



システム アドミニストレーション ガイド

初版：年 月 日

最終更新：年 月 日

シスコシステムズ合同会社

〒107-6227 東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー

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

お問い合わせ先：シスコ コンタクトセンター

0120-092-255 (フリーコール、携帯・PHS含む)

電話受付時間：平日 10:00～12:00、13:00～17:00

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

Text Part Number:

【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、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、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。



目次

はじめに 1

はじめに 1

管理ツール 1

シングルサインオンの使用 2

Unity Connection 管理者ワークステーションでのブラウザの設定 3

 Cisco Unity Connection Administration へのアクセスと終了 4

 Unity Connection Administration にログインするには 4

 Cisco Unity Connection Administration を終了するには 5

Cisco Unity Connection Administration ユーザ インターフェイス 5

Cisco Unity Connection 設定シナリオ 7

 各ユーザのボイス メッセージングの設定 8

 Unity Connection でのテレフォニーの設定 9

 ネットワークのさまざまな場所の接続 11

 各ユーザのメールボックス ストレージと Eメール アカウントの設定 13

 詳細設定 14

アクセシビリティ 17

概要 17

Cisco Unity Connection Administration のショートカット キー 17

 Safari で TAB キーによるハイパーリンクへのナビゲーションを有効にする 20

 Mac で TAB キーによるハイパーリンクへのナビゲーションを有効にする 20

他の Unity Connection 機能 20

 Speech Connect 21

 Cisco SpeechView 21

 TTY の概要 21

 TTY プロンプト セットを使用するための Cisco Unity Connection の設定 23

ユーザ属性 25

ユーザ属性 25

概要	25
ユーザアカウントを追加するための準備	25
サービス クラス	26
デフォルトのサービス クラス	27
サービス クラスの設定	27
サービス クラスのメンバーシップ	28
サービス クラスの設定	28
Live Reply	28
プライベート同報リスト	29
録音名と長さ	30
ボイス メッセージの SpeechView 文字変換	31
ビデオ	31
ユーザ テンプレート	31
デフォルトのユーザ テンプレート	32
ユーザ テンプレートの設定	32
ロール	34
システム ロール	34
カスタム ロール	36
カスタム ロールの使用	45
ユーザ	47
はじめに	47
デフォルト ユーザ	48
ユーザの検索	49
ユーザ アカウントの作成	50
手動によるユーザ アカウントの作成	51
ユーザ アカウントの追加	52
AXL を介したユーザのインポート	52
Cisco Unified CM と統合された LDAP ディレクトリからデータをインポート する場合の考慮事項	53
LDAP ディレクトリを使用したユーザのインポート	54
BAT を使用したユーザ アカウントの作成	54
ユーザのインポート機能とユーザの同期機能の使用	54

ユーザのインポート ツールおよびユーザの同期ツールへのアクセス	55
ユーザ アカウントの編集	55
個人ユーザ アカウントの編集	55
一括編集モードでのユーザ アカウントの編集	57
BAT を介したユーザ アカウントの編集	57
ユーザ アカウントの削除	58
手動によるユーザ アカウントの削除	59
Cisco Unity Connection のロケーション間でのユーザの移動または移行	60
ネットワーク接続された Unity Connection ロケーション間での単一または複数ユーザの移動	60
Unity Connection ロケーション間でのユーザの移行	61
COBRAS ブリーフケース モードを使用してユーザを移行するためのタスク一覧	62
連絡先	63
はじめに	63
連絡先のタイプ	63
連絡先テンプレート	64
連絡先テンプレートの設定	64
連絡先の設定	65
連絡先の手動設定	65
一括管理ツール (BAT) を介した連絡先の設定	66
連絡先設定	66
ユーザの別名	66
SMTP プロキシアドレス	67
システム同報リスト	69
はじめに	69
デフォルトのシステム同報リスト	69
システム同報リストの設定	70
同報リスト メンバーの追加または削除	72
システム同報リストのアクセス リストを有効にするための詳細設定の使用	73
システム同報リストのアクセス リストの有効化と設定	74
システム同報リストへのメッセージの送信をユーザが使用できるようにする	74

テレフォニー統合	75
はじめに	75
電話システム	76
電話システム統合の設定	76
電話システムの設定	77
電話システムの基本設定	77
Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ	78
Unity Connection での AXL サーバの設定	79
電話システムの関連付け	80
ポート	80
ポートの設定	80
ポート証明書の表示	81
ポートグループ	82
ポートグループの設定	83
ポートグループの設定	84
ポートグループの基本設定	84
メッセージ受信インジケータ (MWI)	84
セッション開始プロトコル (SIP) の設定	84
サーバ	84
Cisco Unified Communications Manager サーバ	84
Cisco Unified Communications Manager サーバの設定	85
TFTP サーバ	85
Unity Connection での TFTP サーバの設定	86
SIP サーバ	86
SIP サーバの設定	87
PIMG/TIMG 装置	87
PIMG/TIMG 装置の設定	88
詳細設定	88
ポートグループの詳細設定の編集	88
コーデックのアダプタイズ	89
コールに使用するオーディオまたはビデオ形式の変更	89
トランク	90

トランクの設定	90
Speech Connect ポート	91
Speech Connect ポートの設定	91
電話を使用したオーディオとビデオの形式	92
オーディオとビデオの形式の設定	92
セキュリティ	93
Unity Connection ルート証明書の表示と保存	93
Unity Connection ルート証明書の表示と保存	94
SIP 証明書の設定 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)	94
SIP セキュリティプロファイルの設定 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)	95
SIP セキュリティプロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)	95
Unity Connection での IPv6 (Cisco Unified Communications Manager 統合のみ)	96
通話管理	99
コール管理要素	99
コール管理計画	100
コール管理計画の作成	100
コール管理計画の実装	101
システム コールハンドラ	102
コールハンドラ テンプレート	102
デフォルトのコールハンドラ テンプレート	103
コールハンドラ テンプレートの設定	103
デフォルトのシステム コールハンドラ	104
システム コールハンドラの設定	105
コールハンドラの設定項目	106
転送ルール	106
発信者入力	106
グリーティング	107
メッセージ設定	108
コールハンドラの所有者	108
ディレクトリ ハンドラ	108

デフォルト ディレクトリ ハンドラ	109
ディレクトリ ハンドラの設定	110
音声ディレクトリ ハンドラへのコールのルーティング	111
インタビュー ハンドラ	111
インタビュー ハンドラの設定	112
ダイヤルプラン	112
Unity Connection のデフォルトのパーティションとサーチ スペース	113
システムのデフォルト パーティションとデフォルト サーチ スペースの変更	113
パーティション	113
パーティションの設定	114
サーチ スペース	115
自動受付のサーチ スペースの例	116
複数サイトのサーチ スペースの例	116
サーチ スペースが機能する仕組み	118
サーチ スペースの設定	120
コール ルーティング	121
デフォルトのコール ルーティング ルール	121
コール ルーティング ルールの設定	122
コール ルーティング テーブル	123
「次のコール ルーティング ルールからルーティング」アクションが設定された ルーティング ルールの使用	125
規制テーブル	126
規制テーブルが機能する仕組み	126
デフォルトの規制テーブル	128
規制テーブルの設定	129
スケジュール	131
デフォルトのスケジュール	131
スケジュールの設定	132
祝日スケジュール	132
祝日スケジュールの設定	133
カスタム録音	134

- カスタム録音の設定 135
 - デフォルトの自動受付動作 135
- メッセージストレージ 137
 - メッセージストレージ 137
 - 概要 137
 - メールボックス ストアについて 137
 - ユーザ テンプレートの設定 138
 - メールボックス ストアでサポートされる最大サイズ 138
 - メールボックス ストアでサポートされる最大サイズの変更 139
 - 複数のメールボックス ストアのバックアップ 140
 - メールボックス ストアの設定 140
 - メールボックス ストア間でのメールボックスの移動 141
 - メールボックス ストアの無効化と再有効化 142
 - メールボックスのサイズの制御 143
 - メールボックス サイズ クォータ 143
 - Unity Connection のシステム全体のデフォルトのメールボックス クォータの変更 145
 - メールボックス クォータ アラート 145
 - クォータ通知の設定 146
 - メールボックス クォータ アラート テキストの件名行または本文のカスタマイズ 146
 - メッセージ エージング ポリシー 147
 - Unity Connection のメッセージ エージング ポリシーの設定 148
 - メッセージ エージング アラート 149
 - Unity Connection のメッセージ エージング アラート テキストのカスタマイズ 150
 - 録音メッセージの有効期限 150
 - Unity Connection の録音メッセージの有効期限の有効化と設定 151
- ネットワーキング 153
 - レガシー リンク 154
 - サイト内リンク 154
 - サイト内リンクの設定 154

サイト間リンク	155
サイト間リンクの設定	155
ブランチ管理	156
ブランチ	156
ブランチの設定	156
ブランチの同期結果	156
HTTPS リンク	157
HTTPS リンクの設定	157
ロケーション	157
VPIM	158
HTTPS リンクの設定	158
Connection ロケーション パスワード	158
メッセージ	161
概要	161
メッセージングの基本	161
メッセージのタイプ	161
メッセージの録音	163
終了警告プロンプトの設定	164
デフォルトの受信者アカウント	164
ディスパッチ メッセージ	165
ディスパッチ メッセージの設定	165
インタビュー ハンドラ用ディスパッチ メッセージの設定	166
ディスパッチ メッセージの制限と動作	166
メッセージ配信	167
メッセージ配信と機密性の設定	167
メッセージ配信の問題	168
メッセージ アクション	169
メッセージ件名行の形式	170
メッセージストレージとディスク容量	170
メッセージの削除	170
メッセージアクセス	171
ライブ レコード	171

ライブレコードの設定	171
ブロードキャストメッセージング	173
ブロードキャストメッセージ管理者への電話アクセスの有効化	174
ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するコールハンドラの作成	175
ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するワンタッチダイヤルオプションの設定	176
ユーザのグリーティングからブロードキャストメッセージ管理者にアクセスするためのワンタッチダイヤルオプションの設定	176
ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するルーティングルールの設定	177
ブロードキャストメッセージの送信と更新の有効化	178
ユーザテンプレート用ブロードキャストメッセージの送信と更新の有効化	178
ブロードキャストメッセージ管理者の重要性	178
ブロードキャストメッセージ管理者デフォルト値の変更	179
統合メッセージング	180
SMTPメッセージ処理	180
IMAPとViewMail for Outlookの使用例	181
統合メッセージング展開の重要ポイント	182
IMAPアクセスを設定するためのタスク一覧	182
メッセージをスマートホストにリレーするためのUnity Connectionの設定	184
メッセージリレーの設定	184
ユーザまたはユーザテンプレートに対するメッセージアクションの設定	184
ユーザまたはユーザテンプレートに対するSMTPプロキシアドレスの設定	185
ユーザに対するボイスメッセージへのIMAPクライアントアクセスの有効化	185
連絡先のSMTPプロキシアドレスの設定	186
IMAPクライアントアクセスと認証の設定	186
SMTPメッセージパラメータの設定	187
ユニファイドメッセージング	187
LDAP	189
概要	189

Unity Connection と LDAP ディレクトリの統合	190
LDAP を設定するためのタスク一覧	190
Cisco DirSync サービスの有効化	194
LDAP 同期の有効化	194
LDAP ディレクトリの設定	195
電話番号から内線番号への変換	195
正規表現と置換パターンの追加	197
Unity Connection での SSL 証明書のアップロード	197
Unity Connection での LDAP 認証の設定	198
Unity Connection にインポートする LDAP ユーザの選択	199
Active Directory 以外のディレクトリ	200
Active Directory	200
Unity Connection のサイト内およびサイト間ネットワーキング	201
LDAP ユーザのフィルタリング	201
LDAP フィルタの追加	202
ユーザインポート ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザを作成する	202
一括管理ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザを作成する	203
LDAP ディレクトリ設定の編集	203
LDAP ディレクトリ設定の変更または削除	203
LDAP 認証の無効化	204
エイリアス フィールドにマップされる LDAP フィールドの変更	205
Unity Connection ユーザが LDAP ディレクトリと統合されているかどうかを判別する	207
LDAP 統合ステータスの変更	207
個々の Unity Connection ユーザの LDAP 統合ステータスの変更	208
一括編集モードでの複数 Unity Connection ユーザ アカウントの LDAP 統合ステータスの変更	209
一括管理ツールを使用した既存の Unity Connection ユーザ アカウントと LDAP ユーザ アカウントの統合	210
SpeechView	213
概要	213

SpeechView のセキュリティ上の考慮事項	215
SpeechView 展開の考慮事項	216
SpeechView を設定するためのタスク一覧	216
サービス クラスでのボイス メッセージの SpeechView 音声テキスト変換の有効化	218
メッセージをスマート ホストにリレーするための Unity Connection の設定	218
電子メール システムからのメッセージを受け入れるための Unity Connection の設定	219
着信 SpeechView トラフィックをルーティングするための電子メール システムの設定	219
SpeechView 音声テキスト変換サービスの設定	220
SpeechView レポート	221
SpeechView 文字変換エラー コード	221
音声テキスト変換エラー コードの設定	222
通知	225
はじめに	225
デフォルトの通知デバイス	226
通知デバイスの設定	227
カスケード メッセージ通知	228
メッセージ通知をカスケードするためのタスク一覧	228
メッセージ通知のチェーン	229
メッセージ通知をチェーンするためのタスク一覧	230
SMTP メッセージ通知の設定	231
SMTP 通知の有効化	231
メッセージをスマート ホストにリレーするための Unity Connection サーバの設定	231
SMS メッセージ通知の設定	232
SMS メッセージ通知の有効化	233
SMPP プロバイダの設定	234
HTML メッセージ通知の設定	234
通知テンプレート	234
デフォルトの通知テンプレート	235
通知テンプレートの設定	236
カスタム変数	240

カスタム変数の設定	240
カスタム グラフィック	241
カスタム グラフィックの設定	241
管理用交換可能イメージ	242
管理用交換可能イメージの編集	243
HTML ベースのメッセージ通知の設定	243
認証モードと非認証モードの設定	244
ボイス メッセージを HTML 通知付き添付ファイルとして送信するための Unity Connection の設定	244
添付ファイルとしてボイス メッセージを送信するための Unity Connection の設定	245
添付ファイルとして送信されるボイス メッセージのサイズの設定	245
通知件名行の形式	246
件名行パラメータ	246
件名行の形式の例	249
件名行の形式の設定	249
ビデオ	251
ビデオ	251
ビデオ メッセージングを設定するためのタスク一覧	251
Cisco MediaSense のインストールと設定	252
ビデオ サービスの設定	254
ビデオ サービス アカウントの設定	255
システム設定	257
概要	258
全般設定	258
全般設定の管理	258
クラスタ	258
認証規則	259
認証規則の設定	260
ロール	261
ロールの設定	261
ユーザへのロールの割り当てまたは削除	262

規制テーブル	263
ライセンス	263
スケジュール	263
祝日スケジュール	264
グローバル ニックネーム	264
Unity Connection でのグローバル ニックネームの設定	264
件名行の形式	265
件名行の形式の設定	265
Unity Connection での件名行の形式の設定	266
添付ファイルの説明	266
メッセージ添付ファイルの説明の設定	266
エンタープライズ パラメータ	267
サービス パラメータ	271
プラグイン	279
Real-Time Monitoring Tool	279
Unity Connection でのプラグインのインストール	280
ファクス サーバ	280
LDAP	280
SAML シングル サインオン	280
認証サーバ	281
Unity Connection での認証サーバの設定	282
Cross-Origin リソース共有 (CORS)	283
Unity Connection での CORS の設定	283
SMTP の設定	284
詳細システム設定	285
詳細システム設定	285
SMPP プロバイダー	286
カンバセーション	286
すべてのユーザへのカンバセーション設定の適用	286
カンバセーションの設定	286
メッセージング	293
サイト内ネットワークキング	293
テレフォニー	293

レポート	293
使用可能なレポート	293
Connection の管理	298
Cisco Unity Connection Administration を使用した管理設定の編集	299
TRAP	299
電話の録音再生設定の編集	299
ディスク容量	299
PCA	300
Cisco PCA 受信トレイの設定の編集	300
RSS	300
セキュアでない RSS 接続の有効化	301
ボイス メッセージを表示するための RSS リードの設定	301
RSS フィードの制限と動作上の注意	301
クラスタの設定	302
ファクス	302
ユニファイドメッセージング サービス	302
API 設定	302
CUMI API 設定の有効化と無効化	303
ファクス サーバ	305
ファクス サーバ	305
ツール	307
タスク管理ツール	307
タスク管理ツールを使ったタスクの表示と管理	308
一括管理ツール	308
BAT を使用したオブジェクトの設定	309
入力 CSV ファイルの構築	310
エラー オブジェクト ファイルを使用したエラーの修正	311
エラー オブジェクト ファイルを使用したエラーの修正	312
カスタム キーパッド マッピング ツール	313
カスタム キーパッド マッピング ツールの使用	313
キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン	314
既存のカンバセーション マッピングに合わせたキーパッド マッピングの設 定	315

カスタム キーパッド マッピング ツールのカンバセーション メニュー	315
[メイン メニュー (Main Menu)] タブ	315
[メッセージ再生メニュー (Message Playback Menu)] タブ	318
[メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ	324
[設定メニュー (Settings Menu)] タブ	327
[メッセージ設定メニュー (Message Settings Menu)] タブ	328
[個人設定メニュー (Preferences Menu)] タブ	328
キーマップの文書化	329
移行ユーティリティ	330
移行ユーティリティへのアクセス	330
文法統計ツール	330
SMTP アドレスの検索	331
依存関係の結果の表示	331
その他の管理ツール	331
リモート データベース管理ツール	332
リモート管理ツール用のデータベース アクセスの有効化	332
1 人以上のユーザへの Remote Administrator ロールの割り当て	332
データベース プロキシ サービスの開始	333
Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS)	333
Cisco Voice Technology Group Subscription ツール	333
Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)	334
Unity Connection User Data Dump (CUDD)	334
ウォレット カード ウィザード	334
ユーザ設定	335
ユーザ アカウントおよびユーザ テンプレート関連の設定	336
ユーザ テンプレートの基本設定	336
ユーザの基本設定	336
パスワード設定	337
ユーザ電話機 PIN の保護と変更	337
Unity Connection と Cisco Unified CM の間の PIN 同期	338
Unity Connection で PIN 同期を設定するためのタスク一覧	338
Cisco Unified CM の PIN 同期設定	339

テンプレート デフォルトに関するパスワードおよび PIN セキュリティの留意点	340
パスワードの変更	341
Web アプリケーション (Cisco PCA) パスワードの保護と変更	341
ロール	342
メッセージ受信インジケータ	342
転送ルール	343
メッセージ設定	344
メッセージアクション	344
発信者入力	345
メールボックス	346
メッセージ エージング ポリシー	346
電話メニュー	347
Phone View 機能	347
再生メッセージの設定	348
メッセージ送信の設定	348
グリーティング	348
録音または録画の形式の変更	349
電話を使用して録音メッセージのオーディオ形式またはビデオ形式を変更するには	350
グリーティング後メッセージ	350
通知デバイス	350
ユニファイドメッセージングアカウント	351
ビデオ サービス アカウント	351
代替内線番号	352
代行内線番号のカスタム設定	353
ユーザの別名	353
プライベート同報リスト	353
SMTP プロキシアドレス	354
一括管理ツール	355
BAT の必須および任意の CSV フィールド	355
ユーザの必須および任意の CSV フィールド	356

連絡先の必須および任意の CSV フィールド	384
同報リストの必須および任意の CSV フィールド	390
同報リスト メンバーの必須および任意の CSV フィールド	392
ユニファイドメッセージング アカウントの必須およびオプションの CSV フィールド	392
テナントパーティション	399
テナントについて	399
API を使用したテナントのプロビジョニング	400
テナントパーティショニングの使用	400
テナント作成後のオブジェクトの変更	401



第 1 章

はじめに

- [はじめに, 1 ページ](#)
- [管理ツール, 1 ページ](#)
- [シングルサインオンの使用, 2 ページ](#)
- [Unity Connection 管理者ワークステーションでのブラウザの設定, 3 ページ](#)
- [Cisco Unity Connection Administration ユーザ インターフェイス, 5 ページ](#)
- [Cisco Unity Connection 設定シナリオ, 7 ページ](#)

はじめに

Cisco Unity Connection には、システムの管理、モニタ、およびトラブルシューティング用の一連のツールが用意されています。システム管理者はこれらのツールを使用して、Unity Connection サーバをプロビジョニングしたり、豊富な機能のサービス（統合ボイス メッセージングやオーディオ テキスト アプリケーションなど）をエンタープライズ レベルのビジネスに提供したりできます。

管理ツール

Unity Connection でサポートされている管理ツールを次に示します。

- **Cisco Unity Connection Administration** : ほとんどの管理タスク（ユーザ設定のカスタマイズ、コール管理プランの実施など）で使用されるツール。また、Unity Connection Administration から一括管理ツール（BAT）、カスタム キーパッド マッピング、タスク管理、移行ユーティリティなどの各種ツールにアクセスすることもできます。[Cisco Unity Connection Administration ユーザ インターフェイス, \(5 ページ\)](#) を参照してください。
- **Cisco Unified Serviceability** : Unity Connection と Cisco Unified Communications Manager の間で共有されるサービスアビリティに関するモニタリングおよびトラブルシューティング ツー

ル。このツールでは、レポートの生成、アラームの有効化、トレース情報の設定、プラットフォームの汎用サービスのアクティブ化/非アクティブ化を実行できます。

- **Cisco Unity Connection Serviceability** : Unity Connection だけが使用する、サービスアビリティに関するモニタリングおよびトラブルシューティングツール。このツールでは、レポートの生成、アラームの有効化、トレース情報の設定、Unity Connection クラスタの管理、Unity Connection 特有のサービスのアクティブ化/非アクティブ化を実行できます。詳細については、『Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability Release 12.x』 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/serv_administration/b_12xcucservag.html) を参照してください。
- **Cisco Unified Operating System Administration** : このツールを使用して、オペレーティングシステムの設定 (IP アドレスやNTP サーバなど) の変更、ハードウェアおよびソフトウェアの設定情報 (メモリ容量やCisco Unified Communications オペレーティングシステムのバージョンなど) の表示、SSL 証明書の管理、(一緒にアップグレードされる) Unity Connection およびオペレーティングシステムのアップグレード、Unity Connection サーバへのリモートアクセスの有効化を行います。詳細については、『Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/os_administration/b_12xcucosagx.html) を参照してください。
- **ディザスタ リカバリ システム** : 完全なデータ バックアップおよび復元機能を必要に応じて実行できるツール。詳細については、『Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html) の「Backing Up and Restoring Cisco Unity Connection Components」の章を参照してください。
- **Real-Time Monitoring Tool (RTMT)** : クライアント側アプリケーションとして実行されるツール。システムパフォーマンスのモニタリング、システムアラームとアラートの表示、詳細なデバッグのためのトレース情報の収集を行います。詳細については、『Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool Administration Guide Release 12.0(1)』 (http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/service/10_0_1/rtmt/CUCM_BK_CA30A928_00_cisco-unified-rtmt-administration-100.html) を参照してください。

シングルサインオンの使用

Cisco Unity Connection 8.6(2) 以降のバージョンは、Windows ベースのシングルサインオン機能をサポートしています。この機能により、エンドユーザは一度ログインするだけで、再度サインオンすることなく次の Cisco Unity Connection アプリケーションを使用できます。

- Cisco Personal Communications Assistant
- Web Inbox
- Cisco Unity Connection Administration
- Cisco Unity Connection Serviceability

シングルサインオン機能を実装するには SAML SSO を使用できます。この機能を使用すると、クライアントアプリケーションへのシングルサインオンアクセスを提供するための業界標準オー

プンプロトコル SAML を使って SSO を実装できます。SAML SSO の詳細については、『Quick Start Guide for SAML SSO in Cisco Unity Connection, Release 12.x』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/quick_start/guide/b_12xcucqssamlso.html から入手できます。

Unity Connection 管理者ワークステーションでのブラウザの設定

すべての管理ツールと Web アプリケーションにアクセスするには、ご使用のオペレーティングシステムに応じて、Microsoft Internet Explorer や Mozilla Firefox（による）などのサポート対象 Web ブラウザを管理者ワークステーション上にインストールする必要があります。正しいブラウザの設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。各オペレーティングシステムでサポートされる Web ブラウザについては、『System Requirements for Cisco Unity Connection Release 12.x』（https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/requirements/b_12xcucsysreqs.html）の「Software Requirements—Administrator Workstations」のセクションを参照してください。



- (注) Unity Connection が正常にインストールされた後、Cisco Unity Connection Administration または関連する Web ページにログインする際、信頼済みサイトと例外の追加を必ず実行してください。
- 表 1-1 に、Web アプリケーションにアクセスする前に各ブラウザで実行する必要がある設定手順を示します。

表 1: ブラウザの設定

ブラウザ	設定
Mozilla Firefox	<ol style="list-style-type: none"> 1 Java を有効にします。 2 JavaScript を有効にして、[詳細設定 (Advanced)] で [画像の変更 (Change Images)] を有効にします。 3 サイトでのクッキーの設定を許可します。（セキュリティ上の理由から、これを [発信元 Web サイトについてののみサイトでの Cookies 設定を許可 (Allow Sites to Set Cookies for the Originating Website Only)] に設定してください）。

ブラウザ	設定
Microsoft Internet Explorer	<ol style="list-style-type: none"> 1 アクティブ スクリプトを有効にします。 2 ActiveX コントロールをダウンロードして実行します。 3 Java スクリプトを有効にします。 4 すべてのクッキーを受け入れます。 5 一時的なインターネット ファイルの新しいバージョンを自動的にチェックします。 6 [中 - 高 (Medium-High)] のプライバシーを有効にします。
Chrome	<ol style="list-style-type: none"> 1 すべての Cookie を受け入れ、「ローカルデータを設定する」オプションを選択します。 2 Java Script を有効にし、すべてのサイトで JavaScript の実行を許可するオプションを選択します。 3 画像を有効にし、すべての画像を表示するオプションを選択します。

