明な場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。
- ヒント SMS デバイスの場合は、[送信元] フィールドに入力した番号が、サービスプロバイダーの電話番号に置き換えられることがあります。コールバック番号がわかるように、メッセージのテキスト内に番号を入力するようにしてください。たとえば、[テキスト] フィールドに tel:2065551234 と入力します（ステップ 6 を参照）。
- ステップ 6 [テキスト] フィールドに、表示するテキストを入力します（たとえば、「ボイスメールを受信しました」など）。メッセージ通知設定で選択した条件に一致するメッセージが到着するたびに Cisco Unity Connection はこのメッセージを送信します。
  - ステップ 7 通知メッセージに新しいメッセージとすべてのメッセージの数を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ数を含める] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 8 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ情報を含める] チェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名、発信者 ID（ある場合）、メッセージタイプ（ボイス、ファックス）、メッセージの受信時間のほか、メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付いている場合は、そのステータスについての情報を含めることができます。
  - ステップ 9 [SMPP プロバイダ] リストで、プロバイダーを選択します。

選択すべきプロバイダーがわからない場合は、**Connection** の管理者に問い合わせてください。

**ステップ 10** **Connection** からこのデバイスに通知を送信する原因となるイベントのタイプを選択します。

オプション	説明
すべてのメッセージ	ディスパッチメッセージ、ボイスメッセージ、ファックスを含む新しいメッセージの受信時に、 <b>Connection</b> からこのデバイスに通知を送信します。
すべてのボイスメッセージ	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）の受信時に、 <b>Connection</b> からこのデバイスに通知を送信します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチメッセージのマークが付けられた新しいボイスメッセージの受信時に、 <b>Connection</b> からこのデバイスに通知を送信します。
ファックス	新しいファックスメッセージの受信時に、 <b>Connection</b> からこのデバイスに通知を送信します。
予定表の予定	このデバイスに <b>Outlook</b> の予定に関する通知を送信します。
予定表の会議	<b>Cisco Unified MeetingPlace</b> または <b>Cisco Unified MeetingPlace Express</b> の会議に関する通知をこのデバイスに送信します。

**ステップ 11** ステップ 10 で選択したイベントタイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみ **Connection** から通知を行うようにするには、[緊急のみ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 12** ステップ 10 で [予定表の予定] または [予定表の会議] を指定した場合は、[予定表イベント事前通知時間] フィールドに、会議開始何分前に通知を受信するようにするかを分単位で入力します。

**ステップ 13** ボイスメッセージの文字変換を受信する場合は、[ボイスメッセージの文字変換を送信] の下にある [ボイスメッセージ] をオンにします。  
（[ボイスメッセージの文字変換を送信] セクションは、**SpeechView** のオプションが利用可能になっている場合のみ表示されます）。

**ステップ 14** 緊急ボイスメッセージの文字変換のみを受信するには、[緊急のみ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 15** [1回に文字変換する SMS メッセージ数の制限:] チェックボックスをオンにして、各メッセージ文字変換用の SMS メッセージの最大数を入力します。  
携帯電話会社または SMS サービスプロバイダーが受信する SMS メッセージごとに料金を請求している場合、この設定によってコストを削減することができるため便利です。

**ステップ 16** 特定の **Connection** ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようするには、[発信者の追加] を選択して名前を検索します。

a) [名前検索] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索] をクリックします。

- b) 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザの追加] を選択します。

ステップ 17 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[数字のパターン] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および \* を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- 文字 X は 0 ～ 9 の範囲にある 1 桁の数字と一致します。たとえば、パターン 9XXX は 9000 ～ 9999 の範囲にある電話番号と一致します。
- アスタリスク (\*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304\* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。

ヒント 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 10 とステップ 11 で指定したメッセージタイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、Connection からデバイスに通知が送信されます。

ステップ 18 通知スケジュールを設定するには、[クイック追加] オプションを使用してスケジュールを指定します。

または、

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。

ヒント 通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックボックスをオフにするには、[スケジュールのクリア] を選択します。また、現在オフになっているすべてのボックスをオンに、オンになっているボックスをオフにするには、[スケジュールの反転] を選択します。スケジュールの下の [スケジュールのコピー] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

ステップ 19 Connection が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

オプション	説明
最初の通知送信までの時間	<p>メッセージ通知がトリガーされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに Connection が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイス スケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておく、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>

オプション	説明
新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は1～60分です。</p> <p>たとえば、通知を11:47 a.m.に5分間隔で繰り返す設定にした場合、Connectionは新しいメッセージの通知を11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m.などに行います。</p> <p><b>警告</b> 文字変換送信オプションを使用している場合は、この設定を有効にしないでください。このチェックボックスをオンにすると、このデバイスへの文字変換送信が無効になります。</p>

ステップ 20 [保存] を選択します。

#### 関連トピック

- [SpeechView](#) での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項、[54 ページ](#)

## メッセージ通知のカスケードとチェーン

メッセージ通知のカスケードでは、広範囲の受信者に対して一連の通知を設定できます。

また、選択した最初のデバイスに通知を送信する試みが失敗した場合、一連の通知デバイスに「チェーン」するようにメッセージ通知を設定できます（通知デバイスに対する失敗の定義は、応答しないデバイスまたは通話中のデバイスに再試行するために選択したオプションに基づきます）。

メッセージ通知デバイスのチェーンを設定する場合、主要デバイスに限り、メッセージのタイプと緊急性を選択します。いずれかのメッセージタイプを主要でないデバイスに選択した場合、このデバイスのメッセージ通知は、前のデバイスの通知障害を待たずにただちに開始されます。したがって、通知はチェーンとしては発生しませんが、一斉にアクティブになります。



#### ヒント

電子メールデバイスや SMS デバイスをメッセージ通知のチェーンに含めるには、そのデバイスをチェーンの最後に指定する必要があります。これらのタイプのデバイスについては通知の失敗を Connection で検出できない場合があるためです。

複数の通知デバイスに対してカスケードまたはチェーンを機能させる場合は、必要に応じて、その手順を Connection の管理者に問い合わせてください。特定の設定が行われていないと、カスケードまたはチェーンによる通知が正しく機能しない場合があります。

# SMS (SMPP) テキストメッセージ通知の設定に関する検討事項

SMS (SMPP) テキストメッセージ通知を設定する前に、次の点を検討してください。

- SMS (SMPP) 通知は、GSMの携帯電話およびその他のSMS対応デバイスで使用するためのものです。SMS通知は、一般に (SMTP) テキスト用ポケットベルの通知よりもはるかに高速です。また、一部のSMSサービスプロバイダーでは、前の通知を最新の通知と置き換える付加サービスを提供しています。
- SMSのサービスプロバイダーは、多くの場合、Cisco Unity Connectionから送信されたSMSメッセージごと、またはメッセージのグループごとに料金を請求します。社内のコストを削減するために、メッセージタイプや緊急性によって、受信する通知の数を制限することを検討してください (たとえば、緊急のボイスメッセージのみ、あるいは特定の発信者または電話番号からのボイスメッセージのみ、など)。
- 一部のSMSサービスプロバイダーでは、Messaging Assistant Web ツールの [SMS (SMPP) 到着通知デバイス] ページにある [送信元] フィールドに入力した電話番号が、サービスプロバイダーの電話番号に置き換えられることがあります。コールバック番号がわかるようにするためには、[SMS通知デバイスの設定または変更](#), 49 ページのステップ5にあるヒントを参照してください。
- 一部の電話では、SMS (SMPP) 通知のタイムスタンプとして、SMSサービスプロバイダーからSMSデバイスにSMSメッセージが送信された日時が使用されます。このため、ローカルタイムゾーンや優先される時間フォーマットが、タイムスタンプに反映されない場合があります。

## SpeechView での文字変換送信について

Cisco SpeechView は、ボイスメッセージをテキストに変換する文字変換サービス機能を備えており、電子メールアドレスまたは携帯電話に送信することができます。

Connection ボイスメッセージにアクセスするよう設定した電子メールアプリケーションがあれば、電子メールアプリケーションで文字変換を表示できます。元のボイスメッセージはテキストに変換されたメッセージに添付されます。

SpeechView を活用するには、携帯電話を Connection に転送するよう設定すると、すべてのボイスメッセージが1つのメールボックスに集められ、テキストに変換されます。

### 関連トピック

- [SpeechView での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項](#), 54 ページ
- [複数の電話のボイスメールを1つのメールボックスに統合するためのタスク リスト](#), 11 ページ

# SpeechViewでの文字変換受信のための電子メールとSMS デバイスの設定に関する検討事項

電子メールアドレスを持つデバイス（テキスト用ポケットベルやテキスト対応携帯電話など）は、ボイスメッセージ文字変換を、デバイスに応じて電子メールメッセージまたはテキストメッセージとして受信します。

SMS 対応のデバイスは、ボイスメッセージ文字変換をテキストメッセージとして受け取ります。

文字変換送信をオンにするためのフィールドは、Messaging Assistant のメッセージ通知を設定する [電子メール通知デバイス] および [SMS 通知デバイス] ページにあります ([通知デバイスの設定](#), [42 ページ](#)の該当する手順を参照)。