Cisco Unity Connection Administration へのアクセスと終了

Cisco Unity Connection Administration に初めてログインするときには、インストール時に指定した管理者アカウントのデフォルト ユーザ名とパスワードを使用します。次回からは、[Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] ページで作成した新しい管理者アカウントのユーザ名とパスワードを使用できます。

Unity Connection Administration にログインするには

-
- ステップ 1** 管理者ワークステーションで、ブラウザ セッションを開きます。
- ステップ 2** `https://<Unity Connection server hostname>/cuadmin` に移動します。
- ステップ 3** 該当するユーザ名とパスワードを入力します。[ログイン] を選択します。
デフォルトでは、Unity Connection Administration セッションが 20 分後にタイムアウトするように設定されています。管理セッションタイムアウト設定は、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [Connection 管理 (Connection Administration)] ページで変更できます。
-

Cisco Unity Connection Administration を終了するには

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration のタイトル ペインで [サインアウト (Sign Out)] を選択します。

ステップ 2 ブラウザを終了します。

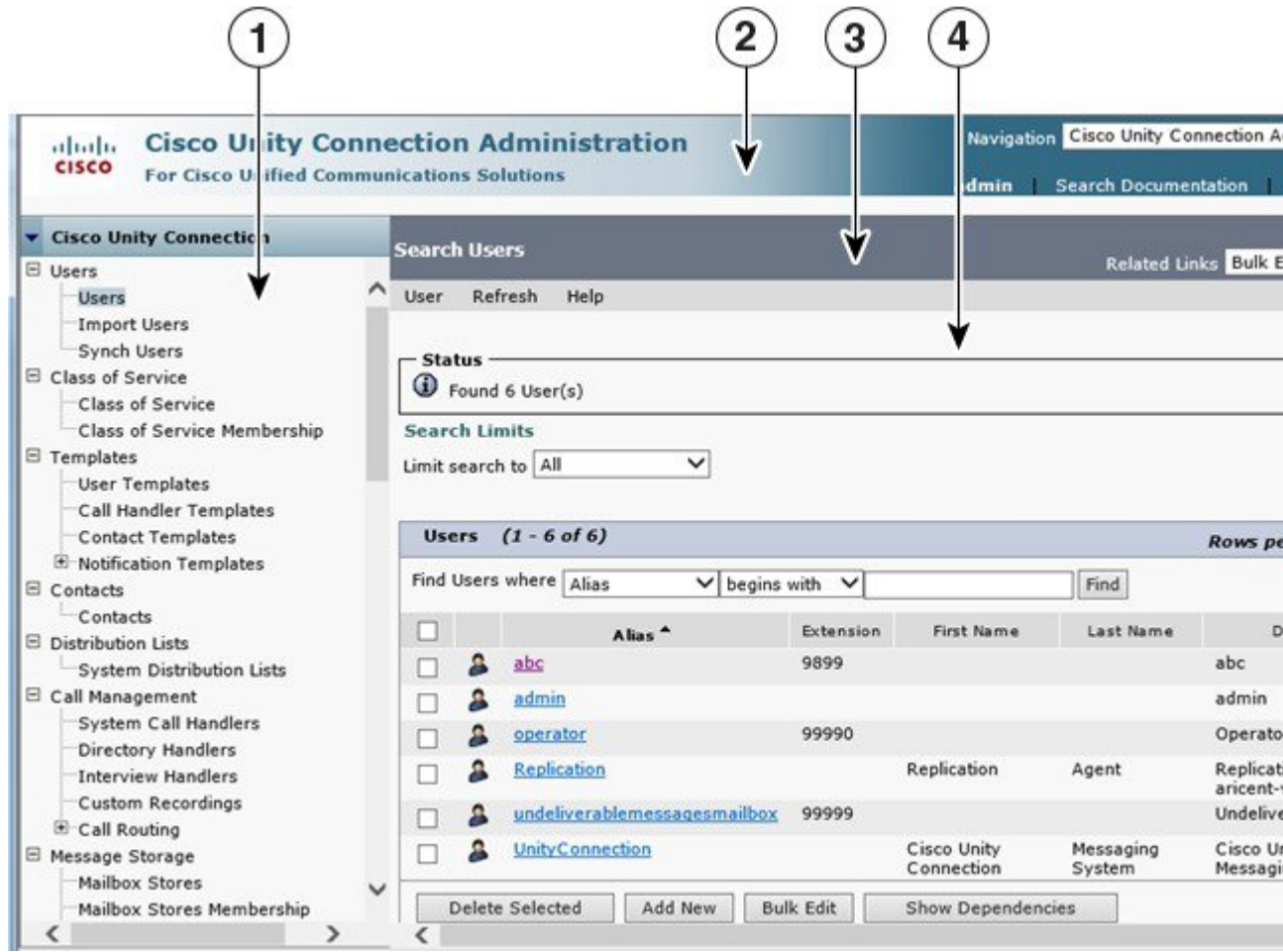
(注) Unity Connection Administration では IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方がサポートされています。ただし、IPv6 アドレスは、Unity Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。

Cisco Unity Connection Administration ユーザ インターフェイス

Unity Connection Administration インターフェイスは、次の表に示す 4 つの領域で構成されています。

ナビゲーション ペイン	インターフェイスの左側にあり、Unity Connection Administration のページへのリンクがあります。表示するページの名前を選択します。
タイトル ペイン	インターフェイスの上部にあり、[バージョン情報 (About)] リンクと [サインアウト (Sign Out)] リンクがあります。 タイトル ペインには、他の Unity Connection アプリケーションのブラウザに使用できるナビゲーションメニューもあります。ナビゲーションリストからアプリケーション名を選択して、[移動 (Go)] を選択します。アプリケーションによっては、再度サインインする必要があります。
タイトルバー	ページ名が表示されます。また、該当する場合、ページに表示されているレコードの名前が表示されます。たとえば、John というエイリアスを持つユーザの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページでは、タイトルバーに「ユーザの基本設定の編集 (John) (Edit User Basics (John)) 」と表示されます。タイトルバーの右側には、カテゴリの他のページから見た、そのページの相対的なナビゲーションパスも表示されます。ナビゲーションパスでページを選択すると、そのページに移動できます。
ページ フレーム	Unity Connection データを入力および表示する領域です。ページの上部のタイトルバーにページ名が表示されます。たとえば、新しいユーザテンプレートを追加するときには、タイトルバーに「ユーザテンプレートの新規作成 (New User Template) 」と表示されます。

図 1 : Cisco Unity Connection Administration インターフェイス



1	ナビゲーション ペイン
2	タイトル ペイン
3	タイトルバー
4	ページ フレーム



(注) Unity Connection では、アクセシビリティ ショートカット キーを使用して Unity Connection Administration や他の Web アプリケーションにアクセスできます。詳細については、[アクセシビリティ](#)、(17 ページ) の章を参照してください。

Cisco Unity Connection 設定シナリオ

次の表に、システム管理者が組織のニーズに応じて Unity Connection でさまざまなタスクを設定する際に使用できる、いくつかのシナリオを示します。

表 2: **Unity Connection** 設定シナリオ

シナリオ	説明
各ユーザのボイスメッセージングの設定	最初に収集する情報のグループは、ユーザ要件です。これには、社内のユーザ総数、ユーザのロケーション、ユーザが現在導入しているボイスメッセージングソリューション、およびユニファイドメッセージング製品としての Unity Connection に対する期待などがあります。これにより、管理者はメッセージングのニーズに基づいてユーザを設定できます。詳細は、 各ユーザのボイスメッセージングの設定 、(8 ページ) のセクションを参照してください。
Unity Connection でのテレフォニーの設定	適切な導入のためには、既存のテレフォニーインフラストラクチャを慎重に分析し、ユニファイドメッセージング環境でボイスメールを導入および管理するための正しい計画手順を実施する必要があります。詳細は、 Unity Connection でのテレフォニーの設定 、(9 ページ) のセクションを参照してください。
ネットワーク内のさまざまな場所 (ロケーション) の接続	組織におけるメッセージングのニーズに応じて、異なる場所にある複数の Unity Connection サーバをネットワークで接続できます。これは拡張性の高いソリューションであり、ユーザ設定をサーバあたり最大 10,000 ユーザまで拡張可能です。詳細は、 ネットワークのさまざまな場所の接続 、(11 ページ) のセクションを参照してください。
各ユーザのメールボックスストレージと電子メールアカウントの設定	ユーザのボイスメッセージは、サーバのインストール中に作成されるボイスメールボックスで、保存、取得、同期されます。管理者は、ユーザのボイスメールボックス内のボイスメッセージと、Microsoft Business Productivity Online Suite (BPOS 専用) 環境または他のサードパーティ ホスト型 Exchange 環境で設定されたユーザ Exchange メールボックスとを同期するように Unity Connection を統合できます。詳細は、 各ユーザのメールボックスストレージと E メールアカウントの設定 、(13 ページ) のセクションを参照してください。
詳細設定	Unity Connection では、メッセージング エクスペリエンスを強化する目的でシステム管理者が追加のパラメータを設定できます。詳細は、 詳細設定 、(14 ページ) のセクションを参照してください。

多機能なボイスメール ソリューションを組織に導入するには、この表に示されているタスクを実行します。

各ユーザのボイス メッセージングの設定

Unity Connection のインストール時には、アプリケーション管理者とプラットフォーム管理者の 2 人のユーザが作成されます。これらのユーザアカウントを使用して、Unity Connection のさまざまな Web ページを管理できます。

- **アプリケーション管理者**は、Cisco Unity Connection Administration、Cisco Unified Serviceability、および Cisco Unity Connection Serviceability の Web ページへのアクセスを提供する、メールボックスのないユーザです。
- **プラットフォーム管理者**は、コマンドラインインターフェイス (CLI)、Cisco Unified Operating System Administration、および災害復旧システム (DRS) へのアクセスを提供します。

組織で音声メッセージングを設定するには、次の手順を実行します。

- 1 パーソナライズされたユーザ アカウント用に、ユーザ テンプレートをカスタマイズします。
- 2 LDAP と Cisco Unified CM を使用して、ユーザをインポートします。
- 3 Cisco Unified CM のインポート済みエンドユーザを同期化します。
- 4 メールボックスあり/なしのユーザに関するサービス クラスを定義します。
- 5 ユーザのための HTML 通知を有効にします

次のセクションで、音声メッセージング コンポーネントの重要性を理解してください。

- **ユーザ テンプレートとユーザ アカウント**：ユーザ テンプレートは、新しいユーザに設定を適用するための 1 つの手段です。ユーザ テンプレートは、認証規則、サービス クラス、スケジュール、その他のオプションや設定で構成されています。テンプレートに何らかの変更を加えても、このテンプレートに基づいてすでに作成済みのユーザは影響を受けません。ただし、このテンプレートに基づいて作成される新しいユーザには、テンプレートに加えられたすべての新しい変更内容が適用されます。デフォルトでは、管理者テンプレートとボイスメール ユーザ テンプレートの 2 つのユーザ テンプレートがあります。また、独自のカスタマイズ済みユーザ テンプレートを作成することもできます。

Unity Connection により管理者は、「メールボックスあり」のユーザと「メールボックスなし」のユーザを設定できます。メールボックスのないユーザの例として、音声メッセージを送信/受信/転送できないデフォルト アプリケーション管理者ユーザがあり、管理者テンプレートを使ってこのユーザが作成されます。一方、メールボックスのあるユーザは、電話や Web クライアントを使用して他のユーザとの間でメッセージを送信/受信/転送でき、ボイスメール ユーザ テンプレートに基づいて作成されます。また、ユーザは、他のボイスメールユーザにビデオグリーティングを送信することもできます。さまざまなユーザ テンプレートと設定の詳細については、[通話管理](#)、([99 ページ](#)) の章を参照してください。

- ユーザの作成：ユーザを手動で追加することも、Cisco Unity Connection Administration ページで LDAP ディレクトリまたは Cisco Unified CM 設定済み AXL サーバからユーザをインポートすることもできます。また、一括管理ツール（BAT）を使用して、メールボックスあり/なしのユーザを作成することもできます。ユーザの作成の詳細については、[ユーザ](#)、[\(47 ページ\)](#) の章を参照してください。
- サービス クラスとメンバーシップのステータス：サービス クラス（Class of service、COS）は、Unity Connection の使用におけるさまざまな制限や許可を定義するパラメータです。メールボックスがあるユーザ用に COS を設定することができ、COS はメッセージ長や IMAP 機能の使用など、さまざまな機能やアプリケーションへのユーザアクセスを制御します。業務上の必要に応じて COS を編集したり新規作成したりすることにより、さまざまなオプションを COS で扱う方法をカスタマイズできます。サービス クラスの詳細については、[サービス クラス](#)、[\(26 ページ\)](#) の項を参照してください。

個々のユーザ アカウントのサービス クラス メンバーシップ ステータスを変更することにより、インストール中に定義されるデフォルト COS を使用して、さまざまな機能のアクセス権限を制限することができます。サービス クラスとサービス クラス メンバーシップの詳細については、[ユーザ 属性](#)、[\(25 ページ\)](#) の章を参照してください。

- 配布リスト：配布リストは、同じ種類の情報を必要とする複数ユーザとの間で音声メッセージを送受信することを目的として、Unity Connection 内の複数ユーザをグループにまとめるための系統的な手段です。配布リストの詳細については、[システム 同報 リスト](#)、[\(69 ページ\)](#) の章を参照してください。
- 連絡先：連絡先は、Unity Connection ユーザと頻繁に通信するユーザです。連絡先は、Unity Connection サーバ以外のボイス メールボックス アカウントを伴うボイス メッセージング システムの一部です。VPIM メッセージングの一部として連絡先を設定でき、ディレクトリ アクセス、名前ダイヤルアクセス、およびパーソナル着信転送ルールを使って連絡先にアクセスできます。連絡先の詳細については、[連絡先](#)、[\(63 ページ\)](#) の章を参照してください。
- 通知テンプレート：通知機能を使用すると、電子メールやボイスメッセージの配信などの事象に関して、Web ページのコンテキスト外でユーザにアラートを送ることができます。希望のメールアドレスに対する HTML 通知の対象として、Unity Connection 内のユーザ アカウントを設定できます。デフォルト通知テンプレートまたは管理者によってカスタマイズされた通知テンプレートを使用すると、HTML 通知デバイスが使用可能になり、サブスクライバ メッセージに容易にアクセスできます。たとえば管理者は、ヘッダー、フッター、ロゴ、画像、MWI ステータス、Mini Web Inbox へのハイパーリンクを含む HTML テンプレートを設定できます。通知テンプレートの詳細については、[通知](#)、[\(225 ページ\)](#) の章を参照してください。

Unity Connection でのテレフォニーの設定

Unity Connection 統合は、1 つまたは複数のポート グループを含む電話システム設定を使用して構築されます。各ポート グループには、電話システムと Unity Connection の間の接続をサポートするために使用できる 1 つ以上のポートが含まれています。

組織内のテレフォニー統合を設定するには、次に示す手順を実行することができます。

- Unity Connection 統合のためのコール エージェントを識別します。
- 統合の種類 (SCCP/SIP/PIMG/TIMG/セキュア SIP) を決定します。
- サポートされている OVA とハードウェア要件に従って、電話システムを設定し、ポートを追加します。
- 検索スペースとパーティションを定義します。
- 要件に応じて、ルーティングルールとコールハンドラを対応付けます。
- テレフォニーの統合：これにより、Unity Connection の電話システムを管理し、電話コールの送受信など、コール処理機能のためのコールエージェントに統合することができます。テレフォニーの統合の詳細については、[テレフォニー統合](#)、(75 ページ) の章を参照してください。
- 電話システム：Unity Connection の電話システムは、コール処理冗長性のための PBX または Cisco Unified CM システムとの単一統合を記述します。電話システムには、すべてのポートグループに影響を与える SIP や SCCP など、統合に適用されるグローバルな設定が含まれています。電話システムの詳細については、[テレフォニー統合](#)、(75 ページ) の章を参照してください。
- ポート：ポートは、着信コールに応答し、メッセージを記録および取得したり、着信転送を処理したりする、Unity Connection 内のエンドポイントです。またポートは、MWI やメッセージ通知の場合のように発信コールを開始することができます。たとえば、ユーザがクライアント (Cisco ViewMail for Microsoft Outlook) を使用してボイスメールを取得する場合、メッセージをダウンロードしてワークステーションスピーカで聞く限り、この操作でポートが使用されことはありません。しかし、ユーザがメッセージの送受信に IP Phone を選択した場合、ポートが使用されます。この操作には、テレフォニーの記録と再生 (TRAP) 用に設定されたポートが必要です。ポートは、1つのポートグループにのみ関連付けられます。ポートの詳細については、[テレフォニー統合](#)、(75 ページ) の章を参照してください。
- ポートグループ：ポートグループには、1つ以上のポートが含まれます。ポートグループには、メッセージ待機インジケータ (MWI)、電話システムの IP アドレスまたはホスト名、ポート番号、アドバタイズされるコーデック、およびポートグループ内のポートに適用されるその他の設定など、統合設定のほとんどが含まれています。SCCP や PIMG/TIMG など、通信に使用される統合方式の種類に応じて複数のポートグループを設定できます。1つの電話システムの下で複数のポートグループが追加されます。ポートグループの詳細については、[テレフォニー統合](#)、(75 ページ) の章を参照してください。
- ダイアルプラン：Unity Connection のダイアルプランは、パーティションとコーリングサーチスペースの使用により、さまざまなリソース、ユーザ、および機能へのアクセスと柔軟性を提供します。組織はパーティションを使用して、ダイアル、転送、メッセージ、アドレス指定、マルチテナント機能などの目的で Unity Connection 内のリソースをセグメント化できます。ダイアルプランは、ネットワーク管理者によって定義されるアドレス指定方式です。パーティションは到達可能性の点で類似するデバイスからなる論理グループであり、サーチスペースは複数のパーティションの順序付きリストです。1つのパーティション内では内線が一意でなければなりません。サーチスペースの場合はこれが必須ではありません。ダイアルプランの詳細については、[通話管理](#)、(99 ページ) の章を参照してください。

- **通話ルーティング**：通話ルーティングは、コール エージェントから Unity Connection への通話をルーティングするための手段を提供します。ルーティングルールは、ボイスメールポート上で着信コールが Unity Connection に提示される際のコールルーティングに影響を与えます。ボイスメール番号に直接向かうコール、またはユーザが話中のときに転送されるコールに対して適用できる2つのルーティングルールとして、直接ルーティングルールと転送ルーティングルールがあります。発信元の種類（内部または外部の発信者）に応じて、ユーザエクスペリエンスが異なります。コールルーティングテーブルの詳細については、[通話管理](#)、(99 ページ) の章を参照してください。
- **コール管理ハンドラ**：Unity Connection には、コール管理計画の一部として、システム 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 ハンドラを含むさまざまなハンドラが提供されています。
- **システム コールハンドラ**は、コールに応答したり、他のユーザまたは他のコールハンドラに対して録音済みアナウンスを再生したりするなど、Unity Connection でさまざまな機能を実行します。コールハンドラは、定義済みコールハンドラテンプレートに基づくものであり、その機能は現在のコールルーティングルールに応じて異なります。ディレクトリ ハンドラは、記録された名前前のサブスクリバに到達するための容易なアクセス方式を提供します。インタビューハンドラは、一連の質問を再生し、その応答を録音することによって、発信者からの情報を収集する手段となります。優れたユーザエクスペリエンスを提供するために、電話でハンドラをカスタマイズできます。コール管理ハンドラの詳細については、[通話管理](#)、(99 ページ) の章を参照してください。

ネットワークのさまざまな場所の接続

Unity Connection クラスタのネットワークングを利用すると、システム管理者は他の音声メッセージングシステムとの間でネットワーク内接続でき、相互運用性と高いスケーラビリティが達成されます。組織におけるメッセージングのニーズに応じて、複数の Unity Connection ディレクトリ (Unity Connection サーバまたはクラスタ) を組み合わせて1つのサイトを形成したり、複数の Unity Connection サイトを相互にリンクして1つのボイスメール組織を形成したりすることができます。

Unity Connection には、次に示すさまざまなネットワークングオプションが備わっており、拡大するビジネス ニーズに対応できます。

- **VPIM**：ユニファイドメッセージングシステムとしての Unity Connection には、オンランプ (別のボイスメール ネットワーキング プロトコルから VPIM に接続するゲートウェイ) およびオフランプ (VPIM から別のボイスメール ネットワーキング プロトコルに接続するゲートウェイ) を伴う VPIM ゲートウェイが備わっており、Avaya Solutions や Unity Connection など、類似のメッセージングシステムや類似していないメッセージングシステムの統合を可能にします。

Voice Profile for Internet Mail (VPIM) プロトコルは、異なるボイスメッセージングシステム間で、ボイスメッセージとテキストメッセージをインターネットまたは任意の TCP/IP ネットワーク経由で交換することを可能にする業界標準です。これは、シンプルメール転送プロトコル

(SMTP) および多目的インターネットメール拡張 (MIME) プロトコルに基づいています。VPIM の詳細については、[ネットワークング](#)、(153 ページ) の章を参照してください。



(注) Unity Connection は、Unity Connection ディレクトリ内で最大 10 の VPIM ロケーションおよび 100,000 の VPIM 連絡先をサポートします。

- レガシネットワーク : Unity Connection は、さまざまな Unity Connection クラスタ間でのサイト内およびサイト間ネットワークをサポートしています。
 - サイト内ネットワーク : 単一の Unity Connection サーバまたはクラスタ ペアをサポート可能な数を超えるユーザが組織に存在する場合、2つ以上の Unity Connection サーバまたはクラスタ (最大 10 個) を結合して、適切に接続された 1 つのネットワークを形成できます。これは Unity Connection サイトと呼ばれます。サイトに結合されるサーバは、ロケーションと呼ばれます。(Unity Connection クラスタの設定時に、サイト内ではそのクラスタを 1 つのロケーションとして数えます。) 各ロケーションは、サイト内リンクを介してサイト内の他のすべてのロケーションとリンクしているものと見なされます。Unity Connection サイトの概念は、Unity Connection リリース 7.x ではデジタルネットワークと呼ばれていました。サイトを他のサイトにリンクしない限り、同じ Unity Connection サイト内で Unity Connection 7.x ロケーション、8.x ロケーション、9.x ロケーション、10.x ロケーション、11.x、および 12.x ロケーションを結合できます。ユーザ、システム配布リスト、パーティション、サーチスペース、および Unity Connection ロケーションは、サイト間で複製されます。
 - サイト間ネットワーク : サイト間リンクを使用して、1 つの Unity Connection サイトを別の Unity Connection サイトに接続したり、Unity Connection を Unity サーバにネットワーク間接続したりできます。20 個のロケーションに関してサイト間リンクを設定できます。レガシ ネットワークングの詳細については、[ネットワークング](#)、(153 ページ) の章を参照してください。



(注) Cisco Unity と Unity Connection サイトの間のネットワーク間接続をサポートするには、サイト内のすべてのサーバが Unity Connection バージョン 10.x 以降を実行している必要があります。

- HTTPS : Unity Connection 10.0(1) では、ネットワーク内のさまざまな Unity Connection サーバとクラスタを接続するために新しいネットワーク概念 (HTTPS ネットワークング) が導入されています。新しいネットワークを HTTPS ネットワークとして展開する必要があります。1 つの HTTPS ネットワークで、最大 25 個の Unity Connection ロケーションを接続できます。ネットワーク内で、各ロケーションはディレクトリ情報のやり取りに HTTP または HTTPS を、またボイス メッセージのやり取りに SMTP を使用します。HTTPS の詳細については、[ネットワークング](#)、(153 ページ) の章を参照してください。
- SRSV : Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (Unity Connection SRSV) は、WAN の障害発生時に中央ロケーションおよび全リモートロケーションにボイス

メールサービスを提供するために、Cisco Unified Survivable Remote Site Telephony (SRST) と共に動作するバックアップボイスメールソリューションです。SRSVの詳細については、「Complete Reference Guide for Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) for Release 12.x」 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/srsv/guide/b_12xcucsrsvx.html) を参照してください。



(注) SRSV 展開は Unity Connection 9.1.2 以降でサポートされています。

各ユーザのメールボックスストレージとEメールアカウントの設定

Unity Connection には、インストール済みのメールボックスストアがあります。Unity Connection は、ディレクトリ設定データベースを作成することにより、ユーザメールボックスアカウントや音声メッセージなどのユーザプロパティを処理します。実際のメッセージングの必要に応じて、メールボックスストアを設定する必要があります。

- **メールボックスストア**：メールボックスストアは、メッセージや Unity Connection ディレクトリ情報を格納するために使用されるリポジトリです。インストール時に単一のメールボックスストアが作成され、UnityMbxDb1 という名前が付けられます。パフォーマンスを向上させるために、追加のメッセージストレージを追加できます。メッセージストレージの詳細については、[メッセージストレージ](#)、(137 ページ) の章を参照してください。
- **メールボックスクォータ**：メールボックスクォータにより、Unity Connection でのユーザのボイスメールボックスのサイズ制限を定義することができます。Unity Connection の設定には、システム全体のメールボックスサイズクォータが含まれています。これをカスタマイズして、ユーザ音声メッセージの送信または受信に関する制限を設定できます。メールボックスクォータの詳細については、[メッセージストレージ](#)、(137 ページ) の章を参照してください。
- **メッセージエージングポリシー**：メールボックスストアが作成されると、ユーザ音声メッセージ用のディスク領域が最大サイズで作成されます。割り当てられたディスク領域を、指定されたメールボックスクォータ内に維持する目的で、Unity Connection にはメッセージエージングポリシーが提供されています。音声メッセージが格納されるディスクスペースがいっぱいにならないように、いくつかのルールがユーザメールボックスに適用されます。エージングポリシーがアクティブになると、メッセージの状態が変更されます。たとえば、新しいメッセージは保存状態に移り、指定された期間内に保存状態から削除状態に移ります。メッセージエージングポリシーの詳細については、[メッセージストレージ](#)、(137 ページ) の章を参照してください。
- **ユニファイドメッセージングサービス**：Unity Connection でサポートされるユニファイドメッセージングサービス (UMS) により、音声メッセージングがメールアカウントに統合され、音声メッセージを電子メールと共にメールボックスに保存できます。UMS により、電子メールクライアントまたは電話ユーザインターフェイス (TUI) を使用して音声メッセージにアクセスすることができます。

Unity Connection と Exchange の間の通信を可能にするために、Exchange の種類（Exchange 2010、Exchange 2013、または Exchange 2016、Office 365）に応じてユニファイドメッセージングサービスを設定できます。UMS には、Unity Connection の TTS（音声合成）機能を使用して Exchange 電子メールを音声で聞いたり、Exchange の予定表や連絡先にアクセスしたり、Unity Connection の音声メッセージと Exchange のメールボックスをシングルインボックスとして同期したりするための機能が備わっています。

- シングルインボックス（単一の受信トレイ）：これは Unity Connection の豊富なユニファイドメッセージング機能の 1 つであり、Unity Connection の音声メッセージと Exchange のメールボックスを同期化します。あるユーザのシングルインボックスが有効になると、そのユーザに送信されるすべての Unity Connection 音声メッセージは、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook（VMO）から送信されたメッセージを含め、まず Unity Connection に格納され、すぐに複製されてそのユーザの Exchange メールボックスに入れられます。ViewMail for Outlook は、Microsoft Outlook 2010 または 2016 の中から音声メッセージを聞いたり作成したりできるようにするためのアドインです。

詳細設定

Unity Connection では、ユーザエクスペリエンスとシステムパフォーマンスを拡張する目的でさまざまなオプションやツールを有効にすることができます。さらに、以下のセクションで説明する追加の設定を行うことで、組織のボイスメッセージングシステムの導入と設定をカスタマイズできます。

- ツール：Unity Connection の管理に使用できるさまざまなツールやユーティリティ（タスク管理、SMTP アドレスの検索など）があります。

Unity Connection ツールの一部を次に説明します。

- 一括管理ツール（BAT）：デフォルトテンプレートをエクスポートおよびインポートすることで、オブジェクトプロパティ（ユーザや同報リストなど）を追加、削除、編集できます。
- カスタム キーパッド マッピング：電話メニュー キーを押す操作をユーザ向けにカスタマイズできます。ユーザは電話ユーザインターフェイス（TUI）を使用して、ボイスメッセージの送受信に使用する Cisco IP Phone の DTMF キーを変更できます。
- タスク管理：Unity Connection サービスがリストされます。これらのサービスは、スケジュールに基づいて実行され、さまざまなトラブルシューティングタスクやシステム保守タスクに使用できます。
- リアルタイム監視ツール：システムパフォーマンスとポートの使用状況を監視するための Unity Connection 機能拡張として使用されるアプリケーションプラグインです。

Unity Connection のツールの詳細については、[ツール](#)、[\(307 ページ\)](#) の章を参照してください。

- システム設定：Unity Connection では、システム管理者がさまざまなオブジェクトプロパティに関してシステム全体のパラメータを指定できます。これには、サブスクリバサーバのインストール時点でのクラスタ設定、ユーザのボイスメールボックスの Web パスワードとボイスメール PIN の定義に関する認証規則、Cisco Smart Software Manager（CSSM）または Cisco

Smart Software Manager サテライトに登録されている Unity Connection のライセンスの状態を表示するためのライセンス、役割の変更、桁数の多い内線番号の規制テーブルの設定、スマートホスト設定などがあります。システム設定の詳細については、[システム設定](#)、(257 ページ) の章を参照してください。

- 詳細設定：さまざまな機能（コール転送設定のカンバセーション、ユーザメールボックスのメッセージング、ディスクサイズを判別するためのディスク容量、クラスタステータスの変更のためのクラスタ設定、UMS の予定表処理に関連するユニファイドメッセージングサービス設定など）を有効または無効にするためのチェックボックスがあります。詳細設定の詳細については、[詳細システム設定](#)、(285 ページ) の章を参照してください。



第 2 章

アクセシビリティ

- [概要, 17 ページ](#)
- [Cisco Unity Connection Administration のショートカット キー, 17 ページ](#)
- [他の Unity Connection 機能, 20 ページ](#)

概要

Cisco Unity Connection では、さまざまなショートカット キーと機能を使用して Cisco Unity Connection Administration や Web Inbox などの Web アプリケーションに簡単にアクセスできます。

Cisco Unity Connection Administration のショートカット キー

ここでは、Cisco Unity Connection Administration のショートカット キーの使用方法的詳細について説明します。

- 管理者は、TAB キーを使用してすべてのリンク、すべてのフォーム フィールド、およびウィジェットを順に移動できます。ログイン後、管理者が最初に TAB キーを押すと、[Cisco Unity Connection] というラベルのツリーの頂点にフォーカスが移ります。TAB キーをさらに押すことで、管理者はすべてのリンク、すべてのフォーム フィールド、およびウィジェットを移動できます。
- ツリー リンクに対応するページに移動するには、任意の時点で管理者が TAB キーを使ってリンクを選択した後、ENTER キーを押します。
- フォーカスがページのフレームに移動した後に TAB キーを押すと、そのページのすべての映像広告に移動できます。
- 管理者は、Ctrl+Alt+t キーを押すことで、どのページ/フォームからでもツリーのトップに移動できます。このショートカット キーによりフォーカスがツリー頂点のラベル [Cisco Unity

Connection] に移動し、そこから TAB キーを使用してツリーのすべてのリンクに移動できます。

- ショートカット Ctrl+Alt+t により、ツリーやページのどこからでもツリーのラベル [Cisco Unity Connection] にフォーカスが移動します。
- これらのショートカット キーは Windows および MAC オペレーティング システムで動作します。

項目	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Safari/Chrome	使用方法
Unity Connection Administration でのリンク、フォームフィールドおよびウィジェットの正順移動	TAB	TAB 注：MAC では、TAB キーによるハイパーリンクができません。動作させるためには、管理者が Mac で TAB キーによるハイパーリンクへのナビゲーションを有効にする、(20 ページ) の項で指定されている Firefox の設定を変更する必要があります。	TAB	TAB キーは、すべてのリンク、すべてのフォームフィールド、およびウィジェットを順に移動するために使用されます。 オプションボタンを選択または選択解除するには、矢印キーを使用します。
[Connection 管理 (Connection Administration)] ツリーの最上位にフォーカス	Ctrl+Alt+t	Ctrl+Alt+t	Ctrl+Alt+t	このショートカットキーは、[Unity Connection 管理 (Unity Connection Administration)] ページのツリーの最上位にフォーカスを戻すために使用されます。

項目	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Safari/Chrome	使用方法
Unity Connection Administration でのリンク、フォームフィールドおよびウィジェットの逆順移動	Shift+TAB	Shift+TAB	Shift+TAB	このキーの組み合わせは、リンク、フォームフィールド、ウィジェットを逆順に移動するときに使用されます。
メニュー項目間の移動	左右の矢印キー	左右の矢印キー	左右の矢印キー	まず TAB または Shift+TAB を使用してメニューアイテムのいずれかにフォーカスし、それから左右の矢印キーを使用してすべてのメニュー項目に移動します。
ドロップダウンリスト項目の移動	上下の矢印キー	上下の矢印キー	上下の矢印キー	まず TAB または Shift+TAB を使用してドロップダウンリストにフォーカスし、それから上下の矢印キーを使用してリストのすべての項目に移動します。
[Unity Connection 管理 (Unity Connection Administration)]での展開と折りたたみ	ENTER キー	ENTER キー	ENTER キー	まずツリーノードにフォーカスし、それから ENTER キーを押してツリーの展開や折りたたみを実行し、すばやく移動します。

Safari で TAB キーによるハイパーリンクへのナビゲーションを有効にする

Safari ブラウザでは、TAB キーによるハイパーリンクのナビゲーションができません。したがって、[Unity Connection の管理 (Unity Connection Administration)] ページでは、ツリー左端に TAB キーを介して直接アクセスすることができません。ツリーを TAB キーを介してアクセスできるようにするためには、Safari で次のブラウザ設定を変更する必要があります。

ステップ 1 [環境設定 (Preferences)] > [詳細 (Advanced)] をクリックします。

ステップ 2 [Tab キーを押したときに Web ページ上の各項目を強調表示 (Press tab to highlight each item on a web page)] チェックボックスを選択し、ツリーリンクを TAB キーでアクセス可能にします。

Mac で TAB キーによるハイパーリンクへのナビゲーションを有効にする

ステップ 1 Firefox ブラウザを開き、アドレスバーに「about:config」と入力します。

ステップ 2 ENTER キーを押します。

ステップ 3 セキュリティ警告を受け入れます。

ステップ 4 設定パラメータで、リストから「accessibility.tabfocus」を探します。

ステップ 5 これがリストにない場合、このパラメータを「integer」、値「7」で追加します。

ステップ 6 ページを更新し、ページナビゲーションに Tab キーを使用します。

(注) 表示名の中に DTMF 番号がある場合、名前のうち DTMF デジタル後方の部分は、録音された名前として再生されません。

他の Unity Connection 機能

Unity Connection 機能には、その他に、エンドユーザのアクセシビリティを改善する次の機能があります。

Speech Connect

Speech Connect 機能は、自動受付機能に音声対応の拡張機能を提供します。Speech Connect は音声対応ディレクトリ ハンドラを使用し、これによって Unity Connection ユーザと外部発信者は次の操作を行うことができます。

- オーディオテキストツリーをナビゲートすることなく、また従業員の内線番号を知らなくても、従業員（Unity Connection ユーザ）の名前を言うだけでその従業員に接続できます。
- 簡単に従業員にアクセスできるように、ユーザの電話機に Speech Connect スピードダイヤルを設定できます。
- 同じ名前の従業員が複数いる場合、または発信者が言った名前に完全に一致する名前が Speech Connect がない場合、発信者に対して複数の名前の選択肢を示し、従業員の場所や部門などの追加情報を含めることができます。Speech Connect はまた、利用できる場合に、従業員が自分の声で録音した名前を再生し、発信者が複数の名前から選択するのを容易にします。

ディレクトリ ハンドラの設定について詳しくは、[通話管理](#)、(99 ページ) の章を参照してください。

Cisco SpeechView

SpeechView 機能を使用すると、ボイスメッセージをテキスト形式でメールボックスに受信できるようになります。ボイスメッセージが到着すると、テキスト形式の空の添付ファイルと共に、受信者のメールボックスに格納されます。文字変換サービスによる文字変換が完了すると、文字変換テキストを使ってテキスト添付ファイルが更新されます。文字変換に問題があった場合、音声メッセージのテキスト添付ファイルとしてエラー メッセージを受け取ります。

音声メッセージの最初の 500 文字だけが文字変換され、残りのメッセージは切り捨てられます。ただし、元の録音については、ユーザはその全体にアクセスできます。

SpeechView は、統合メッセージング ソリューションの 1 つの機能です。したがって、各音声メッセージの元のオーディオバージョンはいつでも利用可能です。

TTY の概要

TTY プロンプトセット（米国英語（ENX）でのみ入手可能）をインストールして、サポートされている他の電話言語と同じように使用することができます。TTY プロンプトセットがインストールされると、TTY を使用するサブスクライバおよび外部の発信者は Unity Connection に発信して、音声聞く発信者が使用できる機能と同じ機能を使用できます。ただし、次の制限事項に注意してください。

- Unity Connection の TTY プロンプトセットは G.729a や他のメッセージ録音/格納コードとの互換性がないため、G.711 MuLaw がメッセージ録音/格納コーデックとして選択される必要があります。

- 外部の発信者による使用向けに、専用の電話番号を設定する必要があります。この番号からアクセスできる、すべてのグリーティング、プロンプト、およびユーザ名は、TTY プロンプトセットを使用して作成されている必要があります。
- TTY は TUI 言語専用です。現在、TTY には互換性のあるテキスト/スピーチ (TTS) 言語がありません。また、TTY プロンプトセットは GUI 言語としても適していません。
- TTY トーンは、Unity Connection カンバセーション全体のナビゲートでの使用には利用できません。一部の TTY 電話機には、DTMF トーンを送信する機能がありません。この場合は、TTY ユーザがシステムナビゲーションに電話機のキーパッドを使用することが必要となることがあります。
- 録音/再生の制限により、TTY プロンプトセットはインタビューハンドラ内で使用できません。
- TTY 電話機は音声名を表示せず、単純に音声名を再生します。
- 音声名をテキストで表示し、Unity Connection 内で置き換えるには、TTY Angel を使用します。TTY Angel の詳細については、TTY Angel のヘルプ (<http://www.ciscocountytools.com/Applications/General/TTYAngel/TTYAngel.html>) を参照してください。
- ipTTY デバイスを使用して会話の品質を向上させるには、Cisco Unity Connection Administration 上でコンフォート ノイズを無効にすることを推奨します。コンフォート ノイズを無効にするには、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [テレフォニー (Telephony)] に移動し、[VAD 有効 (Vad Enabled)] チェックボックスをオフにします。ipTTY デバイスの使用方法については、『*ipTTY Configuration Guide for Cisco UCM 9.x*』 (https://docs.google.com/document/d/1CmS0aTN7hIFqIZ_PvjKqTlhgK5xV8IPNTmi8cgsbn6w/edit?pref=2&pli=1) を参照してください。

TTY プロンプト セットを使用するための Cisco Unity Connection の設定

TTY 用に Unity Connection を設定するには、次のタスクを実行します。

-
- ステップ 1 TTY を使用して Unity Connection に発信する外部の発信者だけが使用する、ダイヤルイン番号を取得します。必要に応じて、電話システムと電話システム連動を設定します。
 - ステップ 2 必要に応じて、ユーザの TTY デバイスをインストールします。
 - ステップ 3 Unity Connection サーバに ENX 言語をインストールします。
 - ステップ 4 Unity Connection メッセージ録音/格納コードとして、[G.711 (標準) (G.711)] が選択されていることを確認します。
 - ステップ 5 TTY ユーザ テンプレートを作成します。このテンプレートは、TTY を使用するすべてのユーザのユーザ アカウントを作成する場合に使用されます。また、これらのユーザに対してテキスト/スピーチを無効にする TTY サービス クラスを作成する場合があります。
 - ステップ 6 TTY ダイヤルイン番号のルーティング ルールを作成します。
 - ステップ 7 TTY ダイヤルイン番号のガイダンスのコールハンドラを作成します。
 - ステップ 8 必要に応じて、追加の TTY コールハンドラを設定します。
 - ステップ 9 TTY Angel を使用して、または Media Player と TTY 電話機を録音/再生デバイスとして使用して、TTY でグリーティングを録音します。ガイダンス、追加のコールハンドラのグリーティング、およびユーザのグリーティングのうち、該当するグリーティングを録音することが必要となります。
 - ステップ 10 TTY ダイヤルイン番号、ガイダンス、コールハンドラ、およびすべてのユーザのデバイスをテストし、発信 TTY コールと着信 TTY コールの両方が正しく操作されることを確認します。
-



第 3 章

ユーザ属性

- [ユーザ属性, 25 ページ](#)

ユーザ属性

概要

ボイス メッセージング システムを管理したり、これにアクセスしたりする目的で Cisco Unity Connection ユーザを作成します。ユーザ属性とは、システムへの接続を許可されるユーザを管理したり、ユーザがアクセスできるシステムの機能とリソースを決定したりするために使用できるオブジェクトです。

ユーザ アカウントを追加するための準備

Unity Connection でユーザ アカウントを追加する前に、ユーザ属性を選択して定義する必要があります。各属性で定義する設定によって、ユーザと発信者に対してどの機能を有効にするかを決定したり、Unity Connection リソースの使用に関する制限やアクセス権を定義したりできます。

ユーザ アカウントを個別または一括で追加する前に、次のユーザ属性を設定する必要があります。

- サービス クラス：サービス クラスを使用して、Unity Connection 上の重要な機能に対するアクセス制御を定義できます。サービス クラス メンバーシップを有効にすると、そのサービス クラスの設定がすべてのメンバーユーザに適用されます。[サービス クラス, \(26 ページ\)](#) を参照してください。
- ユーザ テンプレート：ユーザ テンプレートの設定は、新しく作成されるユーザ アカウントに適用されます。これにより、ほとんどのユーザ設定に関して、事前定義された設定を作成できます。ユーザ テンプレートの設定を変更した場合、そのテンプレートに関連付けられている既存のユーザ アカウントにはそれが適用されません。[ユーザ テンプレート, \(31 ページ\)](#) を参照してください。

- **メールボックスストア**：Unity Connection では、複数のメールボックス ストアを作成できます。この機能は、バックアップ完了までの時間が問題になるような大規模インストール環境を持つお客様に役立ちます。ユーザアカウントを追加する前に、使用するユーザテンプレート内で指定されているメールボックス ストアを確認してください。別のメール ストアを指定するためにテンプレートを編集するか、新しいテンプレートを作成する必要が生じることがあります。ユーザ テンプレートで指定されたメールボックス ストアを変更しても、そのテンプレートに基づいて作成されたユーザ アカウントが新しいメールボックス ストアに再割り当てされるわけではありません。ただし、ユーザはいつでも別のメールボックスストアに再割り当てすることができます。メールボックス ストアを設定するには、[メッセージ ストレージ](#)、(137 ページ) の章を参照してください。
- **ダイヤルプラン**：Unity Connection でのダイヤル プランには、パーティションとサーチ スペースが含まれます。パーティションおよびサーチ スペースを使用すると、Unity Connection 内のグローバルダイヤル/メッセージアドレス指定スペースを分離できます。パーティションは、ユーザやコールハンドラなどのオブジェクトからなる論理グループで構成されます。オブジェクトは、拡張子、名前、またはSMTPアドレスで識別されます。サーチスペースには、パーティションの順序付きリストが含まれます。[ダイヤルプラン](#)、(112 ページ) を参照してください。
- **スケジュール**：Unity Connection では、スケジュールを使用して、適用するユーザ転送ルールや再生するユーザ グリーティングを決定します。ユーザ アカウントを追加する前に、使用するテンプレートに対して指定されているアクティブなスケジュールを確認してください。別のスケジュールを指定するためにテンプレートを編集するか、新しいテンプレートを作成する必要が生じることがあります。ユーザテンプレート ページで指定されたアクティブ スケジュールを変更しても、そのテンプレートに基づいて作成されたユーザアカウントが新しいスケジュールに再割り当てされるわけではありません。対照的に、スケジュールを編集した場合は、更新後のスケジュールが新しいユーザと既存のユーザの両方に適用されます。これは、ユーザアカウントの作成の前後でスケジュール設定を更新できることを意味します。ユーザはいつでも別のスケジュールに再割り当てすることができます。祝日およびスケジュールの管理について詳しくは、[スケジュール](#)、(131 ページ) および[祝日スケジュール](#)、(264 ページ) を参照してください。
- **ロール**：Unity Connection には、事前定義されたロールのリストに従って設定された、管理者アカウントの権限レベルがいくつかあります。ロールによって、管理者が実行できるタスクが決まります。管理者アカウントを追加する前に、各アカウントに割り当てるロールを選択してください。アカウントに割り当てられるロールをいつでも変更できます。詳細は、[ロール](#)、(342 ページ) のセクションを参照してください。

サービス クラス

サービスクラス (CoS) は、ボイス メールボックスがあるアカウントの制限と権限を定義します。たとえば、COS によって、次のような処理が行われます。

- **Web Inbox** や **Messaging Inbox** といったライセンス済み機能へのユーザアクセスを制御します (個別のライセンスが必要な機能へのアクセスがCOSに含まれている場合は、十分なライセンスが使用可能な場合にのみ、ユーザのグループを COS に割り当てることができます)。

- パーソナル着信転送ルールやデジタルネットワーキングなど、ライセンスされていない機能へのユーザ アクセスを制御します。
- ユーザと **Unity Connection** との対話方法を制御します。たとえば、**COS** で、ユーザのメッセージとグリーティングの最大長と、ユーザが社内ディレクトリへの掲載を選択できるかどうかを指定します。
- 着信転送オプションを制御します。
- ユーザに許可するプライベート同報リストの数と、リストあたりに許可するメンバーの数を指定します。
- ユーザがコールの転送と発信時に使用可能な電話番号を制御する規制テーブルを指定します。

ボイス メールボックスのないユーザまたは管理者アカウントに関連付けられた個別のアカウントやテンプレートに関しては、**COS** が指定されません。

ユーザ テンプレート ページで指定されている **COS** を変更しても、そのテンプレートに基づいて作成されたユーザアカウントが新しい**COS**に再割り当てされるわけではないことに注意してください。対照的に、**COS** の設定を変更した場合は新しいメンバーと既存のメンバーの両方に変更が反映されるため、ユーザアカウントの作成の前後で**COS**設定を編集できます。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。

デフォルトのサービス クラス

Unity Connection によって作成される2つの定義済みサービス クラスを、システムのセットアップ時に使用します。

- [システム (System)]: このサービスクラスは、管理者 (ボイス メールボックスアカウントがないユーザ) に割り当てられます。このサービス クラスは削除できません。
- [ボイス メールユーザ **COS** (Voice Mail User **COS**)]: このサービス クラスは、ボイス メールボックスがあるユーザ アカウントに割り当てられます。このサービス クラスは削除できません。

サービス クラスの設定

ここでは、**Unity Connection** のサービス クラスの設定、およびサービス クラス設定の定義と保存について説明します。

-
- ステップ 1** Cisco **Unity Connection Administration** で、[サービス クラス (Class of Service)]を展開して [サービス クラス (Class of Service)]を選択します。
Cisco **Unity Connection Administration** に、現在設定されているサービス クラスが表示されます。

ステップ 2 サービスクラスを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。

- サービスクラスを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[サービスクラスの
新規作成 (New Class of Service)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択
します。
- 1 つのサービスクラスを編集するにはその COS を選択します。複数のサービスクラスを編
集するには、該当するチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
 - 1 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページで、サービスクラスの設定を編集
します。
 - 2 設定を編集してから、[保存 (Save)] を選択します。
- サービスクラスを削除するには、削除するサービスクラスの横のチェックボックスをオン
にします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

サービスクラスのメンバーシップ

サービスクラスのメンバーシップを使用すると、COS で有効になっている必須機能を含む特定のサービスクラスにユーザアカウントを追加できます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[サービスクラス (Class of Services)] を展開し、[サービスクラ
スのメンバシップ (Class of Service Membership)] を選択します。

ステップ 2 サービスクラスのメンバーを選択するには、該当するチェックボックスをオンにして [選択項目の移動
(Move Selected)] を選択します。

サービスクラスの設定

選択されたサービスクラスに基づいて、ユーザアカウントのライブ返信や個人用配布リストなど
の設定を指定できます。

Live Reply

Live Reply 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メッセージに応答
したり、送信者に発信したりできます。COS 設定を使用すれば、ユーザが他のユーザからのメッ
セージに対してのみ Live Reply を実行できるようにするのか、ユーザおよび識別できない発信者
の両方からのメッセージに対して Live Reply を実行できるようにするのかを指定できます（識別

できない発信者とは、Unity Connection に転送されたが、内線番号の呼び出しで特定できない外部発信者またはユーザのことです)。

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して、メッセージに対して Live Reply を実行できます。Live Reply が有効であっても、電話機のカンパセーションタイプによってはメインの電話メニューにそのことが示されない場合があるため、この機能を有効にする場合はユーザにその旨を連絡することを検討してください。

ユーザに対して Live Reply を有効にする場合は、次の点について考慮してください。

- 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にのみ、Unity Connection からメッセージを残したユーザの内線番号がダイヤルされます。



(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に対する通話転送設定によって、ユーザ電話機が通話中の場合に Unity Connection がどのような動作をするか、および Unity Connection でコールを選別するかどうかが決まります。
- ユーザがメッセージに対して Live Reply を実行しようとしたが、メッセージの発信者が電話に出られない場合、このコールをユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号から実行したのであれば、発信者に残された応答メッセージがそのユーザから送信されたものであることが正しく特定されます。これは、Unity Connection によって Live Reply コールが電話システムにリリースされ、ユーザが応答メッセージを残すときに Unity Connection にサインインできなくなるためです。

識別できない発信者に対する Live Reply に関して次の点に注意してください。

- Unity Connection では、自動番号識別 (ANI) 文字列内に電話システムから入力された発信者番号が使用されます。Live Reply を開始するために、Unity Connection は、ユーザのサービスクラスに関連付けられた転送制限テーブルに照らして ANI 番号をチェックします。その番号が許可されれば、Unity Connection で電話システムへのリリース転送が実行され、コールが折り返されます。
- Unity Connection が ANI 文字列に付加するプレフィックスと、プレフィックスを適用する前の ANI 文字列の最小長を設定できます。これは、たとえば十分な長さがあるすべての番号の先頭にトランク アクセス コードを付加する目的で、または番号の処理のために電話システムで必要になる可能性がある追加の情報を提供する目的で行います。適切なダイヤル文字列を生成するために必要なその他のフォーマットは電話システムで実行する必要があります。

プライベート同報リスト

COS 設定を使用すると、ユーザが使用できるリストの最大数と、ユーザが Unity Connection カンパセーションまたは Messaging Assistant を使ってリストを管理する場合に、各リストに追加可能なメンバーの最大数を指定できます。

COS に割り当てられる各ユーザが使用可能なリストの最大数を、最大で 99 個に設定できます。

Unity Connection カンパセーションと Messaging Assistant はどちらも、ユーザがリストの最大数に達したかどうか判断するためにこの COS 設定を使用しますが、ユーザが所有するリスト数のカウント方法はアプリケーションによって異なります。

- ユーザが電話を使ってメンバーを追加することによって新しいリストを作成した場合、Unity Connection カンパセーションではメンバーを持つプライベート同報リストの数がカウントされ、その合計とこの設定値を比較してユーザがリスト数の上限に達したかどうか判断されます。メンバーを持たないリスト（空のリスト）は、録音名またはテキスト名が付けられていたとしても、ユーザが所有するリストの合計には含まれません。
- ユーザが Messaging Assistant を使って新しいリストを作成した場合、Messaging Assistant では録音名、テキスト名、またはメンバーを持つリストの数がカウントされ、その合計とこの設定値を比較してユーザがリスト数の上限に達したかどうか判断されます。メンバーを持たないリストは、録音名またはテキスト名が付けられていなければ、合計に含まれません。