SpeechView での文字変換送信を最大限に活用するには、次の点を検討してください。

- [送信元] フィールドに、自席の電話以外から Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します。テキスト対応携帯電話を使用している場合は、メッセージを聞くときに Connection に対するコールバックを開始できます。
- 発信者名、発信者 ID（ある場合）、メッセージの受信時刻などのコール情報を含めるには、[メッセージテキストにメッセージ情報を含める] チェックボックスをオンにします。オンにしないと、メッセージの受信時刻に関する通知がメッセージに含まれなくなります。  
さらに、テキスト対応携帯電話を使用している場合は、発信者 ID が文字変換に含まれるときにコールバックを開始できます。
- [通知メッセージの対象] セクションでボイスメッセージまたはディスパッチメッセージの通知をオンにすると、メッセージの受信時に通知があります。その直後に文字変換を受信します。文字変換の到着前に通知を希望しない場合は、ボイスメッセージまたはディスパッチメッセージ オプションを選択しないでください。
- 文字変換が含まれる電子メールメッセージの件名行は通知メッセージと同一です。したがって、ボイスメッセージまたはディスパッチメッセージの通知をオンにした場合は、文字変換が含まれるメッセージを確認するためにメッセージを開く必要があります。

## 関連トピック

- [SpeechView での文字変換送信について](#), 53 ページ



# 第 10 章

## 連絡先の管理

- [連絡先について, 55 ページ](#)
- [連絡先の追加, 56 ページ](#)
- [連絡先の情報の変更, 57 ページ](#)
- [連絡先の削除, 59 ページ](#)
- [連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート, 59 ページ](#)

## 連絡先について

Cisco Unity Connection は連絡先リストの情報を使用して、着信コールを転送し、コールの発信を支援します。また、電話の発信者を識別するためにも連絡先を使用します。

連絡先情報は Cisco Unity Connection ディレクトリ内の情報を補足するものです。Connection ディレクトリは組織内部のものであり、システム管理者が保守しているのに対して、連絡先はユーザが設定し、保守しています。

連絡先には、Connection ディレクトリに含まれない人、たとえば、お客様、納入業者、家族、友人の名前と番号などを保管できます。

連絡先は Messaging Assistant Web ツールで管理します。Connection ユーザを連絡先に追加することもできますが、それらのエントリはシステムによって自動的に更新または保守されません。たとえば、リストに含まれる同僚が退社したとき、連絡先からは、そのエントリを手動で削除することが必要になります。

ボイス コマンドを使用して電話をかける場合に、他の Connection ユーザを連絡先に追加すると次のような利点があります。

- 代行ユーザ名の使用。代行ユーザ名によって、ボイスコマンドを使用して同僚にダイヤルするときの精度が改善されます。Connection ディレクトリ内で頻繁に電話をかける相手や名前の発音が難しい人に対して、ニックネームまたは別の代行ユーザ名のエントリを作成します。

- 外線番号の使用。同僚の携帯電話に頻繁に電話する場合は、連絡先のエントリに **Connection** ディレクトリ内の同僚の情報を携帯電話番号とともに追加することにより、ボイスコマンドを使用して同僚にすばやく連絡することができます

(ボイス コマンドを使用して電話をかけるには、**Connection** にサインインしている必要があります)。

## 連絡先の追加

連絡先として指定できる電話番号のタイプには次の2つがあります。

ボイス コマンドを使用して連絡先にコールする電話番号	ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出せるようにするには、[ダイヤルする職場の電話]、[ダイヤルする自宅の電話]、[ダイヤルする携帯電話] フィールドを使用します。  ダイヤルする電話番号については、外線をダイヤルするのに必要な追加番号があればすべて追加します (たとえば、9)。
パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号	連絡先からの着信をパーソナル着信転送ルールと照合するときに <b>Connection</b> が使用する電話番号を入力するには、[職場の電話]、[自宅の電話]、[携帯電話] フィールドを使用します (たとえば、母親の自宅の電話番号に基づいてパーソナル着信転送ルールを作成する場合は、[自宅の電話] フィールドに番号を入力します)。

電子メールアドレスは参考にすぎません。Connection は連絡先のエントリの電子メールアドレスを使用しません。



ヒント

Microsoft Exchange の連絡先を Connection の連絡先にインポートすることができます。 [連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート, 59 ページ](#) を参照してください。

### 手順

- ステップ 1** **Messaging Assistant** で、[連絡先] メニューの [新しい連絡先] を選択します (または、[連絡先の表示] ページで、メニューバーの下にある [新しい連絡先] アイコンをクリックします)。
- ステップ 2** [連絡先の作成] ページで、名と姓を入力します。
- ステップ 3** 名前をアルファベット以外の文字で入力する (たとえば、日本人の連絡先を漢字で入力する) 場合は、[代行の名前のスペリング] および [代行の苗字のスペリング] フィールドにアルファベットで名前を入力します。  
使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。この代行ユーザ名のスペリングを入力すると、ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出す場合に **Connection** が名前を識別できるようになります。

- ステップ 4 ボイス コマンドを使用しており、かつ連絡先の代行ユーザ名（たとえば、旧姓やニックネーム）がわかっている場合は、[代行ユーザ名] セクションで、その名前を入力します。
- ステップ 5 連絡先に別の代行ユーザ名を追加するには、[行の追加] を選択して名前を入力します。
- ステップ 6 この連絡先にさらに追加する代行ユーザ名があれば、ステップ 5 を繰り返します。
- ステップ 7 必要に応じて、[電子メール] フィールドに連絡先の電子メールアドレスを入力します(電子メールアドレスは参考情報としてのみ使用されます)。
- ステップ 8 ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出す場合は、**Connection** が連絡先に電話するときに使用する職場、自宅、携帯電話の電話番号を、[ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号] セクションに入力します。  
ダイヤルする電話番号を入力する場合、電話番号が内線番号のときは、連絡先の内線番号を入力します。外線番号の場合は、外線通話に必要なアクセス コード（たとえば 9）から電話番号の入力を始めます。0～9 の数字を使用できます。数字の間にスペース、ダッシュ、カッコは使用できません。■日本語版では削除：For long-distance numbers, also include the applicable dialing codes (for example, 1 and the area code).□また、次の記号も使用できます。
- , (カンマ) は 1 秒のポーズを追加する。
  - # および \* は電話の # キーおよび \* キーに対応する。
- ステップ 9 パーソナル着信転送ルールを使用して連絡先からの電話を管理する場合は、[パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号] セクションに、連絡先の職場、自宅、携帯電話の電話番号を入力します。  
パーソナル着信転送ルールで使用する番号を入力する場合は、発信者 ID の表示と同じように番号を入力します。連絡先からの電話であるということを **Connection** が認識できるのは、着信コールの電話番号がこのフィールドに入力した番号と完全に一致している場合のみです。
- ステップ 10 [保存] を選択します。このエントリが連絡先に追加されます。

#### 関連トピック

- [連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート](#), 59 ページ

## 連絡先の情報の変更

連絡先の名前または電話番号を変更する場合、または代行ユーザ名を割り当てる場合は、この項の手順を実行します。

#### 手順

- ステップ 1 **Messaging Assistant** で、[連絡先] メニューの [連絡先の表示] を選択します。
- ステップ 2 [連絡先] ページで、情報を変更する連絡先のうち最初にある連絡先の名前を選択します。
- ステップ 3 必要に応じて、[代行の名前のスペリング] および [代行の苗字のスペリング] フィールドで、連絡先の代行ユーザ名のスペリングを変更します。

[名] および [姓] フィールドでアルファベット以外の文字を使用する場合、代行ユーザ名のスペリングにアルファベットを使用すると、ボイスコマンドを使って連絡先を呼び出す場合に、Connection が名前を識別できるようになります。使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。

ステップ 4 必要に応じて、[代行ユーザ名] セクションで情報を変更します。

- a) 代行ユーザ名を削除するには、その名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除] を選択します。
- b) 代行ユーザ名を追加するには、[行の追加] を選択して名前を入力します。

ステップ 5 必要に応じて、[電子メール] フィールドで連絡先の電子メールアドレスを変更します(電子メールアドレスは参考情報としてのみ使用されます)。

ステップ 6 Connection が連絡先に電話するとき使用する職場、自宅、携帯電話の電話番号を、[ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号] セクションで変更します (必要な場合)。  
ダイヤルする電話番号を入力する場合、電話番号が内線番号のときは、連絡先の内線番号を入力します。外線番号の場合は、外線通話に必要なアクセスコード (たとえば 9) から電話番号の入力を始めます。0 ~ 9 の数字を使用できます。数字の間にスペース、ダッシュ、カッコは使用できません。また、次の記号も使用できます。

- , (カンマ) は 1 秒のポーズを追加する。
- # および \* は電話の # キーおよび \* キーに対応する。

ステップ 7 [パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号] セクションで、職場、自宅、携帯電話の電話番号を必要に応じて変更します。

パーソナル着信転送ルールで使用する番号を入力する場合は、発信者 ID の表示と同じように番号を入力します。連絡先からの電話であるということを Connection が認識できるのは、着信コールの電話番号がこのフィールドに入力した番号と完全に一致している場合のみです。

ステップ 8 必要に応じて、[発信者グループのメンバシップ] セクションで情報を変更します。

- a) 連絡先を発信者グループから削除するには、グループ名の横にあるチェックボックスをオフにします。
- b) 連絡先を発信者グループに追加するには、グループ名の横にあるチェックボックスをオンにします。

注 発信者グループを設定していない場合、[発信者グループのメンバシップ] セクションは表示されません (発信者グループはパーソナル着信転送ルール Web ツールで作成します)。

ステップ 9 [保存] を選択します。

---

## 連絡先の削除

### 手順

ステップ 1 Messaging Assistant で、[連絡先] メニューの [連絡先の表示] を選択します。

ステップ 2 [連絡先] ページで、連絡先の名前の横にあるチェックボックスをオンにします。複数のチェックボックスをオンにすると、複数の連絡先が一度に削除できます。