つまり、あるユーザが 15 リストを許可する COS に属し、メンバーを持つ 12 個のプライベート同報リストと、メンバーを持たない 2 個の録音名付きリストが存在する場合は、Messaging Assistant を使用するよりも電話を使用した方が、リスト数の上限に達するまでにより多くのリストを作成できます。

- ユーザが Unity Connection カンパセーションを使用している場合は、2 個の空のリストにメンバーを追加し、1 個の新しいリストを作成するか、3 個の新しいリストを作成することによって、リスト数の上限に到達します。ユーザが 3 個の新しいリストを作成することによって上限に到達した場合は、2 個のリストが削除されるまで、2 個の空のリストにメンバーを追加できません。
- ユーザが Messaging Assistant を使用している場合は、1 個の新しいリストを作成することによってリスト数の上限に到達します。リスト数の上限に到達するかどうかに関係なく、ユーザは 2 個の空のリストにメンバーを追加できます。

録音名と長さ

COS ごとに、ユーザに名前の録音を許可するかどうか、および録音名の長さを指定できます。

ユーザの声で録音された名前を聞くことで、発信者は類似する名前のユーザを区別できます。名前の録音が許可されている場合、ユーザは電話カンパセーションまたは Messaging Assistant を使用して名前の録音を実行できます。ユーザは、初回の登録時にこのタスクを完了するように要求されます。



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

Unity Connection ユーザが録音名を持っていない場合は、ユーザ名（Unity Connection Administration で入力された名前に応じて表示名または姓名の連結）を Unity Connection で再生するためにテキスト/スピーチが使用されます。録音名があれば、発信者は目的の人物またはメールボックスに発信

していることをより確信できます。ユーザは初回の登録時にユーザ名を録音する必要があります。これにより、発信者が名前を把握するのに役立ちます。

ボイスメッセージの SpeechView 文字変換

SpeechView 機能が有効になっている場合は、Unity Connection でサードパーティの外部音声テキスト変換サービスを使用してボイスメッセージがテキストに変換されます。

SpeechView を使用するには、ボイスメッセージの文字変換を行うサービスクラスにユーザが属している必要があります。サービスクラスのメンバーは、メッセージにアクセスするように設定された IMAP クライアントを使用して、メッセージの文字変換を表示できます。元のボイスメッセージは文字変換されたテキストメッセージに添付されます。オプションで、ユーザは、Unity Connection から文字変換が電話機または外部電子メールアドレスに送信されるように SMS または SMTP 通知デバイスを設定できます。

ビデオ

Unity Connection では、COS ごとに、ユーザがビデオ グリーティング/メッセージを録画および再生できるかどうかを管理者が指定できます。管理者は、識別された発信者および外部の発信者にビデオ グリーティング/メッセージを再生できるようにすることができます。また、Unity Connection では、識別されている発信者がビデオ グリーティング/メッセージを録画することもできます。

ビデオ グリーティング/メッセージの設定により、管理者はサービスクラスのメンバーがビデオ グリーティング/メッセージを録画できるかどうかを制御し、外部発信者に対してビデオ グリーティング/メッセージを再生可能にするかどうかを制御できます。



(注) Unity Connection では、サイト間リンク、サイト内リンク、または HTTPS リンクを介して接続するリモートユーザが外部発信者として分類されます。

外部発信者にビデオ グリーティング/メッセージへのアクセスを許可するには、ビデオ グリーティング/メッセージ用のサービスクラスを有効にし、Cisco Unity Connection Administration で [サービスクラス (Class of Service)] > [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] に移動して、[ビデオを有効にする (Enable Video)] チェックボックスをオンにする必要があります。

このチェックボックスを有効または無効にすると、ユーザがビデオ グリーティング/メッセージを再生および録画できるかどうか決まります。

ユーザテンプレート

Unity Connection で追加するそれぞれのユーザアカウントと管理者アカウントは、ユーザテンプレートに基づきます。ユーザテンプレートの設定には、認証規則とスケジュールが含まれます。認証規則は、作成するユーザのパスワードまたは PIN およびアカウントのロックアウトポリシーを決定します。

ユーザアカウントを作成する前に、使用する予定のユーザテンプレート内の設定を確認してください。これにより、既存のユーザテンプレートに変更を加える必要があるか、あるいは新しい

ユーザテンプレートを作成する必要があるかを判断できます。テンプレートごとに、有効にする機能を検討し、サービスクラスを指定し、作成するアカウントに適用するスケジュールとタイムゾーンを設定します。

後でユーザアカウントを変更する回数を最小限にするには、作成するユーザグループごとに別々のテンプレートを使用して必要な設定値を指定します。たとえば、営業部門のメンバーのアカウントを作成する場合は、テンプレートを作成するか既存のテンプレートを編集して、メッセージ通知を設定します。セキュリティを強化するために営業部門の従業員に残すメッセージを暗号化するように指定し、発信者がメッセージを残す際の録音時間を長くして、営業部門の従業員に再生するカンバセーションを制御する設定を同様に適切に変更します。

ユーザアカウントごとに設定を変える必要がある場合は、ユーザテンプレート上の設定を空白にして、ユーザアカウントの作成後に、ユーザアカウントごとに設定を編集することができます。

デフォルトのユーザテンプレート

Unity Connection の2つの事前定義ユーザテンプレートを編集できますが、削除することはできません。

ボイスメールユーザテンプレート	このテンプレート上の設定は、ほとんどのユーザに適しています。
管理者テンプレート	このテンプレートの設定は、Unity 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くユーザアカウントにはボイスメールボックスがありません。 デフォルトで、テンプレートでは、最上位特権を持つ管理者の役割であるシステム管理者の役割が指定されます。

ユーザテンプレートの設定

ここでは、Unity Connection のユーザテンプレートの設定、およびユーザテンプレート設定の定義と保存について説明します。



(注) 一括管理ツールを使用してユーザテンプレートを管理できます。詳細は、[一括管理ツール](#)、(308 ページ) のセクションを参照してください。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] を展開し、[ユーザテンプレート (User Templates)] を選択します。
[ユーザテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページに、デフォルトのユーザテンプレートと現在設定されているユーザテンプレートが表示されます。

ステップ 2 ユーザテンプレートを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。

- ユーザテンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[ユーザテンプレートの新規作成 (New User Template)] ページが表示されます。必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ユーザテンプレートを編集するには、編集対象のユーザテンプレートを選択します。[ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Templates Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューから該当する設定を選択します。

- ユーザテンプレートの基本設定 (User Template Basics)
- パスワード設定 (Password Settings)
- パスワードの変更 (Change Password)
- ロール (Roles)
- 転送ルール (Transfer Rules)
- メッセージ設定 (Message Settings)
- メッセージアクション (Message Actions)
- 発信者入力 (Caller Input)
- メールボックス (Mailbox)
- 電話メニュー (Phone Menu)
- 再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)
- メッセージ送信の設定 (Send Message Settings)
- グリーティング (Greetings)
- グリーティング後メッセージ (Post Greeting Recording)
- 通知デバイス (Notification Devices)
- ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)
- ビデオサービスアカウント (Video Services Accounts)

(注) 各ユーザテンプレート設定の詳細については、[ユーザアカウントおよびユーザテンプレート関連の設定](#)、(336 ページ) を参照してください。

-
- ユーザテンプレートを削除するには、削除するユーザテンプレートを選択します。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

ロール

ロールは、システムに対するアクセス レベルを定義する一連の権限で構成されています。システム管理者は管理上の必要に基づいて複数のロールを設定できます。必要な操作のセットに基づいて、ユーザ アカウント用のロールを割り当てることができます。Unity Connection では 2 種類のロールを提供しています。

- **システム ロール**：システム ロールは、Unity Connection と一緒にインストールされる定義済みのロールです。これらのロールを作成、変更、削除することはできません。ユーザに関するシステム ロールの割り当て/割り当て解除を行うことができるのはシステム管理者のみです。
- **カスタム ロール**：カスタム ロールは、組織の要件に応じ、権限のリストを使用して作成するロールです。ユーザに関するカスタム ロールの割り当て/割り当て解除を行うことができるのは、システム管理者またはロール割り当て権限を持つカスタムロールユーザだけです。



(注) カスタム ロールを作成、更新、削除できるのは、システム管理者ロールを持つユーザのみです。

システム ロール

下記で説明するように、Unity Connection のインストール時には、さまざまな管理機能のためのデフォルト システム役割が作成されます。

システム役割	説明
オーディオ テキスト 管理者 (Audio Text Administrator)	この役割を使用すれば、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。
監査管理者 (Audit Administrator)	この役割では、管理者が Unity Connection アプリケーションおよびデータベースの監査を有効または無効にすることができ、監査の設定と監査ログの表示または削除を行うことができます。
グリーティング管理者 (Greeting Administrator)	この役割により、管理者は TUI で Unity Connection ユーザ用のコールハンドラ録音済みグリーティングを管理できます。 (注) 管理者は電話で Unity Connection にアクセスするため、ボイス メールボックスを持つユーザ アカウントにこの役割を割り当てる必要があります。

ヘルプ デスク 管理者 (Help Desk Administrator)	この役割を使用すれば、管理者は、ユーザパスワードとPINをリセットしたり、ユーザアカウントのロックを解除したり、ユーザ設定ページを表示したりすることができます。 (注) [コールハンドラの管理 (ユーザに所属するもののみ) - 参照専用 (Manage Call Handlers Belonging To Users Only - View Only)] 権限は、すべてのグリーティングを含むユーザに割り当てられたプライマリ コールハンドラ、転送ルール、および [役割 (Roles)] セクションのユーザ ページにあるメニュー エントリを参照します。
メールボックス アクセス 代行アカウント (Mailbox Access Delegate Account)	この役割では、管理者がすべてのメッセージにアクセスできます。Cisco Unified Mobility Advantage などのリモートアプリケーションは、他のユーザの代わりにメッセージを取得する目的で、この役割を持つユーザのユーザ名とパスワードを使用します。 通常、この役割は、実際のユーザを表さない、他のユーザに代わってメールボックスにアクセスするために存在する1つのユーザアカウントにのみ割り当てられます。
リモート管理者 (Remote Administrator)	この役割により、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。
システム管理者 (System Administrator)	これは、最上位の Unity Connection 管理役割です。この役割では、ユーザ、システム設定、レポートなどのすべての Unity Connection 管理機能と、管理および診断ツールにアクセスできます。 Unity Connection の初期セットアップ中にインストーラによって指定されるデフォルト管理者アカウントは、この役割に設定されます。 システム管理者は、管理アカウントを作成する権限を持つ唯一の役割です。
専門技術者 (Technician)	この役割を使用すれば、管理者は、Unity Connection サーバと電話システム統合の設定の管理を可能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、すべてのレポートを実行したり、診断ツールを使用したり、すべてのシステムおよびユーザ設定ページを表示したりすることもできます。
ユーザ管理者 (User Administrator)	この役割を使用すれば、管理者はユーザアカウントを管理したり、すべてのユーザ管理機能にアクセスしたり、ユーザ管理ツールを使用したりすることができます。

メールボックスを持つユーザに、上記の役割を割り当てることができます (ただしグリーティング管理者の役割を除く)。ベストプラクティスとして、Unity Connection を管理するためのアカウント (ボイスメールボックスなし)、パーソナルメールボックスにアクセスするためのアカウント (ボイス メールボックス付き) の2つのアカウントを管理者に必ず与えてください。

管理者の役割ごとの権限を表示するには、Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [役割 (Roles)] > [システム役割 (System Roles)] を展開して、各役割の名前を選択します。事前定義の役割に関連付けられた権限は変更できません。

カスタム ロール

Unity Connection では、要件に基づいてさまざまな権限が設定されたカスタム役割をシステム管理者が作成、更新、削除できます。各権限は1つまたは一連の操作に関連付けられています。カスタム役割は、役割がまだ付与されていないユーザにも、すでにシステム役割またはカスタム役割が付与されているユーザにも割り当てることができます。



(注) カスタム役割を持つユーザは、あるユーザにシステム役割を割り当てたり、システム役割を持つユーザを変更/削除したりすることができません。

カスタム役割を作成するには、権限または権限セットを選択します。以下の表で、カスタム役割の作成時に選択できる Unity Connection の権限について説明します。

ユーザを管理するための権限	
システム設定データへの読み取りアクセス権 - 読み取りアクセス権	管理者は、[Cisco Unity Connection 管理 (Cisco Unity Connection Administration)] ページに読み取り専用でアクセスできます。 (注) カスタム役割の作成時には、この権限を選択する必要があります。また、この権限ではクラスタ、エンタープライズパラメータ、LDAP、SAML SSO、サービスパラメータ、およびプラグインにはアクセスできません。
ユーザの管理 - フルアクセス	管理者は、ユーザとそのすべての属性を管理できます。
ユーザの管理：役割の割り当て/割り当て解除	管理者は、さまざまなカスタム役割をユーザに割り当てたり、割り当て解除したりできます。
ユーザの管理：ユーザ名属性 - 表示、更新	管理者は、ユーザ名属性（名、表示名、ボイス名など）を変更できます。
ユーザの一括管理 - フルアクセス	管理者は、ユーザの一括管理操作を実行できます。
サービス クラス管理のための権限	
サービス クラス - フルアクセス	管理者は、[サービス クラスのメンバシップ (Class of Service Membership)] ページでサービス クラスを管理し、ユーザへのサービス クラスの割り当て/割り当て解除を実行できます。
テンプレート管理のための権限	

テンプレート：ユーザテンプレート-フルアクセス	管理者は、ユーザテンプレートを管理できます。
コールハンドラ グリーティングの管理-フルアクセス	管理者は、システムコールハンドラ グリーティングを管理できます。
コールハンドラ テンプレートとシステム コールハンドラの管理-フルアクセス	管理者は、コールハンドラ テンプレートとシステム コールハンドラを管理できます。
コールハンドラ テンプレートとシステム コールハンドラの管理-表示、作成、更新	管理者は、コールハンドラ テンプレートとシステム コールハンドラを作成および変更できます。この権限では削除アクションは許可されていません。
テンプレート：通知テンプレート-フルアクセス	管理者は、通知テンプレートを管理できます。
同報リストを管理するための権限	
同報リスト-フルアクセス	管理者は、同報リストを管理できます。
コール管理機能を管理するための権限	
コール管理：ディレトリハンドラ-フルアクセス	管理者は、ディレトリハンドラを管理できます。
コール管理：ディレトリハンドラ-表示、作成、更新	管理者はディレトリハンドラの作成と変更ができます。この権限では削除アクションは許可されていません。
コール管理：インタビューハンドラ-フルアクセス	管理者は、インタビューハンドラを管理できます。
コール管理：インタビューハンドラ-表示、作成、更新	管理者はディレトリハンドラの作成と変更ができます。この権限では削除アクションは許可されていません。
コール管理：コールルーティングルール-フルアクセス	管理者は、コールルーティングルールを管理できます。
メッセージストレージ管理のための権限	
メッセージストレージ-フルアクセス	管理者は、メールボックスストア、メールボックスクォータ、メールボックスストアメンバーシップ、およびメッセージエイジングポリシーを管理できます。
ネットワーク管理のための権限	
ネットワーキング：VPIM-フルアクセス	管理者は、VPIM ロケーションを作成、管理できます。

ネットワーキングとサーバの役割/アクティブ化/非アクティブ化の管理 - フルアクセス	管理者は、ネットワーキング、サーバ設定、サービスのアクティブ化/非アクティブ化を管理できます。
ユニファイドメッセージング管理のための権限	
ユニファイドメッセージング：設定 - フルアクセス	管理者は、Unity Connection をユニファイドメッセージングサーバ（Microsoft Exchange、Office 365 など）と統合し、ユニファイドメッセージングアカウントを管理できます。 （注） ユーザをユニファイドメッセージングアカウントに関連付けるには、「ユーザの管理 - フルアクセス」権限を選択します。
ユニファイドメッセージング：Speechview 文字変換 - フルアクセス	管理者は、Speechview サービスを管理できます。
ビデオ管理のための権限	
ビデオ サービス - フルアクセス	管理者は、ビデオサービスを管理し、ユーザに割り当てることができます。
ダイヤルプラン管理のための権限	
ダイヤルプラン：パーティションとサーチスペース - フルアクセス	管理者は、パーティションとサーチスペースを管理できます。
システム設定を管理するための権限	
システム設定 - フルアクセス	管理者は、すべてのシステム設定操作を管理できます（ただしエンタープライズパラメータ、クラスタ、LDAP、SAML SSO、サービスパラメータ、およびプラグインを除く）。
システム設定：詳細 - フルアクセス	管理者は、詳細設定を管理できます。
システム設定：全般設定 - フルアクセス	管理者は、全般設定を管理できます。
システム設定：認証規則 - フルアクセス	管理者は、認証規則を管理できます。
システム設定：クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ - フルアクセス	管理者は、クラスタ、エンタープライズパラメータ、SAML SSO、LDAP、サービスパラメータおよびプラグインを管理できます。
システム設定：規制テーブル - フルアクセス	管理者は、規制テーブルを管理できます。
システム設定：スケジュール、祝日 - フルアクセス	管理者は、システムスケジュールと祝日を管理できます。
システム設定：グローバルニックネーム - フルアクセス	管理者は、グローバルニックネームを管理できます。

システム設定：件名行の形式 - フルアクセス	管理者は、件名行の形式を編集できます。
システム設定：添付ファイルの説明 - フルアクセス	管理者は、添付ファイルの説明を管理できます。
システム設定：エンタープライズパスワード - フルアクセス	管理者は、エンタープライズパスワードの設定を管理できます。
システム設定：ファクスサーバ - フルアクセス	管理者は、ファクスサーバを管理できます。
システム設定：SAML と LDAP - フルアクセス	管理者は、SAML と LDAP を Unity Connection に統合できます。
システム設定：LDAP 電話番号変換 - フルアクセス	管理者は、LDAP 電話番号変換設定を管理できます。
システム設定：CORS - フルアクセス	管理者は、Cross-Origin Resource Sharing を管理できます。
システム設定：SMTP 設定 - フルアクセス	管理者は、SMTP 設定を管理できます。
電話システム統合を管理するための権限	
テレフォニー統合 - フルアクセス	管理者は、テレフォニー統合を管理できます。
ツール管理のための権限	
ツール：タスク管理 - フルアクセス	管理者は、Unity Connection タスクをスケジュールおよび実行できます。
ツール：管理ツールの実行	管理者は、文法の統計、SMTP アドレスの検索、依存関係の表示などの管理ツールを実行できます。
ツール：カスタムキーパッドマッピング - フルアクセス	管理者は、カスタムキーパッドマッピングを管理できます。
ユーザ MWI とパスワードの設定を管理するための権限	
ユーザの MWI をリセットする	管理者は、ユーザ MWI をリセットできます。
ユーザパスワードのリセット	管理者は、ユーザパスワードをリセットできます。
Unity Connection Serviceability を実行するための権限	
Serviceability ページの実行	管理者は、[Cisco Unity Connection Serviceability] ページにアクセスできます。

Unity Connection でさまざまな操作を実行するには、管理者が役割に必要な権限を付与し、役割をユーザに割り当てる必要があります。次の表で、Unity Connection のさまざまな操作と、操作を実行するのに必要な権限について説明します。



(注) [Cisco Unity Connection 管理 (Cisco Unity Connection Administration)] ページへの読み取りアクセスを提供するには、すべてのカスタム役割で [システム設定データへの読み取りアクセス権 - 読み取りアクセス権 (Read Access to System Configuration Data - Read Access)] 権限を選択する必要があります。

表 3: 各 **Unity Connection** 操作に必要な権限

操作	サブ操作	権限セット
ユーザの管理 この操作では、Unity Connection のユーザアカウントを管理できます。	ユーザ	ユーザの管理 - フルアクセス (注) カスタム役割の割り当てまたは割り当て解除を行うには、[ユーザの管理: 役割の割り当て/割り当て解除 (Manage Users: Assign/Unassign Roles)] 権限を選択します。
	ユーザのインポート	
	ユーザの同期 (注) ユーザのインポート操作またはユーザの同期操作を行うには、Unity Connection で LDAP または AXL が設定されている必要があります。	
サービスクラス (COS) の管理 この操作では、サービスクラスを管理し、Unity Connection の [サービスクラスのメンバーシップ (Class of Service Membership)] ページでさまざまなユーザにサービスクラスを割り当てることができます。	サービスクラス	サービスクラス - フルアクセス
	サービスクラスのメンバーシップ	

操作	サブ操作	権限セット
テンプレートの管理 この操作では、さまざまな種類のテンプレートを管理できます。 テンプレートに関連付けられたサブ操作ごとに、そのサブ操作のみにアクセスできる個別の権限が定義されています。	ユーザ テンプレート	テンプレート：ユーザ テンプレート - フルアクセス ユーザの管理 - フルアクセス
	コールハンドラ テンプレート	ユーザの管理 - フルアクセス コールハンドラ テンプレートとシステム コールハンドラの管理 - フルアクセス
	連絡先テンプレート	テンプレート：ユーザ テンプレート - フルアクセス
	Notification Template	テンプレート：通知テンプレート - フルアクセス
連絡先の管理 この操作では、連絡先を管理できます。	連絡先	ユーザの管理 - フルアクセス
同報リストの管理 この操作では、同報リストを管理できます。	システム同報リスト	同報リスト - フルアクセス
コール管理機能の管理 この操作では、システムハンドラおよびコールルーティングルールを管理できます。 コール管理に関連付けられたサブ操作ごとに、そのサブ操作のみにアクセスできる個別の権限が定義されています。	システム コールハンドラ	ユーザの管理 - フルアクセス コールハンドラ テンプレートとシステム コールハンドラの管理 - フルアクセス
	ディレクトリ ハンドラ	コール管理：ディレクトリ ハンドラ - フルアクセス
	インタビュー ハンドラ	コール管理：インタビュー ハンドラ - フルアクセス
	カスタム録音	コールハンドラ テンプレートとシステム コールハンドラの管理 - フルアクセス
	コールルーティング	コール管理：コールルーティングルール - フルアクセス

操作	サブ操作	権限セット
メッセージストレージの管理 この操作では、メールボックスとメッセージストレージの設定を管理できます。	メールボックス ストア	メッセージストレージ - フルアクセス
	メールボックス ストア メンバーシップ	
	メールボックス クォータ	
	メッセージのエージング	
ネットワーキングの管理 この操作では、Unity Connection サーバでのネットワーキングを管理できます。	レガシー リンク	ネットワーキングとサーバの役割/アクティブ化/非アクティブ化の管理 - フルアクセス
	ブランチ管理	
	HTTPS リンク	
	ロケーション	
	VPIM (フルアクセス)	ネットワーキング : VPIM - フルアクセス
Connection ロケーション パスワード	エンタープライズ パスワードの管理 - パスワードの追加/削除/変更	
ユニファイド メッセージングの管理 この操作では、ユニファイドメッセージング サービスを管理し、ユーザに割り当てることができます。	ユニファイド メッセージング サービス	ユニファイドメッセージング : 設定 - フルアクセス ユーザの管理 - フルアクセス
	ユニファイド メッセージング アカウント ステータス	
	SpeechView 文字変換	ユニファイドメッセージング : SpeechView 文字変換 - フルアクセス
ビデオの管理 この操作では、ビデオ サービスを管理し、サービスをユーザに割り当てることができます。	ビデオ サービス	ビデオ サービス - フルアクセス
	ビデオ サービス アカウント ステータス	
ダイヤル計画の管理 この操作では、Unity Connection パーティションと検索スペースを管理できます。	パーティション	ダイヤルプラン : パーティションと検索スペース - フルアクセス
	検索 スペース	

操作	サブ操作	権限セット
<p>システム設定の管理 この操作では、システム設定を管理できます。</p> <p>すべてのシステム設定操作を管理できる権限の他に、サブ操作ごとに、そのサブ操作のみにアクセスできる個別の権限が定義されています。</p>	システム設定	システム設定の管理-フルアクセス (注) この権限は、すべてのシステム設定操作（ただしクラスタ、LDAP、SAML SSO、エンタープライズパラメータ、サービスパラメータ、プラグインを除く）を管理するためのアクセス権限を付与します。
	全般設定	システム設定：全般設定-フルアクセス
	クラスタ	システム設定：CUCM 継承設定-フルアクセス
	認証規則	システム設定：認証規則-フルアクセス
	規制テーブル	システム設定：規制テーブル-フルアクセス
	スケジュール	システム設定：スケジュール、祝日-フルアクセス
	祝日スケジュール	
	グローバル ニックネーム	システム設定：グローバルニックネーム-フルアクセス
件名行の形式	システム設定：件名行の形式-フルアクセス	

操作	サブ操作	権限セット
	添付ファイルの説明	システム設定：添付ファイルの説明 - フルアクセス
	エンタープライズ パラメータ	システム設定：クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ - フルアクセス
	サービス パラメータ	
	プラグイン	
	ファクス サーバ	システム設定：ファクスサーバ - フルアクセス
	LDAP	システム設定：SAMLとLDAP - フルアクセス
	SAML シングル サインオン	
	Cross Origin Resource Sharing	システム設定：CORS - フルアクセス
	SMTP の設定	システム設定：SMTP 設定 - フルアクセス
	詳細設定 (Advanced)	システム設定：詳細 - フルアクセス
テレフォニー統合の管理 この操作では、テレフォニー統合を管理できます。	[電話システム (Phone System)]	テレフォニー統合 - フルアクセス
	[ポートグループ (PortGroup)]	
	[ポート (Port)]	
	Speech Connect ポート	
	トランク	
	セキュリティ	

操作	サブ操作	権限セット
ツールの管理 この操作では、Unity Connection の管理用および各種操作のスケジュール タスク用のさまざまなツールとユーティリティにアクセスできます。	タスク管理	ツール：タスク管理-フルアクセス
	一括管理ツール	ユーザの一括管理-フルアクセス
	Custom Keypad Mapping	ツール：カスタム キーパッドマッピング-フルアクセス
	移行ユーティリティ	ユーザの一括管理-フルアクセス
	文法の統計	ツール：管理ツールの実行
	SMTP アドレスの検索	
依存関係の表示 (Show Dependencies)		
Serviceability の管理 この操作により、Unity Connection および [Unified Communication Serviceability] ページにアクセスできるようになります。	Cisco Unified Serviceability	Serviceability ページの実行
	Cisco Unity Connection Serviceability	システム設定：クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ-フルアクセス Serviceability ページの実行