注 連絡先は、発信者グループまたはパーソナル着信転送ルールの一部となっている場合は削除できません。連絡先エントリを削除するには、まず連絡先を発信者グループまたはルールから削除する必要があります（ルールはパーソナル着信転送ルール Web ツールで作成します）。

ステップ 3 メニューバーの下にある [選択した行削除] アイコンをクリックします。

## 連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート

Microsoft Exchange の [連絡先] フォルダからエントリをインポートすると、連絡先に情報を入力する時間を短縮できます。この方法は、連絡先の情報が最新のものであることを保証する優れた方法でもあります。

Cisco Unity Connection は、Exchange サーバ上に格納されている連絡先から名前、電話番号および電子メールアドレスだけをインポートします。インポート中に、Connection は次の処理を行います。

- インポートする前に連絡先にある連絡先の数を表示します。
- 新しい Exchange 連絡先情報を連絡先にインポートします。
- Exchange 連絡先情報の中で前回のインポート以降に変更されたものがあれば、すべて更新します。
- 前回のインポート以降 Exchange において削除されたエントリを連絡先から削除します。

Connection では、重複しているエントリがあっても識別されず、ダイヤルする電話番号のフィールドに電話番号情報は入力されません。インポートが完了した後で、連絡先を詳しく調べて、重複しているエントリを削除することをお勧めします。また、ボイスコマンドを使用して連絡先を呼び出す場合は、ダイヤルする電話番号を追加することをお勧めします。

## 手順

---

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[連絡先] メニューの [連絡先インポート] を選択します。
  - ステップ 2 [Exchangeからの連絡先インポート] ページで、[連絡先インポート] を選択します。
  - ステップ 3 Connection がエント리를 Exchange の [連絡先] フォルダからインポートし、インポートの結果を表示します。
- 

## 関連トピック

- [連絡先の情報の変更, 57 ページ](#)



# 第 11 章

## プライベート同報リストの管理

---

- [プライベート同報リストについて, 61 ページ](#)
- [プライベート同報リストの作成, 61 ページ](#)
- [プライベート同報リストの名前の変更, 62 ページ](#)
- [プライベート同報リストのメンバーの変更, 63 ページ](#)
- [プライベート同報リストの削除, 64 ページ](#)

### プライベート同報リストについて

プライベート同報リストを使用して、ボイス メッセージ受信者のグループを独自に作成できます。ボイス メッセージの宛先にプライベート同報リストを指定すると、そのリストに記載されている全メンバーがそのボイス メッセージを受信します。Cisco Unity Connection には、個人用に使用できるプライベート同報リストがいくつか用意されています。

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、そのリストの所有者だけです。これを行うには、電話でキーパッドまたはボイス コマンドを使用するか、Messaging Inbox Web ツールを使用します。電子メールプログラムでは、メッセージをプライベート同報リストに送ることはできません。

### プライベート同報リストの作成

管理できるリストの最大数は、Connection の管理者が指定します。

## 手順

- 
- ステップ 1 **Messaging Assistant** で、[プライベート同報リスト] メニューの [新規プライベート同報リスト] を選択します。
- ステップ 2 [プライベート同報リスト] ページで、[名前] フィールドにリストの名前を入力します。ボイスコマンドを使用して、メッセージ受信者リストにプライベート同報リストを追加するときには、ここで指定した名前を発声します。
- ヒント リスト名には特殊文字や発音区別符号を含めないようにします。これらのアイテムを名前に含めると、ボイスコマンドを使用する場合に、**Connection** の名前認識で問題が生じる可能性があります。
- ステップ 3 [名前の録音] フィールドで、**Media Master** の [録音] 選択して、リストの名前を録音します。
- ステップ 4 録音の終了後、[停止] を選択します。
- ステップ 5 ボイス コマンドを使用していて、リストの名前の発音が文字通りの発音と異なる場合は、[代行ユーザ名] セクションで代行ユーザ名を入力します。
- ステップ 6 新しい代行ユーザ名を追加するには、[行の追加] を選択し、ステップ 5 を繰り返します。
- ステップ 7 [メンバーの追加] を選択します。
- ステップ 8 [名前検索] ダイアログボックスで適切なタブを選択し、検索範囲を指定します。
- ステップ 9 1 つまたは複数のフィールドに、新しいリストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先に関する適切な情報を入力します。
- ステップ 10 [検索] を選択します。
- ステップ 11 検索結果のリストで、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにして、[メンバーの追加] を選択します。
- ステップ 12 リストへのメンバー追加が終了するまで、ステップ 7 から ステップ 11 を繰り返します。
- 

## プライベート同報リストの名前の変更

各プライベート同報リストには、録音された名前および表示名があります。電話でメッセージの宛先にプライベート同報リストを指定する場合、**Cisco Unity Connection** は、正しいリストにメッセージが宛先指定されたことを確認できるよう、録音された名前を再生します。