カスタム ロールの使用

Unity Connection には、さまざまなシステム設定やネットワーキング関連の操作を管理し、ユーザ MWI のリセットなどの管理タスクを実行するための、[専門技術者 (Technician)] という事前定義のシステム役割があります。

ユーザが専門技術者役割のすべての操作と、パスワードリセットや Unity Connection タスクの管理などの追加の操作を実行できるようにするには、専門技術者役割と同じ権限を含むカスタム役割 (カスタム ロール) を作成し、その役割にパスワードのリセットとタスク管理の権限を追加して、それをユーザに割り当てる必要があります。

上記の例に基づいてカスタム役割を作成するには、次の手順を実行します。

ステップ 1 [カスタム専門技術者 (Custom Technician)] という新しい役割を作成し、次の権限を追加して、[専門技術者 (Technician)] システム役割と同等のカスタム役割を作成します。

- システム設定データへの読み取りアクセス権 - 読み取りアクセス権
- システム設定：詳細 - フルアクセス

- システム設定：LDAP 電話番号変換 - フルアクセス
- ダイヤルプラン：パーティションとサーチ スペース - フルアクセス
- テレフォニー統合 - フルアクセス
- システム設定：クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ - フルアクセス
- ネットワーキングとサーバのロール/アクティブ化/非アクティブ化の管理 - フルアクセス
- ネットワーキング：VPIM - フルアクセス
- ユーザの MWI をリセットする
- ツール：管理ツールの実行

ステップ 2 次の追加の権限をカスタム役割に指定します。

- ユーザ パスワードのリセット
- ツール：タスク管理 - フルアクセス

ステップ 3 ユーザに役割を割り当てます。

カスタム役割の設定の詳細については、「システム設定 (System Settings)」の章の[ロールの設定](#)、(261 ページ) の項を参照してください。



第 4 章

ユーザ

- [はじめに, 47 ページ](#)
- [デフォルト ユーザ, 48 ページ](#)
- [ユーザの検索, 49 ページ](#)
- [ユーザアカウントの作成, 50 ページ](#)
- [ユーザのインポート機能とユーザの同期機能の使用, 54 ページ](#)
- [ユーザアカウントの編集, 55 ページ](#)
- [ユーザアカウントの削除, 58 ページ](#)
- [Cisco Unity Connection のロケーション間でのユーザの移動または移行, 60 ページ](#)

はじめに

Cisco Unity Connection におけるユーザとは、誰がシステムにアクセスできるか、どのシステム機能とリソースを使用できるか（関連付けられているサービス クラスですでに制御されているものを除く）を決定するユーザアカウントです。Unity Connection は次のタイプのユーザをサポートします。

ボイスメールボックスがあるユーザ	ボイスメッセージを送受信する必要があるユーザ、および他の Unity Connection 機能（パーソナル着信転送ルールや、割り当てられているサービス クラスに応じて Web Inbox または Messaging Inbox など）を使用する必要があるユーザです。 ボイスメールボックスありでセットアップされたユーザアカウントは、内線番号が割り振られ、ボイスメールがライセンスされたユーザとしてカウントされます。
------------------	---

ボイスメールボックスがないユーザ	<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のあるユーザです。いずれかの事前定義ロールをユーザに割り当てることで、管理者が実行できるタスクを決定できます。</p> <p>ボイスメールボックスなしでセットアップされたアカウントは、内線番号が割り振られず、ボイスメールがライセンスされたユーザとしてカウントされません。</p>
------------------	--

デフォルトユーザ

デフォルトでは、Unity Connection で次のユーザアカウントが作成され、システムのセットアップ時にこれらを使用します。

管理者	<p>管理者ユーザアカウントは、最上位の管理特権（システム管理者の役割）を付与され、Cisco Unity Connection Administration 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がないユーザとして設定されます。</p> <p>デフォルトの管理者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、システム管理者の役割が1人以上の他のユーザに割り当てられていることを確認してください。</p>
演算子	<p>オペレータユーザアカウントは、オペレータ コールハンドラのメッセージ受信者です。オペレータに対するコールが無応答の場合、発信者はオペレータ コールハンドラの着信転送設定に応じて、メッセージを残すことができます。オペレータ ユーザアカウントのメールボックスを監視する人物を割り当てるか、別のユーザまたは同報リストにメッセージを送信するようにオペレータ コールハンドラを再設定してください。</p> <p>このアカウントは削除できません。</p>
[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]メールボックス	<p>デフォルトで、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]メールボックスユーザアカウントは、配信できないメッセージの通知を受け取る [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。このメールボックスをモニタするいずれかのユーザを割り当てるか、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]同報リストにユーザを追加することで、リストに配信されるメッセージをモニタおよび再ルーティング（該当する場合）してください。</p> <p>このアカウントは削除できません。</p>

Unity Connection メッセージング システム	Unity Connection メッセージング システム ユーザ アカウントは、ボイス メールボックスがないユーザとして設定されます。これは、外部発信者からのメッセージの代理送信者として機能します。したがって、外部発信者からのメッセージは、Unity Connection メッセージング システム メールボックスから届いたものとして識別されます。 このアカウントは削除できません。
-------------------------------------	---



(注) デフォルト ユーザ アカウントは、ユーザ ライセンス カウントに含まれません。

ユーザの検索

Cisco Unity Connection Administration では、入力した検索条件に基づいてユーザを検索できます。名前、内線番号、またはユーザエイリアス (ID) の一部または全部を入力してユーザを検索できます。

検索文字列に * のようなワイルドカードは使用しないでください。ユーザを検索するときには、[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、文字列の部分一致を使用します。または、検索文字列を空白にすると、すべての結果が返されます。Unity Connection は、検索するフィールド内のワイルドカード文字を照合します。そのフィールドに該当する文字が含まれるオブジェクトがない場合、結果が返されません。

検索ページの [検索制限 (Search Limits)] フィールドを使用すると、表示される結果を絞り込んで、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限定したり、他のデジタル ネットワークに接続された Unity Connection ロケーションからのユーザがディレクトリに含まれる場合に特定のロケーションに限定したりできます。ユーザを検索して結果をパーティションで絞り込む場合は、プライマリ内線番号がそのパーティション内にあるユーザのみを表示するか、プライマリ内線番号と代行内線番号がそのパーティション内にあるユーザのみ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と代行内線番号を表示することにした場合は、検索結果内の 1 人のユーザに対して複数のレコードが表示される場合があります。

検索結果表の最下部にあるナビゲーション ボタンを使用してページを移動したり、[1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] 設定を使用して 1 ページあたり 25、50、100、150、200、または 250 行を表示したりすることができます。Unity Connection は [1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] の設定を保存するので、その後のサインインでは、この検索ページに表示される 1 ページあたりの結果の行数は同じになります。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を選択します。
- ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザ エイリアスを選択します。

[検索結果 (Search Results)] テーブルにユーザ 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 [ユーザを次の条件で検索 (Find Users Where)] 検索フィールドで、エイリアス、内線番号、名、姓、表示名のいずれで検索するかを指定します。[が次の文字列で始まる (Begins With)] や [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して、さらに検索を調整できます。検索する文字列を入力して、[検索 (Find)] を選択します。

ステップ 4 パーティションまたはロケーションによって検索結果を絞り込むには、次の手順を実行します。

- a) [検索の対象を制限 (Limit Search To)] リストで、[パーティション (Partition)] または [ロケーション (Location)] を選択します。
- b) [名前 (Where Name Is)] リストで、ユーザを検索する対象のパーティションまたはロケーションの名前を選択します。
検索をパーティションに制限する場合は、パーティション内のプライマリ内線番号だけを表示するのか、パーティション内のプライマリ内線番号と代行内線番号の両方を表示するのかが選択します。

(注) プライマリ内線番号と代行内線番号の両方を表示する場合は、1 人のユーザについて複数のレコードが検索結果に表示されることがあります。

ステップ 5 [検索結果 (Search Results)] テーブルで、ユーザアカウントを表示するユーザエイリアスを選択します。

ユーザアカウントの作成

ユーザアカウントを作成する前に、アカウント作成に使用するユーザ テンプレートとサービスクラスを設定する必要があります。ユーザアカウント作成後は、関連するユーザテンプレートに変更が加えられても、アカウントには適用されません。ユーザテンプレートまたはサービスクラスの詳細については、<ユーザの属性> の章を参照してください。

Unity Connection のユーザを作成するには、次のいずれかの方法を使用できます。

- 手動でユーザを作成する：[ユーザの検索 (Search Users)] ページで、各ユーザを手動で作成することができます。詳細については、[手動によるユーザアカウントの作成](#)、(51 ページ) を参照してください。
- Cisco Unified Communications Manager からユーザをインポートする：AXL を使用して、Cisco Unified Communications Manager から Unity Connection にユーザをインポートすることができます。詳細については、[AXL を介したユーザのインポート](#)、(52 ページ) を参照してください。
- LDAP ディレクトリからユーザをインポートする：LDAP ディレクトリから Unity Connection にユーザをインポートすることができます。詳細については、[LDAP ディレクトリを使用したユーザのインポート](#)、(54 ページ) を参照してください。
- 一括管理ツール (BAT) によりユーザを作成する：BAT を使用すると、同時に複数のユーザを作成することができます。詳細については、[BAT を使用したユーザアカウントの作成](#)、(54 ページ) を参照してください。

手動によるユーザアカウントの作成

ボイス メールボックスがあるユーザはエンドユーザです。ボイス メールボックスがないユーザはシステム管理者です。ユーザアカウントを個別に追加する前に、追加する必要があるアカウントの種類ごとにテンプレートとサービス クラス (COS) を選択して定義する必要があります。さらに管理者アカウントでは、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。ユーザアカウントを追加する前に実行する必要があるタスクの詳細については、[ユーザ属性](#)、(25 ページ) の章を参照してください。

エンドユーザの場合、デフォルトのボイスメール PIN と Web アプリケーションパスワードが、作成した各ユーザアカウントに適用されます。これらの PIN とパスワードは、インストール中のデフォルト ボイスメール ユーザテンプレートのデフォルトセットと、アカウントの作成中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)] ページで設定したデフォルトのどちらかです。これらの PIN とパスワードをユーザに割り当てる必要があります。これにより、ユーザは Unity Connection カンパセーションと Cisco Personal Communications Assistant (PCA) にサインインできます。システムのセキュリティを強化するには、できるだけ早く PIN とパスワードの両方を変更するようにユーザに指示し、複雑さのルールを PIN とパスワードに適用する必要があります。

管理者アカウントを作成する際には、セキュリティ上の次の問題を考慮してください。

- デフォルトで、ボイス メールボックスがないユーザ テンプレートでは、最上位特権を持つ管理者の役割であるシステム管理者の役割が指定されます。
- デフォルト Web アプリケーションパスワードが、作成した各管理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を使用して新しいアカウントを作成する場合は、そのアカウントに関連付けられたデフォルトパスワードが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、最初にテンプレートの新しいデフォルトパスワードを入力してランダム生成された文字列を置き換えるか、あるいはデフォルト管理者テンプレートに基づいて作成した新しいアカウントごと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には、できるだけ早くパスワードを変更するよう管理者に指示する必要があります、またパスワードの複雑さのルールを適用する必要があります。
- 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別のアカウントをセットアップする必要があります。つまり、管理タスクの実行用に Unity Connection Administration にサインインするためのユーザアカウント (ボイス アカウントなし) を作成し、音声メッセージの送受信を行うためのボイス メールボックス用に別のユーザアカウントを作成する必要があります。

次の手順を実行して、ボイス メールボックスあり/なしのユーザアカウントを追加します。



(注) この項の情報は、Cisco Business Edition でエンドユーザアカウントを追加する場合には該当しません。

ユーザアカウントの追加

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を選択します。
[ユーザの検索 (Search Users)] ページが表示され、現在設定されているユーザアカウントが示されます。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。[ユーザの新規作成 (New User)] ページが表示されます。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択してください)。
- ステップ 3** [ユーザタイプ (User Type)] リストで、次のいずれかを実行します。
- エンドユーザアカウントを作成するには、[メールボックスがあるユーザ (User With Mailbox)] を選択します。
 - 管理者アカウントを作成するには、[メールボックスがないユーザ (User Without Mailbox)] を選択します。
- ステップ 4** [ベースにするテンプレート (Based on Template)] リストで、次のいずれかを実行します。
- [エンドユーザアカウントの VoiceMailUserTemplate (VoiceMailUserTemplate for end user account)] を選択します。
 - 管理者アカウントの [管理者テンプレート (AdministratorTemplate)] を選択します。
- ステップ 5** フィールドに必要な情報を入力します。
[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドはオプションであることに注意してください。つまり、ここに値を入力しない場合、Unity Connection はエイリアスを使用して SMTP アドレスを形成します。ただし、SMTP アドレスには非 ASCII 文字を含めることができません。そのため、ユーザエイリアスに非 ASCII 文字が含まれていた場合は、受け入れ可能な SMTP アドレスを入力する必要があります。
- ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページが表示されます。
- ステップ 7** 必要に応じて追加の情報を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
-

AXL を介したユーザのインポート

Unity Connection では Cisco Unified Communications Manager データベースへのアクセスに Administrative XML Layer (AXL) サーバを使用する必要があるため、ユーザのインポート元となる Cisco Unified CM サーバ用の AXL サーバを設定する必要があります。AXL は、データベースのデータを挿入、取得、更新、削除するためのメカニズムとなるアプリケーションプログラミングインターフェイス (API) です。

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してください。

- ユーザテンプレートを編集または追加します。テンプレートの [電話システム (Phone System)] フィールドでインポート元の 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 サーバ用の AXL サーバを設定します。AXL サーバの設定の詳細については、次の項を参照してください。 [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ](#), (78 ページ)

Cisco Unity Connection Administration の [ユーザ (Users)] > [ユーザをインポート (Import Users)] ページで、Cisco Unified CM 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。詳細については、[ユーザのインポート機能とユーザの同期機能の使用](#), (54 ページ) を参照してください。



- (注) Cisco Unified CM ユーザにプライマリ内線番号が定義されている必要があります。これが定義されていないユーザは、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザ (Users)] > [ユーザをインポート (Import Users)] ページに表示されません。

この方法でユーザアカウントが作成されると、Unity Connection は Cisco Unified CM のエンドユーザテーブルからユーザのエイリアス、内線番号、名、姓、および使用可能なその他すべてのデータを取得して、指定したユーザテンプレートから残りの情報を入力します。Cisco Unified CM から取り込まれたフィールドのデータを、Unity Connection Administration を使って変更することはできません。Connection のデータを更新するために使用できる方法は、Cisco Unified CM が LDAP ディレクトリと統合されているかどうかによって異なります。

- *Cisco Unified CM* が LDAP ディレクトリと統合されていない場合：Cisco Unified Communications Manager Administration でデータを変更し、その後 Unity Connection Administration の [ユーザを同期 (Synch Users)] ページを使用して、[ユーザをインポート (Import Users)] ページで作成したボイスメールユーザに関する Cisco Unified CM からの情報を手動で更新する必要があります。
- *Cisco Unified CM* が LDAP ディレクトリと統合されている場合：LDAP ディレクトリでデータを更新し、Cisco Unified CM データベースを LDAP ディレクトリと再同期してから、Unity Connection Administration の [ユーザを同期 (Synch Users)] ページを使用して、[ユーザをインポート (Import Users)] ページで作成したボイスメールユーザに関する Cisco Unified CM からの情報を手動で更新する必要があります。

Cisco Unified CM と統合された LDAP ディレクトリからデータをインポートする場合の考慮事項

Cisco Unified Communications Manager からデータをインポートすることでユーザを作成する代わりに、[LDAP](#), (189 ページ) の章で説明されているように、Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合し、LDAP ディレクトリからユーザデータをインポートしてユーザを作成することができます。次の点に注意してください。

- Cisco Unified CM からユーザをインポートする場合、Cisco Unified CM が LDAP ディレクトリと統合されていても、Unity Connection は自動的に LDAP 同期化と認証にアクセスできません。Unity Connection ユーザを LDAP ディレクトリで認証する必要がある場合は、Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合する必要があります。

- Cisco Unified CM からユーザをインポートする場合、Cisco Unified CM データの更新内容は Unity Connection サーバに自動的にレプリケートされません。したがって、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザ同期 (Synch Users)] ページを使用することにより、時々、Unity Connection ユーザ データと Cisco Unified CM ユーザ データを手動で同期化する必要があります。Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合する場合は、Unity Connection データベース内のデータを LDAP ディレクトリ内のデータと自動的に再同期する日時を指定する同期スケジュールを定義できます。

LDAP ディレクトリにユーザを追加したときには、引き続き Unity Connection に手動でユーザをインポートする必要があることに注意してください。自動同期では既存のユーザに関する新しいデータだけが Unity Connection データベースで更新されます。新規ユーザに関する新しいデータは更新されません。

- Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合するときには、LDAP データベースで Web アプリケーションのパスワードを認証するよう、Unity Connection を設定することができます。Cisco Unified CM からデータをインポートする場合は、Unity Connection 内の Unity Connection Web アプリケーションのパスワード、および Cisco Unified CM 内の Cisco Unified CM Web アプリケーションのパスワードを維持する必要があります。

LDAP ディレクトリを使用したユーザのインポート

[ユーザをインポート (Import Users)] 機能を使用して、LDAP ディレクトリから Unity Connection サーバにユーザをインポートできます。LDAP の設定について詳しくは、[LDAP, \(189 ページ\)](#) の章を参照してください。

BAT を使用したユーザ アカウントの作成

Cisco Unity Connection に備わっている一括管理ツール (BAT) を使用すると、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに保存された情報をインポートすることにより、一度に複数のユーザ アカウントまたは連絡先を作成、更新、および削除できます。また、Cisco Unity Connection から CSV ファイルにユーザまたは連絡先についての情報をエクスポートすることもできます。

BAT を使用してユーザを作成する方法については、[一括管理ツール, \(308 ページ\)](#) の項を参照してください。

ユーザのインポート機能とユーザの同期機能の使用

ユーザのインポート機能を使用して、Unity Connection に既存の Cisco Unified CM ユーザをインポートできます。Cisco Unified CM からユーザをインポートした後、ユーザの同期機能を使用して、Cisco Unified CM からインポートした情報を手動で更新できます。



(注) Cisco Business Edition の設定では、同期が自動的に行われます。ユーザを手動で同期させる必要はありません。

また、ユーザのインポート機能を使用して LDAP ディレクトリからユーザをインポートすることもできます。



(注) ユーザをインポートする前に、Cisco Unified CM または LDAP ディレクトリ サーバを Unity Connection に統合する必要があります。

ユーザのインポート ツールおよびユーザの同期ツールへのアクセス

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を展開します。

ステップ 2 [ユーザをインポート (Import Users)] または [ユーザを同期 (Synch Users)] の適切な方を選択します。

ユーザ アカウントの編集

Cisco Unity Connection ユーザ アカウントを作成した後、設定の調整 (ユーザ PIN やパスワードのリセット、ユーザ用の新しい通知デバイスのセットアップなど) またはアカウントの削除が必要になることがあります。

個人ユーザ アカウントの編集

Cisco Unity Connection Administration の [編集 (Edit)] メニューにあるページからユーザ アカウントの設定を個別に編集できます。

個々のユーザ アカウント設定を編集するには、次の手順を実行します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を選択します。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、編集するユーザ アカウントのエイリアスを選択します。

(注) ユーザが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

ステップ 3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで適宜、設定を変更します。変更したら [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 4 [編集 (Edit)] メニューで、以下の任意の設定を編集して、[保存 (Save)] を選択します。

- ユーザの基本設定 (User Basics)
- パスワード設定 (Password Settings)
- パスワードの変更 (Change Password)
- ロール (Roles)
- メッセージ待機インジケータ (Message Waiting Indicators)
- 転送ルール (Transfer Rules)
- メッセージ設定 (Message Settings)
- 発信者入力 (Caller Input)
- メールボックス (Mailbox)
- 電話メニュー (Phone Menu)
- 再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)
- メッセージ送信の設定 (Send Message Settings)
- メッセージアクション (Send Message Settings)
- グリーティング (Send Message Settings)
- グリーティング後メッセージ (Post Greeting Recording)
- 通知デバイス (Post Greeting Recording)
- 代替内線番号 (Post Greeting Recording)
- ユーザの別名 (Alternate Names)
- プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)
- ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)
- ビデオ サービス アカウント (Video Services Accounts)
- SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Addresses)

(注) 各ユーザの設定の詳細については、[ユーザアカウントおよびユーザテンプレート関連の設定](#)、(336 ページ) を参照してください。

一括編集モードでのユーザアカウントの編集

[ユーザの検索 (Search Users)] ページの [一括編集 (Bulk Edit)] オプションでは、多数のユーザアカウントを選択し、選択したユーザアカウントに対して同じ変更を一度に適用できます。

ネットワーク上に複数のロケーションがあり、一括編集モードでネットワーク全体のデータを編集する必要がある場合は、一括編集操作を試みる前に、ネットワーク上の他のロケーションへのリモートアクセスを設定する必要があります。ロケーションパスワードの設定の詳細については、[ネットワークング](#), (153 ページ) の章の [Connection ロケーションパスワード](#), (158 ページ) を参照してください。

一括編集操作を開始する手順は次のとおりです。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザの検索 (Search Users)] ページの該当するチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、必要に応じて、設定を変更します。
- (注)
- [一括編集 (Bulk Edit)] モードで複数のビデオサービスアカウントの設定を更新するときには、アカウントのビデオサービスのマッピングまたはマッピング解除のみを実行できます。複数ユーザのビデオサービスアカウントを同時に作成または更新するには、一括管理ツールを使用できます。詳細については、次を参照してください。 [一括管理ツール](#), (308 ページ)
 - また、[一括編集タスク スケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドを設定して、後で実行する一括編集処理をスケジュールすることもできます。
- ステップ 3** [送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 4** 該当する場合は、[編集 (Edit)] メニューから使用可能な関連ページで、これらのユーザアカウントに関する設定の変更を継続します。各ページで変更を実施したら、次のページに移動する前に [送信 (Submit)] を選択して新しい変更を実施します。
-

BAT を介したユーザアカウントの編集

BAT では、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに保管されている情報を使用して、(ボイスメールボックスの有無に関係なく) Unity Connection ユーザアカウントを編集できます。BAT ツールと CSV ファイルの使用方法について詳しくは、[一括管理ツール](#), (308 ページ) を参照してください。

ユーザアカウントの削除



(注) Cisco Business Edition では、Cisco Unified CM Administration を使用して Cisco Unity Connection ユーザアカウントを削除します（該当するユーザ管理ページを使用してユーザまたはアプリケーションユーザを検索し、削除します）。

Cisco Unified CM Administration で Unity Connection アカウントを削除する方法については、オンラインヘルプまたは該当する Cisco Unified Communications Manager 管理ガイドの「Application User Deletion」および「End User Setup」の章を参照してください。このガイドは、<http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unified-communications-manager-callmanager/products-maintenance-guides-list.html> から入手可能です。

ユーザが組織から退職したり、Unity Connection アカウントが不要になったりした場合は、Cisco Unity Connection Administration でアカウントを削除します。

アカウントを削除する場合は、次の考慮事項に注意してください。

- ユーザの Unity Connection ボイス メールボックス内のすべてのメッセージが自動的に削除されます。ただし、ユーザに関して Unity Connection と Exchange のメールボックス同期（単一受信トレイ）が設定されている場合、Unity Connection ボイスメッセージは対応する Exchange メールボックスから削除されません（Unity Connection で単一受信トレイ機能を使用できます）。
- ユーザアカウントが Unity Connection の他のオブジェクトによって参照されている場合（たとえばユーザが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設定されている場合、コールハンドラがユーザの電話に着信コールを転送するよう設定されている場合など）、そのオブジェクトの設定を変更して削除対象のユーザアカウントとの参照関係を削除するまでは、ユーザアカウントを削除できません。ユーザアカウントを参照するオブジェクトの設定を変更せずにユーザアカウントの削除を試行すると、削除操作は失敗します。
- 管理者が自身のアカウントを Unity Connection Administration から削除することは禁止されています。
- ボイス メールボックスのある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)] の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にボイス メールボックスがあり、ボイス メールボックスのメールボックスストアが無効になっている場合（たとえばメールボックスストアがバックアップ中の場合）、ユーザアカウントを削除することはできません。
- 削除するユーザアカウントが他のユーザのパーソナル着信転送ルールの発信者のユーザに指定されている場合、ユーザはルールから削除されますが、ルールを設定したユーザに通知は送られません。加えて、ユーザアカウントを削除する前に依存関係を検索すると、パーソナル着信転送ルールでのそれらのユーザの存在は報告されません。

Unity Connection または Cisco Business Edition が LDAP ディレクトリと統合されている場合は、動作が異なります。

- Unity Connection が LDAP ディレクトリと統合されている場合、LDAP ディレクトリと Unity Connection の両方でユーザを削除する必要があります。Unity Connection のみからユーザを削除しても、LDAP 内のユーザには反映されません。LDAP ディレクトリからのみユーザを削除した場合、Unity Connection Administration では、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 Unity Connection ユーザが非アクティブと示されます。ステータスを手動で変更することはできませんが、48時間経過するとユーザは自動的に通常の Unity Connection ユーザに変換され、[ステータス (Status)] 領域のメッセージは表示されなくなります。

LDAP ユーザを削除しても、Unity Connection の機能はほとんど影響を受けません。ただし、Unity Connection Web アプリケーションまたは Unity Connection ボイス メッセージへの IMAP アクセスに LDAP 認証を使用している場合、LDAP ユーザが削除された後、Unity Connection ユーザが通常の Unity Connection ユーザに変換されるまで 48 時間にわたってユーザは Unity Connection Web アプリケーションにアクセスできません。48時間経過したら、Unity Connection Administration で Web アプリケーションの新しいユーザ用パスワードを入力する必要があります。