ボイスコマンドを使用している場合は、プライベート同報リストに付与した表示名の代行ユーザ名を指定することもできます。メッセージの宛先としてプライベート同報リストを指定するためにボイスコマンドを電話で使用するときは、リストの表示名を言います。頭文字や略語を使用しているなど、表示名の発音が文字通りの発音と異なる場合は、代行ユーザ名を指定することを検討してください（たとえば、テクニカルサポート部門のプライベート同報リスト名が IT であるとします。この場合、代行ユーザ名として発音スペリングの「Eye Tea」を追加します）。

## 手順

- ステップ 1 **Messaging Assistant** で、[プライベート同報リスト] メニューの [プライベート同報リスト表示] を選択します。
- ステップ 2 [プライベート同報リスト] ページで、名前を変更するプライベート同報リストを選択します。
- ステップ 3 [プライベート同報リスト] ページの [名前] フィールドで、古い名前を削除して新しい名前を入力します。これが表示名になります。
- ステップ 4 [名前の録音] フィールドで、**Media Master** の [録音] を選択して、リストの新しい名前を録音します。
- ステップ 5 録音の終了後、[停止] を選択します。
- ステップ 6 必要に応じて、[代行ユーザ名] セクションで情報を変更します。
  - a) 代行ユーザ名を削除するには、その名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除] を選択します。
  - b) 代行ユーザ名を追加するには、[行の追加] を選択して名前を入力します。
- ステップ 7 [保存] を選択します。

## プライベート同報リストのメンバーの変更

プライベート同報リストに追加できるメンバーの最大数は、**Connection** の管理者が指定します。ディレクトリ内のユーザまたはシステム同報リストはすべて、プライベート同報リストのメンバーとして適格です。

社内の **Cisco Unity Connection** の設定状況によっては、ディレクトリ外のリモートボイスメッセージシステム上のユーザにメッセージを送信したり返信したりできる場合があります。その場合は、リモート連絡先であるこれらのユーザを、プライベート同報リストに含めることもできます。すでにプライベート同報リストのメンバーとなっているユーザ、プライベート同報リスト、システム同報リスト、またはリモート連絡先を追加しようとしても、**Connection** では、そのメンバーを同じリストに再度追加することはできません。



注 プライベート同報リストのメンバーに対して管理上の変更が行われた場合、後でリストを確認するときにメンバーが異なって表示されることがあります。ときには、管理上の変更によって、一部のメンバーが予告なくリストから削除される場合もあります。**Connection** の管理者は、変更が発生する前にユーザに通知できるはずですが、それでも、誤ってメンバーが削除された場合は、ユーザがこれらのメンバーをもう一度リストに追加します。

## 手順

- 
- ステップ 1** Messaging Assistant で、[プライベート同報リスト] メニューの [プライベート同報リスト表示] を選択します。
- ステップ 2** [プライベート同報リスト] ページで、メンバーを変更するプライベート同報リストを選択します。
- ステップ 3** メンバーを追加するには、ステップ 4 に進みます。  
メンバーを削除するには、[プライベート同報リスト] ページで、リストから削除するメンバーすべての横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除] を選択します。
- ステップ 4** メンバーを追加するには、[プライベート同報リスト] ページで、[メンバーの追加] を選択してから、名前を検索します。
- [名前検索] ダイアログボックスで適切なタブを選択し、検索範囲を指定します。
  - 1 つまたは複数のフィールドに、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先に関する適切な情報を入力します。
  - [検索] を選択します。
  - 検索結果のリストで、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにして、[メンバーの追加] を選択します。
- ステップ 5** リストへのメンバー追加が終了するまで、ステップ 4 を繰り返します。
- 

# プライベート同報リストの削除

リストを削除すると、録音された名前、表示名、およびリストのメンバーも削除されます。

## 手順

- 
- ステップ 1** Messaging Assistant で、[プライベート同報リスト] メニューの [プライベート同報リスト表示] を選択します。
- ステップ 2** [プライベート同報リスト] ページで、削除するリストの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** メニューバーの下にある [選択した行削除] アイコンをクリックします。
-



## 索引

### C

Cisco PCA [1, 13, 15](#)

説明 [1](#)

パスワード、変更 [15](#)

パスワード、保護 [13](#)

Cisco Personal Communications Assistant、参照先 [Cisco PCA](#)

### E

Exchange 連絡先、連絡先への情報のインポート [59](#)

### M

Media Master

キーボードショートカット [5](#)

再生デバイスと録音デバイスの変更 [4](#)

図 [3](#)

すべてのメッセージのスピーカ再生音量の変更 [24](#)

すべてのメッセージのスピーカ再生速度の変更 [26](#)

説明 [3](#)

録音でのサウンドファイルの使用 [4](#)