- Cisco Business Edition が LDAP ディレクトリと統合されている場合、Unity Connection ユーザに対応する LDAP ユーザを最初に削除してください。Cisco Unified CM データが LDAP ディレクトリと次回同期されるときに、ユーザが Cisco Unified CM データベースから削除されません。削除したユーザが Cisco Unified CM Administration に表示されなくなったら、Unity Connection Administration を使用して、そのユーザを Unity Connection データベースから削除できます。



- (注) LDAP 同期が無効になっている場合、手動で Cisco Unified CM データを LDAP ディレクトリと同期しなければ、LDAP ユーザの削除は Cisco Unified CM データベースに一切反映されないため、対応する Cisco Unified CM ユーザを削除することはできません。

次の手順を参照してください。

手動によるユーザアカウントの削除

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] を選択します。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、削除するユーザアカウントの横にあるチェックボックスをオンにします。

- (注) ユーザが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

- ステップ 3 [依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択して、削除するユーザと依存関係があるデータベースオブジェクトを検索します。
- ステップ 4 依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトのリンクをたどって、他のユーザに依存関係を再割り当てします。
- ステップ 5 [ツール (Tools)] > [依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results)] を選択します。
- ステップ 6 [依存関係結果の表示 (Show Dependency Results)] ページで、[以前の結果の表示 (Display Previous Results)] を選択します。
- ステップ 7 すべての依存関係の再割り当てが完了するまで、ステップ 4 からステップ 6 を繰り返します。
- ステップ 8 [ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] を選択します。
- ステップ 9 [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、削除するユーザアカウン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 10 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 11 削除を確認するダイアログ ボックスが開くので [OK] を選択します。
(注) また、BAT を使用して、複数ユーザを一括削除することもできます。詳細は、[一括管理ツール](#)、[\(308 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

Cisco Unity Connection のロケーション間でのユーザの移動または移行

まれに、ロードバランシングまたはその他の理由のため、1 台の Unity Connection サーバまたはクラスタから別のサーバまたはクラスタに 1 つまたは複数のユーザアカウントを移動する必要があることがあります。あるいは、1 台のサーバまたはクラスタから別のサーバまたはクラスタへの、多数のユーザまたはすべてのユーザの移行が必要になることがあります。この章では、ユーザの移動元となるサーバまたはクラスタをソース ロケーションと呼び、ユーザの移動先となるサーバまたはクラスタをターゲット ロケーションと呼びます。



(注) この章の情報は、Cisco Business Edition には適用されません。

ネットワーク接続された UnityConnection ロケーション間での単一または複数ユーザの移動



(注) この項の情報は、Cisco Business Edition には適用されません。

ボイス メールボックスを持つユーザを Cisco Unity Connection のロケーション（ネットワーク上のサーバまたはクラスタを表すロケーション）間で移動するには、Cisco Object Backup and Restore Application Suite（COBRAS）ホットモードを使用します。ホットモードでは、ソースロケーションからターゲットロケーションにユーザ プロファイル情報およびユーザ メールボックス（新しいボイスメッセージと保存されたボイスメッセージのすべてが含まれますが、削除されたボイスメッセージ、受信者、ファクスや電子メールメッセージは含まれません）を移動します。移動中に、移動されるユーザの情報がソースロケーションとターゲットロケーションの両方で変更され、複製が完了すると、サイト内または組織内のすべてのロケーションが適切に更新されます。ホットモードを使用するには、ソースロケーションとターゲットロケーションの両方で Unity Connection を実行していること、およびこれらのロケーションがサイト内またはサイト間ネットワークワーキングを通じてネットワーク接続されていることが要件となります。

ホットモードは、一度に単一のユーザまたは小規模のユーザグループに対して使用するよう設計されています。COBRAS ブリーフケースモードと比較すると、ホットモードにはオブジェクト間の関係を維持できるという利点があります（たとえば、移動されるユーザを参照するパーソナル着信転送ルールおよびユーザのプライベート同報リストが、新しいロケーションをポイントするように自動的に更新されます）。ただし、ホットモードでの移動には時間がかかる場合があります。大規模なユーザグループの移動やサーバの移行の際にこのような関係を維持する必要がある場合は、[Unity Connection ロケーション間でのユーザの移行](#)、（61 ページ）で説明されている COBRAS ブリーフケースモード方法の使用を検討してください。このような関係を維持する必要がある場合は、ホットモードの使用時に大規模なユーザグループを小集団に分割してください。

ホットモードを使用するには、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から最新バージョンの COBRAS をダウンロードし、トレーニングビデオとヘルプを参照してください。

**注意**

ユーザを移動する前に、COBRAS のヘルプファイルと「COBRAS Hot Mode for Unity Connection to Unity Connection」ヘルプファイルの全体をよくお読みください。

Unity Connection ロケーション間でのユーザの移行

**(注)**

この項の情報は、Cisco Business Edition には適用されません。

ソースサーバまたはターゲットサーバで異なるバージョンの Unity Connection が実行されている場合、あるいはサイト内またはサイト間ネットワークワーキングを介してロケーションがネットワーク接続されていない場合は、Cisco Object Backup and Restore Application Suite（COBRAS）ツールでブリーフケースモードを使用して、ボイス メールボックスのあるユーザを移動します。ブリーフケースモードでは、1つのロケーションから別のロケーションに関連するすべてのオブジェクトを移動し、元のロケーションが自動的にクリーンアップされるわけではありません。そのため、ソースロケーションから情報をコピーし、オブジェクトを削除し、ターゲットロケーションで復元する必要があります。

ブリーフケースモードでユーザを移行するときに、ユーザの音声名およびボイスメッセージをコピーするかどうかを選択できます。

COBRAS ブリーフケース モードを使用してユーザを移行するためのタスク一覧

ブリーフケース モードでユーザを移行するには、次の概略的なタスク リストを使用します。

-
- ステップ 1** <http://www.ciscocitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から COBRAS の最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。
- 注意** ユーザを移行する前に、COBRAS のヘルプ ファイルと『COBRAS Briefcase Mode』ヘルプ ファイルをよくお読みください。
- ステップ 2** ディザスタリカバリ システムを使用して、ソース ロケーションおよびターゲット ロケーションをバックアップします。ソース バックアップはターゲット ロケーションでデータを復元するためには使用されません。必要に応じてロケーションを以前の状態に戻せるように、各ロケーションをバックアップしてください。詳細については、『Install, Upgrade, and Maintenance Guide Release 12.x』を参照してください。
- ステップ 3** COBRAS ブリーフケース モードを使用して、ソース ロケーションから移動するユーザをエクスポートします。手順については、COBRAS ブリーフケース モードのヘルプ ファイルを参照してください。
- ステップ 4** ソース ロケーションおよびターゲット ロケーションが、何らかのタイプのネットワークを通じて接続されている場合は、ソース ロケーションから移動するユーザを削除します。アカウントを一度に1つずつ削除するには、[ユーザ アカウントの削除](#)、(58 ページ) のセクションを参照してください。
- (注) ソースとターゲットが何らかのタイプのネットワークを通じて接続される場合は、ターゲット ロケーションにユーザをインポートする前に、ユーザを削除し、ネットワークに接続されたすべてのロケーションで削除が完了していることを確認することが重要です。
- ステップ 5** COBRAS ブリーフケース モードを使用して、ターゲット ロケーションにユーザをインポートします。手順については、COBRAS ブリーフケース モードのヘルプ ファイルを参照してください。
- ステップ 6** タスク 4 でソース ロケーションから元のユーザ アカウントを削除しなかった場合は、ここで削除します。アカウントを一度に1つずつ削除するには、[ユーザ アカウントの削除](#)、(58 ページ) を参照してください。
-



第 5 章

連絡先

-
- [はじめに, 63 ページ](#)
- [連絡先のタイプ, 63 ページ](#)
- [連絡先テンプレート, 64 ページ](#)
- [連絡先の設定, 65 ページ](#)
- [連絡先設定, 66 ページ](#)

はじめに

Cisco Unity Connection には、システムの管理、モニタ、およびトラブルシューティング用の一連のツールが用意されています。システム管理者はこれらのツールを使用して、Unity Connection サーバをプロビジョニングしたり、豊富な機能のサービス（統合ボイス メッセージングやオーディオテキスト アプリケーションなど）をエンタープライズ レベルのビジネスに提供したりできます。

連絡先のタイプ

Unity Connection では次のタイプの連絡先をサポートしています。

- 管理者定義連絡先：管理者定義による連絡先は、すべてのユーザが使用できる連絡先です。外線電話番号を持つ、ボイス メッセージング システムから到達可能にする必要があるエージェント、スタッフ ベンダー、または請負業者に関して、管理者定義連絡先を設定できます。

VPIM メッセージング用に管理者定義連絡先を設定できます。この連絡先は、他の VPIM 互換ボイスメッセージングシステム上のユーザを表します。連絡先が VPIM ユーザを表すようにセットアップされている場合、Unity Connection ユーザは他のボイスメッセージングシステム上の VPIM

ユーザとの間でメッセージを送受信できます。VPIMネットワークの詳細については、『Networking Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』（https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/networking/guide/b_12xcucnetx.html）の「Creating VPIM Contacts」を参照してください。

- ユーザ定義連絡先：ユーザ定義による連絡先は個々のユーザによって作成され、作成したユーザにのみがアクセスできます。Cisco Personal Communications Assistant を使用して、ユーザ定義連絡先を作成できます。また、ユーザのパーソナル コール ルーティング ルールや発信者グループにユーザ定義連絡先を追加でき、ボイスコマンドを使って他の連絡先に発信することもできます。

ユーザが連絡先を保守する方法については、『User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool Release 12.x』（http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user/guide/assistant/b_12xcucugasst.html）の「Managing Your Contacts」の章を参照してください。

連絡先テンプレート

連絡先は、連絡先テンプレートに基づいています。新しく作成されたすべての連絡先には連絡先テンプレートの設定が適用され、それ以降、テンプレートに変更が加えられても、既存の連絡先には反映されません。

Unity Connection には、編集可能な1つの定義済み連絡先テンプレートが含まれています。また、実際の要件に基づいて新しいテンプレートを作成することもできます。Unity Connection で複数のパーティションが定義されている場合、またはVPIM ネットワーキングが設定されている場合は、パーティションごと、またはVPIM ロケーションごとに連絡先テンプレートを作成できます。

連絡先テンプレートの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] を展開し、[連絡先テンプレート (Contact Templates)] を選択します。
[連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Template)] ページが表示され、現在設定されている連絡先テンプレートが示されます。
- ステップ 2** 連絡先テンプレートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
 - 連絡先テンプレートを追加するには、次の手順を実行します。
[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)] を選択します。
[連絡先テンプレートの新規作成 (New Contact Template)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

[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、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 既存の連絡先テンプレートを編集するには、次の手順を実行します。

[連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページで、編集する連絡先テンプレートを選択します。

[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、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 1 つ以上の連絡先テンプレートを削除するには、次の手順を実行します。

[連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして削除対象の連絡先テンプレートを選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

連絡先の設定

次のいずれかの方法を使用して連絡先を設定できます。

- 連絡先を手動で設定する：[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページから各連絡先を手動で設定できます。詳細については、[連絡先の手動設定](#)、(65 ページ) を参照してください。
- 一括管理ツール (BAT) により連絡先を設定する：BAT を使用することにより、同時に複数の連絡先を設定できます。詳細については、[一括管理ツール \(BAT\) を介した連絡先の設定](#)、(66 ページ) を参照してください。

連絡先の手動設定

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[連絡先 (Contacts)] を展開して、[連絡先 (Contacts)] を選択します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページが表示され、現在設定されている連絡先が示されます。

ステップ 2 Unity Connection で連絡先を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 連絡先を追加するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[連絡先の新規作成 (New Contact)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- [連絡先の基本設定の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 1 つの連絡先を編集するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、編集する連絡先を選択します。

[連絡先の基本設定の編集 (Edit Contact Basics)] ページで [編集 (Edit)] を選択して連絡先設定を編集し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 複数の連絡先を編集するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、編集する複数の連絡先のチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

[連絡先の基本設定の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[送信 (Submit)] を選択します。

(注) 一括編集を使用して、複数の連絡先の別名を編集することはできません。
 - 1 つ以上の連絡先を削除するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、削除する連絡先を選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
-

一括管理ツール (BAT) を介した連絡先の設定

BAT により、CSV ファイルから Cisco Unity Connection 連絡先を作成することができます。連絡先を設定したり CSV ファイルを作成したりする方法については、[一括管理ツール, \(308 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

連絡先設定

連絡先を設定する際には、代替名を使って連絡先を設定し、SMTP プロキシアドレスを提供します。代替名を使用すると、音声認識機能を使用した連絡先の認識が可能になります。また、SMTP プロキシアドレスを設定すると、IMAP クライアント ユーザが Unity Connection 連絡先または VPIM 連絡先と通信できるようになります。

ユーザの別名

ユーザの別名は、社内ディレクトリに表示される名前とは異なるバージョンの名前です。たとえば、発信者が Mary Brown の旧姓である「Mary Jameson」にダイヤルするように Unity Connection

に要求した場合は、Unity Connection でこの情報を参照して、発信者を正しいユーザに接続できません。

VPIM 連絡先、管理者定義による連絡先、ユーザ定義の連絡先に関して、ユーザの別名を作成することができます。また、ユーザの別名を使用して、発音の難しい名前に関する発音から類推されるスペルも追加できます。たとえば、「Goulet」という姓の別名として「Goolay」を追加できます。

SMTP プロキシアドレス

Unity Connection では、IMAP クライアントから送信された SMTP メッセージの受信者を適切な Unity Connection ユーザまたは VPIM 連絡先にマップするために、SMTP プロキシアドレスが使用されます。ユーザが IMAP クライアントを使用して 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、各 VPIM の連絡先を SMTP アドレスで設定する必要があります。



(注) Unity Connection では、VPIM ロケーションに関連付けられていない連絡先に送信された SMTP メッセージが、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] > [受信者が見つからない場合 (When a Recipient Cannot Be Found)] 設定で選択したオプションに基づいて処理されます。

たとえば、電子メールクライアントが電子メールアドレスの robin.smith@example.com を使用して Unity Connection にアクセスするように設定された Robin Smith が ViewMail for Outlook でボイスメッセージを録音して chris.jones@example.com に送信した場合は、Unity Connection で robin.smith@example.com と chris.jones@example.com の SMTP プロキシアドレスのリストが検索されます。これらのアドレスがそれぞれ、Unity Connection ユーザ Robin Smith と Chris Jones の SMTP プロキシアドレスとして定義されている場合は、Unity Connection で Robin Smith から Chris Jones へのメッセージがボイスメッセージとして配信されます。



(注) ユーザが IMAP クライアントを使用して Unity Connection サーバ経由でメッセージを送信、転送、返信できるように Unity Connection を設定する方法については、「[統合メッセージング](#)」(11-14 ページ) を参照してください。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[連絡先 (Contacts)] を展開して、[連絡先 (Contacts)] を選択します。
[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページが表示され、現在設定されている連絡先が示されます。
- ステップ 2** 連絡先の SMTP プロキシアドレスを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 連絡先の SMTP プロキシアドレスを追加するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contact)] ページで、編集する連絡先を選択します。

[連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] を選択します。

[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

SMTP プロキシアドレスを入力して、[保存 (Save)] を選択します。

- 複数の連絡先の SMTP プロキシアドレスを追加するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contact)] ページで、編集する連絡先を選択し、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

[連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] を選択します。

SMTP プロキシアドレスを入力して、[送信 (Submit)] を選択します。



第 6 章

システム同報リスト

- はじめに, 69 ページ
- デフォルトのシステム同報リスト, 69 ページ
- システム同報リストの設定, 70 ページ
- 同報リスト メンバーの追加または削除, 72 ページ
- システム同報リストのアクセスリストを有効にするための詳細設定の使用, 73 ページ
- システム同報リストへのメッセージの送信をユーザが使用できるようにする, 74 ページ

はじめに

システム同報リストを使用すると、ユーザはボイスメッセージを Cisco Unity Connection ユーザのグループに送信または転送できます。たとえば、同じ情報を定期的に受け取る必要があるチームの全従業員をシステム同報リストのメンバーにすることができます。

同報リスト (DL) には、ユーザ、ユーザ テンプレート、連絡先、連絡先テンプレートを含めたり、別の同報リストを同報リストのメンバーとして追加したりできます。

3つの部門（販売、マーケティング、管理）からなる組織があるとします。各部門では、個別の同報リスト（販売 DL、マーケティング DL、管理 DL）を使用しています。さらに、組織レベルの同報リストとして企業 DL も作成されています。販売 DL、マーケティング DL、管理 DL は、企業 DL のメンバーです。

販売チームの全メンバーにメッセージを送信するには、権限を持つユーザが販売 DL にボイスメッセージを転送します。組織の全従業員にメッセージを送信するには、3つすべての同報リストにメッセージを送信することも、または企業 DL にメッセージを送信することもできます。

デフォルトのシステム同報リスト

Unity Connection に含まれるデフォルトの同報リストから、独自のシステム同報リストを作成できます。

Unity Connection のデフォルト システム同報リスト

配信できないメッセージ	<p>[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストのメンバーであるユーザは、次のいずれかを受信します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 見つからない、または削除されたメールボックスを持つ受信者に対して、外部発信者が残したメッセージ。 • メッセージの元の送信者に配信できない不達確認 (NDR)。 <p>デフォルトでは、UndeliverableMessagesMailbox ユーザが [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。メッセージをモニタおよび再ルーティングするために、必要に応じてリストにユーザを追加してください。</p>
すべてのボイスメールユーザ	<p>[すべてのボイスメールユーザ (All Voicemail Users)] リストには、メールボックスを持つすべてのユーザと、ボイスメールユーザに割り当てられているユーザテンプレートが自動的に追加されます。削除されたボイスメールユーザまたはボイスメールユーザテンプレートは、このリストから自動的に除去されます。</p> <p>(注) オペレータやメッセージングシステムなどのデフォルトユーザは、このリストのメンバーではありません。</p>
ボイスメールが有効なすべての連絡先	<p>デフォルトでは、ボイスメールが有効なすべての連絡先リストにはメンバーがありません。グループ全体のユーザ全員にメッセージを送信するには、すべてのVPIM連絡先をこのリストのメンバーとして追加できます。また、VPIM連絡先の作成に使われる連絡先テンプレートをこのリストに追加することもできます。連絡先テンプレートを追加すると、今後作成されるVPIM連絡先がこのリストのメンバーとして自動的に追加されます。</p> <p>(注) VPIMについては、ネットワーキング、(153 ページ) の章を参照してください。</p>

システム同報リストの設定

ここでは、Unity Connection でのシステム同報リストの作成、システム同報リスト設定の定義、同報リストの別名の追加について説明します。

また、音声認識機能を使用する場合にも同報リストの別名を指定できます。ユーザは音声コマンドを使って表示名を言うことで、電話機でメッセージの宛先として同報リストを指定します。たとえば、テクニカルサポート部門の同報リスト名が IT であるとします。この場合、別名として「Eye Tea」(アイティー) という発音スペリングを追加します。また、別名として「Help Desk」を追加することもできます。



(注) 一括管理ツールを使用して同報リストを管理できます。詳細は、[一括管理ツール](#)、(308 ページ) のセクションを参照してください。



ヒント Distribution List Builder ツールを使用すると、いくつかの検索条件に基づいて、または CSV ファイルからインポートすることで、新規または既存のシステム同報リストに複数のユーザを追加できます。<http://www.ciscocitytools.com/Applications/CxN/PublicDistributionListBuilder/PublicDistributionListBuilder.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [同報リスト (Distribution Lists)] を展開し、[システム同報リスト (System Distribution Lists)] を選択します。
[同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページが表示され、現在設定されている同報リストが示されます。
- ステップ 2** システム同報リストを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 新しい同報リストを追加するには、次の手順を実行します。
 - [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - [同報リストの新規作成 (New Distribution List)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [ユーザの別名 (Alternate Name)] を選択します。
 - [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページの [表示名 (Display Name)] フィールドに新しい別名を追加し、[新規追加 (Add New)] を選択します。新しいユーザの別名の追加が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
- 既存の同報リストを編集するには、次の手順を実行します。
 - [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、編集する同報リストを選択します。
 - [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [ユーザの別名 (Alternate Name)] を選択します。
 - [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページで表示名を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

- 複数の同報リストを編集するには、次の手順を実行します。

[同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、編集する同報リストのチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

[同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 1 つ以上の同報リストを削除するには、次の手順を実行します。

[同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、削除する同報リストのチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

[OK] を選択して削除を確定します。

同報リストメンバーの追加または削除

ユーザ、ユーザテンプレートおよび他の同報リストを同報リストのメンバーとして追加することができます。また、[ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] 同報リストに連絡先と連絡先テンプレートを追加することもできます。

ユーザやユーザテンプレートなどのコンポーネントを削除すると、Unity Connection では、関連付けられている同報リストからそれが自動的に削除されます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [同報リスト (Distribution Lists)] を展開し、[システム同報リスト (System Distribution Lists)] を選択します。
[同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページが表示され、現在設定されている同報リストが示されます。
- ステップ 2** [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、同報リストメンバーを追加または削除する同報リストを選択します。
- ステップ 3** [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [同報リストのメンバー (Distribution List Members)] を選択します。
- ステップ 4** 同報リストのメンバーを追加または削除します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

- 同報リストのメンバーを追加するには、次のいずれかを選択します。
 - ユーザの追加 (Add User)
 - ユーザテンプレートの追加 (Add User Template)
 - 同報リストの追加 (Add Distribution List)
 - 連絡先の追加 (Add Contact) ([ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] リストのみ)

- 連絡先テンプレートの追加 (Add Contact Template) ([ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] リストのみ)
- 同報リストのメンバーとして追加するコンポーネントのチェックボックスをオンにし、[選択項目の追加 (Add Selected)] を選択します。
- 1つ以上の同報リストメンバーをリストから削除するには、[同報リストのメンバー (Distribution List Members)] ページで、リストから削除するコンポーネントのチェックボックスをオンにして選択し、[選択項目の削除 (Remove Selected)] を選択します。

システム同報リストのアクセスリストを有効にするための詳細設定の使用

どのユーザに同報リストへのアクセスを許可するかを制御する別の方法として、システム同報リストにメッセージを送信できるユーザを管理するパーティションおよび検索スペースを作成することもできます。ただし、この検索スペース手法にはそれほど拡張性がないため、リストの数が多の場合、サーバ上で作成できるパーティション数と検索スペース数の上限に達する可能性があります。代替の方法として、詳細設定を使用できます。この場合、管理対象となるシステム同報リストごとに個別のアクセスリストを設定できます。

システム同報アクセスリストでは、同報リストにメッセージを送信できる特定のユーザを指定します。

エイリアス `allvoicemailusers` を持つ同報リストのアクセスリストを設定するには、同じエイリアスとサフィックス (たとえば「`allvoicemailusers-accesslist`」) を使ってシステム同報アクセスリストを有効化し、作成します。エイリアス `allvoicemailusers-accesslist` を使って2番目の同報リストが作成されます。`allvoicemailusers` 同報リストにメッセージを送信する必要のあるユーザまたは連絡先を、このアクセスリストのメンバーとして追加できます。



(注) システム同報リストのアクセスリストのメンバーとして追加できるのは、Unity Connection ユーザのみです。

システム同報リストのアクセスリストを設定するには、次のタスクを行います。

- 1 **システム同報リストのアクセスリストの有効化と設定** (74 ページ) で説明している手順に従って、アクセスリストを有効化および制御する詳細設定を指定します。デジタルネットワークキングを使用して複数の Unity Connection サーバに接続する場合、そのすべてのサーバ上で同報リストのアクセスリストを有効化して設定する必要があります。
デジタルネットワークでは、アクセスリストを有効にして制御する詳細設定の値が、アクセスリストが正しく機能するために、ネットワークのロケーションごとに同じ設定になっている必要があります。
- 2 アクセスリストで制御するシステム同報リストごとに、新しいシステム同報リストを作成します。元のリストのエイリアスと、[アクセスリスト用のシステム同報リストのエイリアスサ

フィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)] フィールドで定義されたサフィックスからなるエイリアスを使用します。詳細は、[システム同報リストの設定、\(70 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

システム同報リストのアクセス リストの有効化と設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して [メッセージング (Messaging)] を選択します。
- ステップ 2** [アクセスリストを使用してシステム同報リストに送信できるユーザを制御する (Use Access Lists to Control Who Can Send to System Distribution Lists)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [アクセス リストのないシステム同報リストへのメッセージ配信を許可する (Allow Delivery of Messages to System Distribution Lists That Have No Access List)] チェックボックスをオンにします。
(注) このチェックボックスをオフにすると、アクセス リストのないシステム同報リストに送信されたすべてのメッセージが拒否され、不達確認 (NDR) がメッセージ送信者に送られます。
- ステップ 4** [アクセスリスト用のシステム同報リストのエイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)] フィールドに、アクセスリストを区別するためのサフィックスを指定し、[保存 (Save)] を選択します。
-

システム同報リストへのメッセージの送信をユーザが使用できるようにする

同報リストにメッセージを送信するようにユーザが設定される必要があります。サービス クラスのデフォルト設定では、ユーザが同報リストにメッセージを送信できます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
[サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページが表示され、現在設定されているサービス クラスが示されます。
- ステップ 2** [サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、ボイスメール ユーザに適用されるサービス クラスを選択します。
- ステップ 3** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ オプション (Message Options)] セクションで、[システム同報リストへのメッセージの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にし、[保存 (Save)] を選択します。
-



第 7 章

テレフォニー統合

-
- [はじめに, 75 ページ](#)
- [電話システム, 76 ページ](#)
- [ポート, 80 ページ](#)
- [ポートグループ, 82 ページ](#)
- [トランク, 90 ページ](#)
- [Speech Connect ポート, 91 ページ](#)
- [電話を使用したオーディオとビデオの形式, 92 ページ](#)
- [セキュリティ, 93 ページ](#)
- [Unity Connection での IPv6 \(Cisco Unified Communications Manager 統合のみ\), 96 ページ](#)