Messaging Assistant Web ツール

アクセス [2](#)

説明 [1](#)

### P

PIN

変更 [14](#)

保護 [13](#)

### S

SMS

テキストメッセージ通知の設定、検討事項 [53](#)

SMS 通知デバイス

設定 [49](#)

文字変換受信のための設定、検討事項 [54](#)

SMTP 通知デバイス

設定 [46](#)

SpeechView [53, 54](#)

### あ

アクセス

Messaging Assistant Web ツール [2](#)

Messaging Assistant Web ツールのヘルプ [2](#)

宛先指定の設定、変更 [21](#)

### い

インプットスタイル、電話の変更 [20](#)

インポート、連絡先への Exchange 連絡先情報 [59](#)

### お

オプション グリーティング、説明 [37](#)

オプション転送ルール（基本） [31](#)

オフにする、グリーティング [39](#)

オンにする、グリーティング [39](#)

音量

カンパセーションの変更 [18](#)

すべてのメッセージのスピーカ再生の変更 [24](#)

電話で聞くメッセージ再生の変更 [24](#)

## か

外部サービスのアカウントのパスワード  
 変更 [15](#)  
 保護 [13](#)

確認、変更、メッセージの削除 [29](#)

カスケード、メッセージ通知 [52](#)

間接コール、説明 [31](#)

カンバセーション

音量、変更 [18](#)

言語、変更 [17](#)

設定、説明 [17](#)

速度、変更 [19](#)

メッセージのタイムスタンプ、時間フォーマットの変  
 更 [19](#)

メニュースタイル、変更 [18](#)

## き

キーボードショートカット  
 Media Master [5](#)

## く

グリーティング

オプション [37](#)

オフにする [39](#)

オンにする [39](#)

時間外 [38](#)

祝日 [38](#)

説明 [37](#)

通話中 [38](#)

内線 [38](#)

内容の変更 [39](#)

標準 [38](#)

複数の言語の管理、説明 [37](#)

優先 [37](#)

録音 [39](#)

## け

携帯電話

Connection への転送の設定 [12](#)

携帯電話、代行用デバイスとして使用 [9](#)

言語、カンバセーションの変更 [17](#)

## こ

コール、間接および直接について [31](#)

## さ

再生

デバイス、変更 [4](#)

電話で聞く音量、変更 [24](#)

電話で聞く速度、変更 [25](#)

サウンドファイル

録音での使用 [4](#)

削除

プライベート同報リスト [64](#)

連絡先 [59](#)

作成、プライベート同報リスト [61](#)

## し

時間外グリーティング [38](#)

時間外転送ルール（基本） [32](#)

時間フォーマット、メッセージのタイムスタンプに関す  
 る変更 [19](#)

自宅の電話、代行用デバイスとして使用 [9](#)

祝日グリーティング [38](#)

詳細設定、代行用デバイスの変更 [10](#)

ショートカット

Media Master のキーボードショートカット [5](#)

## せ

設定

携帯電話の Cisco Unity Connection への転送 [12](#)

通知デバイス [42](#)

文字変換受信のための電子メールと SMS 通知デバイ  
 スの設定、検討事項 [54](#)

## そ

送信者情報（メッセージプロパティ） [28](#)

送信方法の設定、変更 [21](#)

速度

カンバセーションの変更 [19](#)

すべてのメッセージのスピーカ再生の変更 [26](#)

## 速度 (続く)

電話で聞くメッセージ再生の変更 **25**

## た

代行ユーザ名 **7, 8, 62**

代行ユーザ名のスペリングの追加 **7**

プライベート同報リストの追加 **62**

ユーザ自身の追加 **8**

代行ユーザ名のスペリング、追加 **7**

代行用デバイス **9, 10**

詳細設定、変更 **10**

追加 **9**

代行内線番号、参照先 [代行用デバイス](#)

タイムスタンプ (メッセージプロパティ) **28**

## ち

チェーン、メッセージ通知 **52**

着信転送

オプションルール (基本) **31**

時間外ルール (基本) **32**

設定、変更 **32**

通話保留の設定の変更 **33, 34**

標準ルール (基本) **31**

ルール、説明 **31**

直接コール、説明 **31**

## つ

追加

代行ユーザ名のスペリング **7**

代行用デバイス **9**

プライベート同報リストの代行ユーザ名 **62**

ユーザ自身の代行ユーザ名 **8**

連絡先 **56**

通知 **41, 42, 52, 53**

SMS テキスト メッセージ、検討事項 **53**

カスケード **52**

説明 **41**

チェーン **52**

デバイス、設定 **42**

通話スクリーニング

設定、変更 **34**

通話中グリーティング **38**

通話保留の設定、変更 **33**

## て

ディレクトリ

一覧のステータスの変更 **12**

ユーザ自身の代行ユーザ名の使用 **8**

電子メール通知デバイス

設定 **46**

文字変換受信のための設定、検討事項 **54**

電話通知デバイス、設定 **42**

電話のインプットスタイル、変更 **20**

## と

統合、複数の電話のボイスメールを1つのメールボックスに、タスクリスト **11**

## な

内線グリーティング; **38**

名前。、参照先 [代行ユーザ名](#)

## に

ニックネーム。、参照先 [代行ユーザ名](#)

## は

パスワード

Cisco PCA、変更 **15**

PIN、変更 **14**

外部サービスのアカウント、変更 **15**

説明 **13**

保護 **13**

発信者、メッセージを残すときのオプション **35**

## ひ

標準グリーティング **38**

標準転送ルール (基本) **31**

## ふ

- プライベート同報リスト
  - 削除 [64](#)
  - 作成 [61](#)
  - 説明 [61](#)
  - 代行ユーザ名の追加 [62](#)
  - 名前の変更 [62](#)
  - メンバーの変更 [63](#)
  - リモート連絡先の追加 [63](#)

## へ

## ヘルプ

- Messaging Assistant Web ツールへのアクセス [2](#)
- 変更
  - Cisco PCA パスワード [15](#)
  - Connection が再生するメッセージ情報 [27](#)
  - PIN [14](#)
  - 外部サービスのアカウントのパスワード [15](#)
  - グリーティングの内容 [39](#)
  - 再生デバイス [4](#)
  - すべてのメッセージのスピーカ再生音量 [24](#)
  - すべてのメッセージのスピーカ再生速度 [26](#)
  - 切断時の Connection によるメッセージ処理方法 [28](#)
  - 代行用デバイスの詳細設定 [10](#)
  - 着信転送の設定 [32](#)
  - 通知デバイス [42](#)
  - 通話スクリーニングの設定 [34](#)
  - 通話保留の設定 [33](#)
  - ディレクトリ一覧のステータス [12](#)
  - 電話のインプット スタイル [20](#)
  - 発信者のメッセージ設定 [35](#)
  - プライベート同報リストの代行ユーザ名 [62](#)
  - プライベート同報リストの名前 [62](#)
  - プライベート同報リストのメンバー [63](#)
  - メッセージの宛先と送信方法の設定 [21](#)
  - メッセージの再生順序 [26](#)
  - メッセージの削除確認 [29](#)
  - メッセージのタイムスタンプの時間フォーマット [19](#)
  - 連絡先の情報 [57](#)
  - ログイン時に Connection が再生する情報 [20](#)
  - 録音デバイス [4](#)
  - 録音名 [8](#)

## ほ

- ボイスメール、複数の電話から1つのメールボックスに統合 [11](#)
- ポケットベル
  - 代行用デバイスとして使用 [9](#)
  - 通知デバイス、設定 [42](#)

## む

- 無効化、グリーティング [39](#)

## め

- メッセージ
  - Connection が再生する情報の変更 [27](#)
  - 宛先指定の設定、変更 [21](#)
  - 確認時の接続案内 [23](#)
  - 再生順序の変更 [26](#)
  - 削除確認の変更 [29](#)
  - すべてのスピーカ再生速度の変更 [26](#)
  - すべてのスピーカ再生の変更 [24](#)
  - 送信方法の設定、変更 [21](#)
  - 電話で聞く再生音量の変更 [24](#)
  - 電話で聞く再生速度の変更 [25](#)
  - 発信者のオプション [35](#)
  - ログイン時に再生する合計数の変更 [20](#)
  - メッセージ確認時、接続案内 [23](#)
  - メッセージの聞き取り設定、説明 [23](#)
  - メッセージの到着通知。、参照先 [通知](#)
  - メッセージ番号 (メッセージプロパティ) [28](#)
  - メッセージプロパティ
    - 説明 [27](#)
    - 送信者情報 [28](#)
    - メッセージ送信時間 [28](#)
    - メッセージ番号 [28](#)
- メニュー スタイル、カンバセーションの変更 [18](#)

## も

- 文字変換、ボイス メッセージをSpeechViewで
  - 設定に関する検討事項 [54](#)
  - 説明 [53](#)

## ゆ

有効化、グリーティング [39](#)  
ユーザ設定、説明 [7](#)

## り

リモート連絡先、プライベート同報リストへの追加 [63](#)

## れ

## 連絡先

Connection ユーザ追加の利点 [55](#)  
Exchange 連絡先情報のインポート [59](#)  
エントリの追加 [56](#)

## 連絡先 (続く)

削除 [59](#)  
情報の変更 [57](#)  
説明 [55](#)

## ろ

ログイン、変更、Connection が再生する情報 [20](#)  
録音

グリーティング [39](#)  
サウンドファイルの使用 [4](#)  
デバイス、変更 [4](#)

録音名 [8, 20](#)

変更 [8](#)  
ログイン時に再生する情報の変更 [20](#)