はじめに

テレフォニー統合は、Cisco Unity Connection と電話システム間の通信を可能にし、以下のさまざまな機能を使用できるようにするプロセスです。

- 応答しないユーザーの内線番号への通話は、そのユーザーのパーソナルグリーティングに転送される。
- ユーザーにメッセージが残されると、内線のメッセージ受信インジケータ (MWI) がアクティブになる。
- 電話機のボタンを押してパスワードを入力すると、ユーザーは簡単にメッセージにアクセスできる。
- 通話中のユーザーの内線番号への通話は、そのユーザーの通話中グリーティングに転送される。
- Unity Connection で電話システムから発信者 ID 情報を受信する (利用可能な場合)。

- コールの発信元内線に基づいて、内線の転送中にメッセージを残したユーザを Unity Connection で識別する。

Unity Connection と電話システムの統合について詳しく理解するには、『*Design Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x*』の「[Integrating Cisco Unity Connection with the Phone System](#)」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/design/guide/b_12xcucdg.html から入手できます。

Unity Connection と電話システムが統合される方法を理解した後は、Unity Connection で電話システム、ポート、ポートグループ、トランク、セキュリティを設定および編集する必要があります。

電話システム

Cisco Unity Connection Administration は、Unity Connection を Cisco Unified Communications Manager に統合する複数の電話システムを識別します。サポートされる組み合わせのマトリックスについては、『*Multiple Phone System Integration Guide for Cisco Unity Connection*』（http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html）を参照してください。

1つの電話システムは1つ以上のポートグループを保持しており、ポートグループはボイスメッセージポートを保持しています。



(注) Cisco Business Edition は電話システム統合の追加または削除をサポートしていません。

電話システム統合の設定

電話システムを Unity Connection と統合した後で、電話システムの設定を変更できます。電話システムの設定では、Unity Connection と統合する電話システムを特定し、それらの電話システムのいくつかの機能を調整します（連動の設定は、電話システムに属しているポートグループに保持されます）。

Unity Connection で電話システムが使用されなくなった場合、それを削除できます。電話システムを削除する前に、その電話システムに関連付けられている次のオブジェクトをすべて削除するか、または別の電話システムに再割り当てしてください。

- すべてのユーザ（MWI デバイスおよび通知デバイスを含む）
- すべてのユーザ テンプレート
- すべてのシステム

- すべてのコールハンドラ テンプレート

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] を選択します。
[電話システムの検索 (Search Phone System)] ページに、現在設定されている電話システム統合が表示されます。

(注) 新しく設定される電話システムのポート数は 0 です。特定の電話システムにポートを追加した後、ポート数は、使用可能なボイス ポートの数を示します。

ステップ 2 電話システムを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 新しい電話システムを作成するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[電話システムの新規作成 (New Phone System)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 電話システムを編集するには、電話システムを選択します。[電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで [編集 (Edit)] を選択し、次の任意の設定を変更します。
 - 電話システムの基本設定 (Phone System Basics)。電話システムの基本設定、(77 ページ) を参照してください。
 - Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)。Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ、(78 ページ) を参照してください。
 - 電話システムの関連付け (Phone System Associations)。電話システムの関連付け、(80 ページ) を参照してください。

設定を編集してから、[保存 (Save)] を選択します。

- 電話システムを削除するには、削除する電話システムの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

電話システムの設定

電話システムの基本設定

- MWI をオン/オフにするために同じボイスメッセージングポートを使用する電話システム統合を作成した場合、[MWI の有効化と無効化に同じポートを使用する (Use Same Port for Enabling and Disabling MWIs)] チェックボックスがオンになります。ユーザへのボイスメッ

セージがないときに MWI をオンのままにせずに、この設定を無効に設定できます。そうするには、[MWI の有効化と無効化に同じポートを使用する (Use Same Port for Enabling and Disabling MWIs)] チェックボックスと [この電話システムに対してすべての MWI をオフにする (Force All MWIs Off for This Phone System)] チェックボックスをオフにします。

- 他の電話システムの MWI に影響を与えずに 1 つの電話システムのすべての MWI を同期する必要がある場合は、[この電話システムのすべての MWI を同期する (Synchronize All MWIs on This Phone System)] オプションの前にある [実行 (Run)] をオンにします。
- コールループの検出設定を変更して、チェック対象のコールのタイプを有効または無効にするには、[DTMF を使用したコールループの検出 (Call Loop Detection Using DTMF)] で該当する設定を指定した後、[保存 (Save)] を選択します。



(注) (たとえば、ユーザにメッセージの受信を通知するために) 転送された Unity Connection コールが Unity Connection に返されると、コールループが発生します。

Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ

AXL サーバは Cisco Unified CM 電話システムでのみサポートされています。Unity Connection が次の目的で Cisco Unified CM データベースにアクセスする必要がある場合、AXL サーバが必要になります。

- Cisco Unified CM ユーザをインポートする (Unity Connection クラスタ構成では、パブリック シャサーバにサインインして Cisco Unified CM ユーザデータをインポートする必要があります)。
- Unity Connection パーソナル着信転送ルールでのユーザに関する特定の電話設定を変更する。

Cisco Unity Connection	Cisco Unified Communications Manager				
	バージョン	8.x	9.x	10.x	11.x
8.x		○	○	○	×
9.x ¹		○	○	○	×
10.x		○	○	○	×
11.x		○	○	○	○

¹ Unity Connection 9.1(2) SU4 以降では、AXL サーバ統合ですべてのバージョンの Cisco Unified CM がサポートされます。



- (注) AXL サーバは Cisco Unified Communications Manager Express 統合や Cisco Business Edition ではサポートされていません。

Unity Connection での AXL サーバの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] を選択します。
選択した Cisco Unified CM 電話システムの [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)] を選択します。
- ステップ 2** AXL サーバを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照) 。
- AXL サーバを追加するには、次の手順に従います。
[AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページの [AXL サーバ (AXL Servers)] フィールドで、[追加 (Add)] を選択します。必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します

(注) [AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページに入力するユーザ名は、[標準 AXL API アクセス (Standard AXL API Access)] 役割に割り当てられている Cisco Unified CM アプリケーションユーザのユーザ名と一致する必要があります。また、パスワードは Cisco Unified CM アプリケーションユーザ名のパスワードと一致する必要があります。
 - Cisco Unified CM で対応するアプリケーション サーバを追加するには、次の手順を実行します。
 - 1 Cisco Unified CM Administration にサインインし、[システム (System)] を展開して [アプリケーション サーバ (Application Server)] を選択します。
 - 2 [アプリケーション サーバの検索/一覧表示 (Find and List Application Servers)] ページで、[検索 (Find)] を選択してすべてのアプリケーション サーバを表示します。
 - 3 [名前 (Name)] 列で、Unity Connection サーバの名前を選択します。
 - 4 [アプリケーション サーバの設定 (Application Server Configuration)] ページの [使用可能なアプリケーションユーザ (Available Application User)] フィールドで、Cisco Unified CM アプリケーションユーザを選択し、それを [選択されたアプリケーションユーザ (Selected Application User)] に移動します。[保存 (Save)] を選択します。
 - AXL サーバ統合を編集するには、次の手順を実行します。
[AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページで、編集する AXL サーバを選択します。必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します
 - AXL サーバを削除するには、次の手順に従います。
[AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページの [AXL サーバ (AXL Servers)] フィールドで、削除する AXL サーバの横にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

電話システムの関連付け

電話システムに関連付けられているすべての Unity Connection ユーザのリストを表示するには、[電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [電話システムの関連付け (Phone System Associations)] オプションを選択します。

ポート

ボイス メッセージング ポートを使用すると、Unity Connection で (たとえばメッセージ録音のために) コールを着信したり、Unity Connection から (メッセージ通知の送信や MWI の設定などのために) コールを発信したりできます。

各ボイス メッセージング ポートは、1 つのポート グループだけに属します。ポート グループにはそれぞれ固有のボイス メッセージング ポートが割り当てられます。



(注) Unity Connection サーバでは、ポートはライセンス対象でなくなりました。現在は、Unity Connection のインストール用に導入したサーバのハードウェアに応じてポートを設定できるようになっています。

ポートの設定

ボイス メッセージング ポートは、Unity Connection と電話システムの間のコール用に接続を提供します。電話システムを作成した後で、ボイス メッセージング ポートを追加できます。

Cisco Business Edition のみ : ポートを追加するには、その前に、ポート グループに属さないボイス メッセージング ポートが Cisco Unified CM Administration にすでに存在する必要があります。

ここでは、Unity Connection のポート グループの設定、およびポート設定の定義と保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] を選択します。

[ポートの検索 (Search Ports)] ページに、現在設定されているポートが表示されます。

ステップ 2 ポートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- ポートを追加するには、次の手順を実行します。

[ポートの検索 (Search Ports)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[ポートの新規作成 (New Port)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unity Connection Administration の [関連リンク (Related Links)] リストで [テレフォニーの設定の確認 (Check Telephony Configuration)] を選択し、[移動 (Go)] を選択して、電話システム統合の設定を確認します。

テストが正常に終了しなかった場合は、[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] リストに、トラブルシューティングの手順を示したメッセージが 1 つ以上示されます。問題を修正してから、設定をもう一度確認してください。

コールへの応答用に設定したポート数と、発信用に設定したポート数が適切であることを確認します。適切ではない場合には、統合が正しく機能しない可能性があります。該当する Cisco Unity Connection 統合ガイドの「Usage of Voicemail Ports in Cisco Unity Connection」の項を参照してください (http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html)。

- 既存のポートを編集するには、次の手順を実行します。

[ポートの検索 (Search Ports)] ページで、編集するポートを選択します。

[ポートの基本設定 (Port Basics)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 1 つ以上のポートを削除するには、次の手順を実行します。

[ポートの検索 (Search Ports)] ページで、削除するボイスメッセージングポートの横にあるチェックボックスをオンにします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

ポート証明書の表示

ボイスメッセージングポートに関するポート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 6.x 以降との SCCP の統合だけで使用され、Unity Connection ボイスメッセージングポートの認証に

必要とされます。ポート証明書を表示すると、認証および暗号化に関する問題のトラブルシューティングに役立ちます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] を選択します。
- ステップ 2** [ポートの検索 (Search Ports)] ページで、デバイス証明書を表示するボイス メッセージング ポートの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページで、[証明書の表示 (View Certificate)] を選択します。
- ステップ 4** [ポート証明書の表示 (View Port Certificate)] ウィンドウに、ポートのデバイス証明書に含まれた情報が表示されます。
-

ポートグループ

ポートグループに割り当てられたボイス メッセージング ポートによって、Unity Connection 統合の設定が定義されます。ほとんどの電話システム統合に必要なポートグループは1つだけです。ただし、次のシナリオでは複数のポートグループが必要になる場合があります。

- PIMG/TIMG 装置を使用した電話システムとの統合では、各 PIMG/TIMG 装置を、適切なボイス メッセージング ポートが割り当てられたそれぞれ別のポートグループに接続する必要があります。たとえば、5 台の PIMG 装置を使用するシステムでは、PIMG 装置ごとに1つずつ、5 つのポートグループが必要です。
- 他の電話システムとの連動では、新しい設定のテスト用、またはトラブルシューティング用に、固有のボイス メッセージング ポートを備えた追加のポートグループを使用できます。

Cisco Business Edition のみ：ポートグループを追加するには、その前に、ポートグループに属さないボイス メッセージング ポートが Cisco Unified CM Administration にすでに存在する必要があります。



- (注) Unity Connection の TUI (タッチトーンカンパセーション) および VUI (音声認識) 機能のみを使用している場合、最大 90 個のポートグループを作成できます。ただし、Unity Connection のすべての機能を使用している場合は、最大 60 個のポートグループを作成することができません。

ポートグループの設定を変更できます。変更内容は、そのポートグループのボイス メッセージング ポートにのみ反映されます。ポートグループを削除すると、そのポートグループに属するすべてのボイス メッセージング ポートも同時に削除されます。ただし、ポートグループが属する電話システムは削除されません。

ポートグループの設定

ここでは、Unity Connection のポートグループの設定、およびポートグループ設定の定義と保存について説明します。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページに、現在設定されているポートグループが表示されます。
- ステップ 2** ポートグループを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

- ポートグループを追加するには、次の手順を実行します。
[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
[ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ポートグループを編集するには、次の手順を実行します。
[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、編集するポートグループ名を選択します。
[ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [編集 (Edit)] を選択し、次の任意の設定を変更します。
 - ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)。詳細については、[電話システムの基本設定 \(77 ページ\)](#) を参照してください。
 - サーバ (Servers)。詳細については、[サーバ \(84 ページ\)](#) を参照してください。
 - 詳細設定 (Advanced Settings)。詳細については、[詳細設定 \(88 ページ\)](#) を参照してください。
 - コーデックのアドバタイズ (Codec Advertising)。詳細については、[コーデックのアドバタイズ \(89 ページ\)](#) を参照してください。設定の編集が完了したら [保存 (Save)] を選択します。
- ポートグループを削除するには、次の手順を実行します。
[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、削除するポートグループの名前の横にあるチェックボックスをオンにします。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

ポートグループの設定

ポートグループを追加した後で、ポートグループの設定を変更できます。設定の変更は、ポートグループに属しているボイスメッセージングポートだけに影響を与えます。

ポートグループの基本設定

メッセージ受信インジケータ (MWI)

MWIは、ボイスメッセージが待機中であることをユーザに知らせる、ユーザ電話機上で点滅するLCDパネルまたは特別なダイヤルトーンです。インジケータのタイプは、電話システムおよびユーザ電話機によって異なります。メッセージカウントをサポートする電話システムには、ユーザのメッセージの数も表示するものがあります。

MWI設定を変更するには、選択したポートグループの [Port Group Basics (ポートグループの基本設定)] ページで、[メッセージ受信インジケータの設定 (Message Waiting Indicator Settings)] の該当する設定を変更してから [保存 (Save)] を選択します。

セッション開始プロトコル (SIP) の設定

電話システム統合を作成した後、SIP設定を変更できます。



(注) Cisco Business Edition では、SIPを使用する電話システム統合はサポートされていません。

SIP設定を変更するには、選択したポートグループの [Port Group Basics (ポートグループの基本設定)] ページで、[セッション開始プロトコル (SIP) の設定 (Session Initiation Protocol (SIP) Settings)] の該当する設定を変更してから [保存 (Save)] を選択します。

サーバ

Cisco Unified Communications Manager サーバ

Cisco Unified Communications Manager 統合では、1つのCisco Unified CMサーバのみの統合に関連リンクが役立ちます。統合の完了後に、クラスタ内のセカンダリCisco Unified CMサーバを追加する必要があります。Cisco Unified CMサーバを追加した後で、そのサーバの設定を変更することができます。

Cisco Unified Communications Manager サーバが電話システム統合で使用されなくなった場合、そのサーバを削除することができます。Cisco Unified CMサーバを別のポートグループに移動する場合は、元のポートグループから対象のCisco Unified CMサーバを削除して、別のポートグループにそれを追加する必要があります。



(注) Cisco Business Edition では、セカンダリ Cisco Unified CM サーバの追加や削除がサポートされていません。

Cisco Unified Communications Manager サーバの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページに、現在設定されている Cisco Unified CM サーバが表示されます。選択したポートグループの [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで、[編集 (Edit)] を選択し、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 2** Cisco Unified Communications Manager サーバを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- セカンダリ Cisco Unified CM サーバを追加するには、[サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] リストで [追加 (Add)] を選択します。必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します
 - Cisco Unified CM サーバを編集するには、[サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] で、必要なフィールドの値を入力して [保存 (Save)] を選択します。
 - Cisco Unified CM サーバを削除するには、[Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] で、削除する Cisco Unified CM サーバの横のチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

TFTP サーバ

Cisco Unified Communications Manager 統合で TFTP サーバが必要になるのは、Cisco Unified CM クラスタが Unity Connection ボイス メッセージング ポートに認証と暗号化を使用している場合のみです。この場合、Cisco Unified CM 電話システム統合を作成した後で TFTP サーバを追加する必要があります。

TFTP サーバを追加した後で、サーバの設定を変更することができます。また、ポートグループで使用されなくなった TFTP サーバを削除しても構いません。

Unity Connection での TFTP サーバの設定

1

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページに、現在設定されている TFTP サーバが表示されません。選択したポートグループの [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [編集 (Edit)] > [サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 2** TFTP サーバを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- **TFTP サーバを追加するには、次の手順を実行します。**

[サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバ (TFTP Servers)] フィールドで、[追加 (Add)] を選択します。

必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します。
 - **TFTP サーバを編集するには、次の手順を実行します。**

[サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバ (TFTP Servers)] で、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - **TFTP サーバを削除するには、次の手順を実行します。**
 - [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバ (TFTP Servers)] で、削除する TFTP サーバの横にあるチェックボックスをオンにします。
 - [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
-

SIP サーバ

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager と電話システムの統合、または別の SIP サーバと電話システムの統合では、電話システムを作成した後に SIP サーバを追加できます。SIP サーバを追加した後で、サーバの設定を変更することができます。ポートグループによって使用されなくなった SIP サーバを削除できます。



(注) Cisco Business Edition では SIP サーバがサポートされていません。

SIP サーバの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページには、現在設定されている SIP サーバが表示されます。選択したポートグループの [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [編集 (Edit)] を選択し、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 2** SIP サーバを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- SIP サーバを追加するには、次の手順を実行します。
 - 1 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [SIP サーバ (SIP Servers)] フィールドで、[追加 (Add)] を選択します。
 - 2 必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します。
 - SIP サーバを編集するには、次の手順を実行します。
 - 1 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [SIP サーバ (SIP Servers)] フィールドで、編集する SIP サーバを選択します。
 - 2 必須フィールドの値を変更して [保存 (Save)] を選択します。
 - SIP サーバを削除するには、次の手順を実行します。
 - 1 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [SIP サーバ (SIP サーバ)] フィールドで、削除する SIP サーバの横にあるチェックボックスをオンにします。
 - 2 [**選択項目の削除 (Delete Selected)**]
および
[OK] を選択して削除を確定します。

PIMG/TIMG 装置

PIMG/TIMG 装置を介して電話システムを統合する場合は、PIMG/TIMG 装置がそれぞれ別のポートグループ内に作成されます。電話システムの連動を作成した後で、PIMG/TIMG 装置を追加、変更、または削除できます。



(注) Unity Connection では、複数の電話システムとの統合は Cisco Business Edition 6000/7000 でのみサポートされています。

PIMG/TIMG 装置の設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページに、現在設定されている PIMG/TIMG 装置が表示されます。
- ステップ 2** PIMG/TIMG 装置を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- PIMG/TIMG 装置を追加するには、[ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)] で [新規追加 (Add New)] を選択します。[ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページの [電話システム (Phone System)] フィールドで、PIMG/TIMG 装置を追加する電話システムを選択します。必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - PIMG/TIMG 装置を編集するには、PIMG/TIMG 設定を変更する対象となるポートグループの表示名を選択します。[ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [PIMG の設定 (PIMG Settings)] で、該当する設定を入力して [保存 (Save)] を選択します。
 - PIMG/TMG 装置を削除するには、[ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)] で、削除する PIMG/TIMG 装置のポートグループの横にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

詳細設定

ポートグループの詳細設定は、頻繁には使用されない設定 (遅延や MWI 使用率など) を制御します。ポートグループの詳細設定のデフォルト値を変更しないでください。

正規化は、メッセージを録音するための自動ボリューム調整を制御します。正規化の有効化または無効化については、必ず正規化を有効なままにして、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] の [録音およびメッセージのターゲット デシベル レベル (Target Decibel Level for Recordings and Messages)] フィールドの値を変更しないでください。

ポートグループの詳細設定の編集

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、詳細設定を変更するポートグループの表示名を選択します。

ステップ 2 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [詳細設定 (Advanced Settings)] を選択し、次の操作を実行します。

- ポートグループを編集するには、[ポートグループの詳細設定 (Port Group Advanced Settings)] で該当する設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- 正規化を有効または無効にするには、[録音およびメッセージのノーマライズ (音量均一化) (Audio Normalization for Recordings and Messages)] で該当する設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

コーデックのアドバタイズ

通話に対して、Unity Connection は電話システムのメディアストリームに適したオーディオまたはビデオの形式 (コーデック) をアドバタイズします。

Unity Connection では、次に示す理由から、電話システムで使用しているオーディオ/ビデオ形式と同じものをメディアストリームで使用する必要があります。

- メディアストリームを、オーディオまたはビデオの 1 つの形式から別の形式に変換する必要性を減らす。
- Unity Connection サーバおよび電話システムのパフォーマンスに与える影響を最小限にする。
- 通話のオーディオ/ビデオ品質を維持する。

Unity Connection が、電話システムで使用されているものとは異なるオーディオ/ビデオ形式をアドバタイズした場合、電話システムでメディアストリームの変換が行われます。

コールに使用するオーディオまたはビデオ形式の変更

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、メディアストリームの音声形式またはビデオ形式を変更する電話システム統合に属しているポートグループを選択します。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [編集 (Edit)] を選択し、[コーデックのアドバタイズ (Codec Advertising)] を選択します。
- ステップ 4** [コーデックのアドバタイズの編集 (Edit Codec Advertising)] ページで、上向き矢印および下向き矢印を選択して [アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスと [アドバタイズされてい

ないコーデック (Unadvertised Codecs)]ボックスの間でコーデックを移動し、[保存 (Save)]を選択します。

- ステップ 5** (SIP統合のみ) アドバタイズされているコーデックで使われるパケットのサイズを変更するには、各コーデックに関して[パケットサイズ (Packet Size)]リストから必要なパケット設定を選択し、[保存 (Save)]を選択します。

トランク

複数の電話システムを Cisco Unity Connection と統合する場合、電話システム トランクを設定して、ある電話システムのコールを他の電話システムの内線に転送することができます。電話システム トランクにアクセスするには、最初に特別なダイヤル番号 (9 など) をダイヤルし、次に内線番号をダイヤルします。



(注) Cisco Business Edition では電話システム トランクをサポートしていません。

トランクの設定

別の電話システム統合が存在する場合、電話システム トランクを追加して、ある電話システムから他の電話システムの内線にコールアクセスを提供することができます。電話システム トランクは、電話システムの連動を作成した後で追加できます。

電話システム トランクの設定は変更できません。ただし、変更の必要な電話システム トランクを削除し、必要な設定を入力して電話システム トランクを新しく追加することができます。電話システム統合で使用されなくなった電話システム トランクを削除できます。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)]を展開し、[トランク (Trunk)]を選択します。
[電話システム トランクの検索 (Search Phone System Trunks)]ページに、現在設定されている電話システム トランクが表示されます。
- ステップ 2** 電話システム トランクを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)]を参照)。
- a) 新しい電話システム トランクを追加するには、[電話システム トランクの検索結果 (Phone System Trunk Search Results,)] ページで [新規追加 (Add New)]を選択します。[電話システム トランクの新規作成 (New Phone System Trunk)]ページで、必要に応じて設定を入力して [保存 (Save)]を選択します。

- b) 電話システム トランクを削除するには、[電話システムのトランクの検索結果 (Phone System Trunk Search Results)] で、削除する電話システム トランクの横にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。[OK] を選択して削除を確定します。

Speech Connect ポート

Speech Connect では音声対応ディレクトリ ハンドラを使用しています。これにより、従業員および外部発信者は従業員の名前を言うだけで、オーディオテキスト ツリーをナビゲートすることなく、また従業員の内線番号を知らなくても、すぐに接続することができます。簡単にアクセスできるように、ユーザの電話機に Speech Connect スピードダイヤルを設定できます。

Unity Connection のインストール用に導入した仮想マシンのハードウェア プロファイルに従って Speech Connect ポートを設定できます。



- (注) デフォルトでは、Unity Connection は2つの Speech Connect ポートを提供します。Speech Connect ポートの数がこれより多くなる場合は、Prime License Manager で適切なライセンスをインストールする必要があります。

ライセンスの詳細については、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x*』の「[Managing Licenses](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html)」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html から入手できます。

Speech Connect ポートの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開して、[Speech Connect ポート (Speech Connect Port)] を選択します。
[Speech Connect ポート設定 (Speech Connect Port Configuration)] ページに、現在設定されている Speech Connect ポートが表示されます。
- ステップ 2** [Speech Connect ポートの新規作成 (New Speech Connect Port)] の [サーバ (Server)] ドロップダウンリストから Unity Connection サーバを選択し、[ポート数 (Number of Ports)] フィールドに、設定する Speech Connect ポートの数を入力します。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

電話を使用したオーディオとビデオの形式

Cisco Unity Connection は、電話システムのメディアストリームに適したオーディオ形式（コーデック）をアドバタイズします。

オーディオ形式を設定するときには、次の点に注意してください。

- 電話システムで使用されるものとは異なるオーディオ形式を Unity Connection がアドバタイズした場合、電話システムでメディアストリームの変換が行われます。
- Unity Connection は、電話システムで使用されるものと同じオーディオ形式をメディアストリームに使用する必要があります。その理由は次のとおりです。
 - メディアストリームを、あるオーディオ形式から別の形式に変換する必要性を減らす。
 - Unity Connection サーバおよび電話システムのパフォーマンスに与える影響を最小限にする。
 - コールの音質を維持する。

オーディオ形式コーデックの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/design/guide/b_12xcucdg.html から入手可能な『*Design Guide for Cisco Unity Connection*』の「Sizing and Scaling Cisco Unity Connection Servers」の章の「[Audio Codecs](#)」を参照してください。

オーディオとビデオの形式の設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、メディアストリームのオーディオ形式を変更する対象の電話システム統合に属するポートグループを選択します。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[コーデックのアドバタイズ (Codec Advertising)] を選択します。
- ステップ 4** [コーデックのアドバタイズの編集 (Edit Codec Advertising)] ページで、上向き矢印および下向き矢印を選択してコーデックの順序を変更するか、[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスと [アドバタイズされていないコーデック (Unadvertised Codecs)] ボックスの間でコーデックを移動します。
[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスにあるコーデックが1つだけの場合、Cisco Unity Connection はそのオーディオ形式でメディアストリームを送信します。電話システムがこのオーディオ形式を使用していない場合、電話システムはメディアストリームを変換します。

[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスに 2 つ以上のコーデックが含まれる場合、Unity Connection はリストの最初のコーデックを優先することをアドバタイズします。電話システムにより選択されたリスト内のオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。

ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 6 (SCCP を除くすべての連動) アドバタイズされているコーデックで使用するパケットのサイズを変更する場合は、[ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページにある [アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] で、各コーデックに対して [パケット サイズ (Packet Size)] リストから必要なパケット設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 7 (SIP 統合のみ) アドバタイズされるコーデックで使用するパケットのサイズを変更するには、[ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページにある [アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] で、各コーデックに対して [パケット サイズ (Packet Size)] リストから必要なパケット設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

(注) オーディオコールとビデオコールの両方について、Cisco Unified Communications Manager でコーデック G711、G729、および G722 のパケットサイズを変更します。その他のコーデックは Cisco Unity Connection Administration で変更します。

ステップ 8 [ポート グループ (Port Group)] メニューで、[ポート グループの検索 (Search Port Groups)] を選択します。

ステップ 9 メディア ストリームのオーディオ形式を変更する電話システム統合に属している、残りすべてのポート グループに対して、ステップ 2 からステップ 8 を繰り返します。

セキュリティ

Unity Connection ボイス メッセージング ポートに関して Cisco Unified Communications Manager 認証および暗号化が設定されている場合は、証明書とセキュリティ プロファイルを管理できます。

Unity Connection ルート証明書の表示と保存

ルート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 7.x 以降での SCCP 統合、および Cisco Unified CM 7.0 以降での SIP トランク統合で使用されます。これは、Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証に必要になります。ルート証明書を表示すると、認証や暗号化に関する問題のトラブルシューティングに役立ちます。

Unity Connection ルート証明書の表示と保存

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開して、[ルート証明書 (Root Certificate)] を選択します。
- ステップ 2** ルート証明書を確認するには、[ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページに、ルート証明書に含まれる情報が表示されます。
- ステップ 3** ルート証明書をファイルとして保存するには、[ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページで [右クリックして証明書をファイルとして保存 (Right-Click to Save the Certificate as a File)] リンクを右クリックし、[対象をファイルに保存 (Save Target As)] を選択します。
- a) [名前をつけて保存 (Save As)] ダイアログボックスで、Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存する場所を参照します。Cisco Unified CM 5.x 以降の場合、[ファイル名 (File Name)] フィールドで拡張子が (.htm ではなく) .pem であることを確認します。[保存 (Save)] を選択します。
注意 証明書をファイルとして保存するには、正しい拡張子を使用する必要があります。正しくない場合、Cisco Unified CM は証明書を認識しません。
- b) [ダウンロードの完了 (Download Complete)] ダイアログボックスで、[閉じる (Close)] を選択します。これで、Unity Connection ルート証明書ファイルを、この Cisco Unified CM 電話システム統合のすべての Cisco Unified CM サーバにコピーする準備ができました。手順については、該当する Cisco Unified CM インテグレーションガイドを参照してください。このドキュメントは http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html にあります。
-

SIP 証明書の設定 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)

SIP 証明書は、Cisco Unified CM 7.0 以降と SIP トランクの統合でのみ使用されます。これは、Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証に必要です。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開して、[SIP 証明書 (SIP Certificate)] を選択します。
 [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページに、現在設定されている SIP 証明書が表示されます。
- ステップ 2** SIP 証明書を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

- 新しい SIP 証明書を追加するには、次の手順を実行します。

[SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[SIP 証明書の新規作成 (New SIP Certificate)] ページで必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

このサブジェクト名は、Cisco Unified CM が使用する SIP セキュリティ プロファイルの X.509 サブジェクト名と一致している必要があります。一致しない場合、Cisco Unified CM 認証と暗号化が失敗します。

- SIP 証明書を編集するには、次の手順を実行します。

編集する SIP 証明書の名前を選択します。

[SIP 証明書の編集 (Edit SIP Certificate)] ページで必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- SIP 証明書を削除するには、次の手順を実行します。

削除する SIP 証明書の表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

SIP セキュリティ プロファイルの設定 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)

SIP セキュリティ プロファイルは、Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連動でのみ使用され、Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証で必要になります。SIP セキュリティ プロファイルを作成した後で、変更することができます。Cisco Unified CM サーバが Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証用に設定されなくなった場合は、SIP セキュリティ プロファイルを削除できます。

SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開して、[SIP セキュリティ プロファイル (SIP Security Profile)] を選択します。
[SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページに、現在設定されている SIP セキュリティ プロファイルが表示されます。
- ステップ 2** SIP セキュリティ プロファイルを設定します (詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)) 。
 - SIP セキュリティ プロファイルを追加するには、次の手順を実行します。
[SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[SIP セキュリティ プロファイルの新規作成 (New SIP Security Profile)] ページの [ポート (Port)] フィールドに、Cisco Unified CM サーバがボイス メッセージング ポートの SIP トランク認証および暗号化で使用するポートを入力します。

コール シグナリング メッセージを暗号化するには、[TLS を実行 (Do TLS)] チェックボックスをオンにして、[保存 (Save)] を選択します。

- SIP セキュリティ プロファイルを編集するには、次の手順を実行します。

[SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、編集する SIP セキュリティ プロファイルの名前を選択します。

[SIP セキュリティ プロファイルの編集 (Edit SIP Security Profile)] ページで必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- SIP セキュリティ プロファイルを削除するには、次の手順を実行します。

[SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、削除する SIP セキュリティ プロファイルの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択してから、[OK] を選択します。

Unity Connection での IPv6 (Cisco Unified Communications Manager 統合のみ)

Unity Connection は、SCCP または SIP を使用して Cisco Unified Communications Manager 電話システム統合での IPv6 アドレス指定をサポートします。

- IPv6 サポートはデフォルトで無効になっています。IPv6 を有効にすると、ルータ アドバタイズメント、DHCP、または手動によるアドレス設定で IPv6 アドレスを取得するように Unity Connection を設定できます。また、着信トラフィックを Unity Connection がリスンするモード (IPv4、IPv6、または IPv4 と IPv6 の両方) を設定することもできます。
- Cisco Unified CM との SCCP 統合では、Unity Connection が着信 IPv4 および IPv6 トラフィックをリスンするように設定されている場合、IPv4 または IPv6 を使用するポートグループごとに Unity Connection でコール コントロール シグナリングに使用するアドレス指定モードを設定できます (このモードは TFTP サーバに接続しているときにも使用されます)。
- Cisco Unified CM との SIP 統合では、Unity Connection が着信 IPv4 および IPv6 トラフィックをリスンするように設定されている場合、IPv4 または IPv6 を使用するポートグループごとに Unity Connection でコール コントロール シグナリングに使用するアドレス指定モードを設定できます (このモードは TFTP サーバに接続しているときにも使用されます)。さらに、各ポートグループのメディアで IPv4 または IPv6 を使用するために Unity Connection で使用するアドレス指定モードを設定することもできます。

既存の Cisco Unified CM 統合に対して IPv6 を有効にして設定する手順については、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x*』の「[Upgrading Cisco Unity Connection](#)」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html から入手できます。

新規の Cisco Unified CM 統合を設定中に IPv6 を有効にして設定する手順については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html に用意されている該当する Cisco Unified CM 統合ガイドを参照してください。



第 8 章

通話管理

- [コール管理要素, 99 ページ](#)
- [コール管理計画, 100 ページ](#)
- [システム コールハンドラ, 102 ページ](#)
- [ディレクトリ ハンドラ, 108 ページ](#)
- [インタビュー ハンドラ, 111 ページ](#)
- [ダイヤルプラン, 112 ページ](#)
- [コールルーティング, 121 ページ](#)
- [規制テーブル, 126 ページ](#)
- [スケジュール, 131 ページ](#)
- [祝日スケジュール, 132 ページ](#)
- [カスタム録音, 134 ページ](#)
- [デフォルトの自動受付動作, 135 ページ](#)

コール管理要素

Cisco Unity Connection のコール管理では、さまざまなコール管理要素を組み合わせることで、システムがどのようにコールを処理して発信者から情報を収集するかをカスタマイズできます。

Unity Connection には、着信コールおよび発信コールを管理する次の要素があります。

コンポーネント	使用方法
---------	------

コールハンドラ	コールに回答してメッセージを録音します。オプションのメニュー（たとえば「カスタマーサービスへは1、営業部へは2を押してください」）を提供します。コールをユーザや他のコールハンドラにルーティングします。オーディオテキスト（録音済みの情報）を再生します。
ディレクトリハンドラ	オーディオリストを再生することで、企業ディレクトリへのアクセスを提供します。ユーザおよび外部の発信者はこれを使用して、ユーザに電話をかけてメッセージを残します。
インタビューハンドラ	一連の質問を再生し、それに対する応答を録音することで、発信者からの情報を収集します。
コールルーティングテーブル	発信者の電話番号やスケジュールなどの基準に基づいて、コールを最初にルーティングする方法を定義できます。ユーザの内線、コールハンドラ、インタビューハンドラ、およびディレクトリハンドラが設定されている場合、コールルーティングテーブルを編集して適切なユーザまたはハンドラにコールをルーティングできます。
規制テーブル	コールの転送、ユーザへのメッセージの通知、FAX送信のために Unity Connection がダイヤルできる番号を指定することで、発信コールを制御できます。
スケジュールと祝日	アクティブにするコールルーティングルールセット、グリーティング、または転送オプションを制御する目的で、会社の営業時間、営業時間外、祝日を定義します。

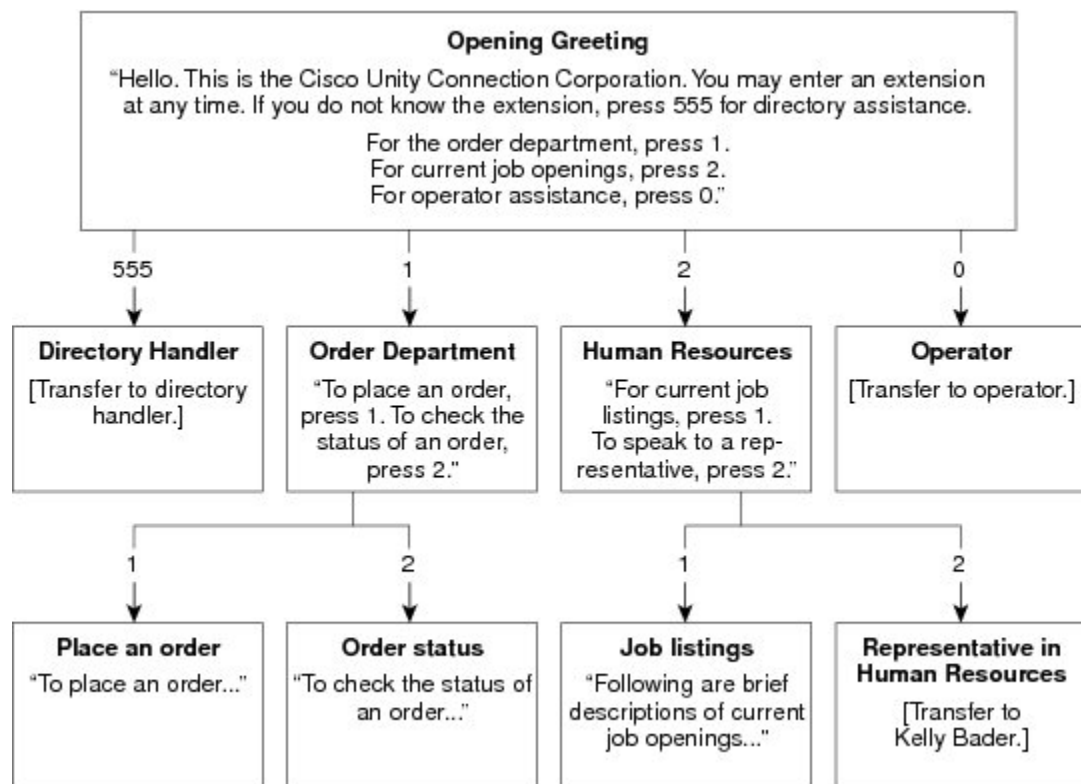
これらすべての要素を、ビルディングブロックとして使用できます。発信者エクスペリエンスを作成するには、Unity Connection 内のデフォルトオブジェクトを使用/カスタマイズすることも、新しいオブジェクトを追加してそれらを組み合わせることもできます。

コール管理計画

コール管理計画は、ハンドラが互いに接続される方法を示します。これには、短縮ダイヤルオプションのメニューや、考えられるすべてのナビゲーション選択肢（内線番号のダイヤルまたはルーティングルールによるコールハンドラへの到達など）が含まれます。事前に定義されている Unity Connection コールハンドラを計画に含めることもできます。

コール管理計画の作成

コール管理計画の実現方法を検討し終わったら、ハンドラの接続のための概略図を作成できます。以下の図は、自動応答機能を利用するコール管理マップの例です。



143814

コール管理計画の実装

計画をマッピングした後は、各コールハンドラのグリーティングで録音セッション中に使用する詳細スクリプトを記述します。

コールハンドラのシステムをセットアップする準備ができれば、まず、コールのルーティング先となるコールハンドラを作成します。コールのルーティング先となるコールハンドラを作成する際には、これらの「宛先」コールハンドラを選択します。また、コールハンドラを作成する前、コールハンドラからのコールの転送先となるユーザのアカウントを作成する必要があります。

上記の図を例として使用すると、まず Kelly Bader のユーザアカウントを作成し、Place an Order、Order Status、および Job Listings の各ハンドラを作成します。次に、Order Department と Human Resources のハンドラを作成します。

コールハンドラのマッピングに加えて、コールルーティングテーブルの計画も行う必要があります。たとえば、上記の図では、ガイダンスを通じてすべての新規コールハンドラに到達します。また、いくつかのコールハンドラに内線番号を割り当て、コールルーティングテーブルを使用してこれらの内線番号に着信コールを転送することもできます。

システムコールハンドラ

コールハンドラは、通話への応答、録音されたプロンプトによる発信者へのグリーティング再生、発信者への情報とオプションの提供、通話のルーティング、およびメッセージの受信に使用されます。事前定義された Unity Connection コールハンドラを使用することも、無制限の新しいコールハンドラを作成することもできます。

Unity Connection で追加するそれぞれのコールハンドラは、コールハンドラ テンプレートと呼ばれるテンプレートに基づきます。

コールハンドラは次のような用途で使用できます。

- 自動応答機能として：コールハンドラは、グリーティングを再生したり、押されたキーに応じて反応することによって、応答およびコールの転送を行う人間のオペレータの代わりとして使用できます。自動応答では、複数オプションからなるメニューを提供できます（たとえば、「ご購入については1を押してください。サービスについては2を押してください。営業時間については3を押してください。」など）。
- 事前録音されたオーディオテキストを提供する：コールハンドラを使用して、顧客が頻繁に問い合わせる情報（たとえば、「弊社の営業時間は平日月曜日から金曜日の午前8時から午後5時までです」など）を提供できます。また、システムとの対話が可能になる前にすべての発信者に録音メッセージを再生することもできます。
- メッセージ受信者として：コールハンドラを使用して、会社へのメッセージを取得できます（たとえば「現在、カスタマーサービスの担当者が、電話に出ることができません。お客様のお名前、お電話番号、アカウント番号をお願いします。折り返しお電話を差し上げます」）。
- コールを転送する：コールハンドラを使用して、ユーザまたは別のコールハンドラにコールをルーティングできます（たとえば、終業後はテクニカルサポートのコールハンドラに着信したコールを直接オンコール担当者の携帯電話に転送するようにできます）。



(注) Unity Connection は 40,000 個のシステムコールハンドラをサポートしていません。

コールハンドラ テンプレート

Unity Connection に追加するコールハンドラは、テンプレートに基づいています。テンプレートの設定は、コールハンドラの作成時に適用されます。Unity Connection に含まれている事前定義のテンプレートを編集できます。あるいは、追加のコールハンドラテンプレートを作成することもできます。

テンプレートごとに、作成するコールハンドラに必要な転送、発信者入力、グリーティング、メッセージの設定の有効化を検討する必要があります。



(注) コールハンドラテンプレートの設定を変更した場合、新しい設定は、そのテンプレートを使って作成される新しいコールハンドラでのみ有効になります。

コールハンドラ テンプレートを削除しても、そのテンプレートに基づいて作成されたコールハンドラには影響を与えません。

デフォルトのコールハンドラ テンプレート

Unity Connection には、ほとんどのコールハンドラにとって適切な設定を含む、デフォルトのコールハンドラ テンプレートが 1 つあります。デフォルトのコールハンドラ テンプレートを編集することはできますが、削除することはできません。

システム コールハンドラ テンプレート	このテンプレート上の設定は、ほとんどのコールハンドラに適しています。
---------------------	------------------------------------

コールハンドラ テンプレートの設定

ここでは、Unity Connection のコールハンドラ テンプレートの設定、およびコールハンドラ テンプレート設定の定義と保存について説明します。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] を展開し、[コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。 > > [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページに、現在設定されているコールハンドラ テンプレートが表示されます。
- ステップ 2** コールハンドラ テンプレートを設定します (各フィールドの詳細については [ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- コールハンドラ テンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[新規コールハンドラ テンプレート (New Call Handler Template)] ページが表示されます。必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - コールハンドラ テンプレートを編集するには、コールハンドラ テンプレートを選択します。[コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Templates Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューから該当する設定を選択します。
 - コールハンドラ テンプレートの基本設定 (Call Handler Template Basics)
 - 転送ルール (Transfer Rules)
 - 発信者入力 (Caller Input)
 - グリーティング (Greetings)

- グリーティング後メッセージ (Post Greeting Recording)
 - メッセージ設定 (Message Settings)
- コールハンドラ テンプレートを削除するには、次の操作を実行します。
 - [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、削除するコールハンドラ テンプレートを選択します。
 - [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

デフォルトのシステムコールハンドラ

UnityConnection には、事前定義済みの次のコールハンドラが用意されています。これらは編集可能ですが、削除できません。



(注) 少なくとも、これらのコールハンドラのグリーティングを編集する必要があります。

ガイダンス	<p>自動応答として機能します。発信者が組織に電話をかけたときの最初のグリーティングが再生され、指定したアクションが実行されます。ガイダンスコールルーティングルールは、すべての着信コールをガイダンスコールハンドラに転送します。</p> <p>デフォルトで、ガイダンスコールハンドラは、発信者が * を押すとサインインカンバセーションに転送し、# を押すとオペレータコールハンドラに転送します。ガイダンスコールハンドラで残されたメッセージは、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信されます。</p>
演算子	<p>発信者が「0」を押すか、または何もキーを押さないと、コールはこのコールハンドラにルーティングされます (デフォルト設定)。発信者がメッセージを残したり、オペレータ担当者にコールを転送したりできるように、オペレータコールハンドラを設定できます。</p> <p>デフォルトで、オペレータコールハンドラは、発信者が * を押すとサインインカンバセーションに転送し、# を押すとガイダンスコールハンドラに転送します。オペレータコールハンドラで残されたメッセージは、オペレータユーザのメールボックスに送信されます。</p>

終了案内	<p>発信者の入力がない場合は、短い終了案内メッセージを再生してから、切断します。</p> <p>デフォルトで、終了案内コールハンドラは、発信者が * を押すとサインインカンパセーションに転送し、# を押すとガイダンスコールハンドラに転送します。グリーティング後のアクションを「通話を切断する」から「メッセージの録音を開始する」に変更した場合、終了案内コールハンドラで残されたメッセージは、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信されます。</p>
------	---

システムコールハンドラの設定

ここでは、Unity Connection のシステムコールハンドラの設定、およびシステムコールハンドラ設定の定義と保存について説明します。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[システムコールハンドラ (System Call Handler)] を選択します。
[コールハンドラの検索 (Search Call Handler)] ページに、現在設定されているコールハンドラが表示されます。
- ステップ 2** システムコールハンドラを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

- システムコールハンドラを追加するには、次の手順を実行します。
[コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
[コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- システムコールハンドラを編集するには、次の手順を実行します。
[コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、編集するコールハンドラを選択します。複数のシステムコールハンドラを編集するには、該当するチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
[コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページで [編集 (Edit)] メニューを選択し、以下の任意の設定を編集します。
 - コールハンドラの基本設定 (Call Handler Basics)。
 - 転送ルール (Transfer Rules)。[転送ルール](#)を参照。
 - 発信者入力 (Caller Input)。[発信者入力](#)を参照。

- グリーティング (Greetings) 。 [グリーティング](#) を参照。
 - グリーティング後メッセージ (Post Greeting Recording) 。
 - メッセージ設定 (Message Settings) 。 [メッセージ設定](#) を参照。
 - コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners) 。 [コールハンドラの所有者](#) を参照。
設定を編集した後、[保存 (Save)] を選択します。
- システム コールハンドラを削除するには、次の手順を実行します。
[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] ページで、削除するシステム コールハンドラを選択します。
[依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択して、削除するコールハンドラに依存するデータベースオブジェクトを検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトのリンクをたどって、依存関係を別のコールハンドラに再割り当てします。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

コールハンドラの設定項目

転送ルール

システムコールハンドラの転送ルールは、自動受付からコールハンドラに到達したコールを **Unity Connection** がどのように転送するかを指定します。

コールハンドラにコールが転送されると、**Unity Connection** はまず、該当する転送ルールをチェックして、コールの転送先 (コールハンドラ グリーティングか、内線か) を判断します。

事前録音されたオプションからなるメニューまたは情報メッセージを発信者に対して再生するには、コールをグリーティングに転送するように転送ルールを設定します。

コールハンドラごとに、カスタマイズ可能な次の3つの転送ルールが設定されます。

- 標準 (Standard) : 標準時間を対象とするルールです。
- 時間外 (Closed) : アクティブなスケジュールの時間外 (営業時間外および祝日) を対象とするルールです。
- 代替 (Alternate) : この転送ルールが有効になっている場合、標準および時間外転送ルールがオーバーライドされて、常に代替転送ルールが適用されます。

発信者入力

発信者入力設定は、コールハンドラグリーティングの途中で発信者が電話キーを押したときに、その応答として **Unity Connection** が実行するアクションを定義します。個々のグリーティングの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページでこの設定を使用すると、グリーティングで発信者による入力を許可するかどうか、および発信者が転送を実行できるかどうかを指定できます。

グリーティング

グリーティングの再生中に、Unity Connection ユーザやコールハンドラに関連付けられていない番号に発信者を転送できるように、個別のコールハンドラ グリーティングを設定することができます。



(注) システム コールハンドラごとに、最大7つのグリーティングを使用できます。

デフォルトのグリーティングは次のとおりです。

標準 (Standard)	他のグリーティングが優先される場合を除き、常に再生されます。標準のグリーティングは無効にできません。
終了 (Closed)	アクティブなスケジュールに定義された営業時間外に再生されます。時間外グリーティングは標準グリーティングよりも優先されます。
祝日 (Holiday)	アクティブなスケジュールに関連付けられている祝日のスケジュールで指定された、特定の日付および時間に再生されます。祝日グリーティングは、標準および時間外グリーティングよりも優先されます。
内線 (Internal)	内線の発信者に対してだけ再生されます。同僚にのみ知らせる必要がある情報を再生できます。内線グリーティングは、標準グリーティング、時間外グリーティング、祝日グリーティングよりも優先されます。内線のグリーティングに必要なサポートは、すべての電話システム連動によって提供されるわけではありません。
ビジー (Busy)	内線番号が通話中の場合に再生されます。通話中（ビジー）グリーティングは、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、祝日グリーティングよりも優先されます。 通話中のグリーティングに必要なサポートは、すべての電話システム連動によって提供されるわけではありません。
オプション (Alternate)	休暇や出張などのさまざまな特別な状況で使用できます。オプショングリーティングは、他のすべてのグリーティングよりも優先されます。
エラー (Error)	発信者が無効な数字を入力したときに再生されます。数字が内線と一致しない場合、内線が検索範囲で見つからない場合、または発信者がその数字のダイヤルを制限されている場合に、この状態が発生します。エラー グリーティングは無効にできません。 システムのデフォルトのエラー録音は、「入力した値がまちがっています (I did not recognize that as a valid entry)」です。デフォルトでは、Unity Connection はエラー グリーティングの再生後に、グリーティングをもう一度再生します。



(注) コールハンドラの言語が発信者から継承される場合、コールハンドラ グリーティングを複数の言語で録音できます。たとえば、フランス語とスペイン語でプロンプトを再生するように Unity Connection が設定されている場合、標準グリーティングを両方の言語で録音し、スペイン語を話す発信者とフランス語を話す発信者にそれぞれの言語でグリーティングを再生できます。

メッセージ設定

メッセージ設定では、コールハンドラのメッセージを受信するユーザ、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうかの設定、外部の発信者からのメッセージの最長録音時間、メッセージを残すときに発信者が実行できる操作、自動的に暗号のマークをメッセージに付けるかどうかの設定、メッセージが残された後にコールに対して次に実行するアクションを指定します。

コールハンドラの所有者

コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection Administration の [システム コールハンドラ (System Call Handlers)] > [グリーティング (Greetings)] ページから別のコールハンドラ グリーティングを選択したり、コールハンドラ グリーティングを録音したりできます。または、Cisco Unity Greetings Administrator を使用して電話機から同じ操作をすることもできます。



(注) Unity Connection 10.5 以降では、ユーザと同報リストの両方をコールハンドラの所有者として追加できます。ただし、コールハンドラの所有者として追加できるのは、(入れ子になった同報リストのメンバーではなく) 同報リストのローカルユーザだけです。

ディレクトリハンドラ

ディレクトリハンドラは、企業ディレクトリへのアクセスを提供します。発信者はこれを使用して、メールボックスを持つ Unity Connection ユーザに電話をかけることができます。発信者がユーザ名または名前の一部を検索すると、ディレクトリハンドラが内線番号を調べ、該当するユーザにコールをルーティングします。

ディレクトリハンドラにはグリーティングがないので、コールハンドラを使用して発信者をディレクトリハンドラにルーティングする必要があります。その後、コールハンドラ グリーティングを使用して、各ディレクトリハンドラのオプションを発信者に説明します。

各ディレクトリハンドラには、名前の検索方法、1つ以上の一致が見つかった場合の処理、および発信者入力が出検されなかった場合の処理を指定する設定が含まれています。

2種類のディレクトリハンドラがあります。

<p>電話のキーパッド (Phone Keypad)</p>	<p>発信者は、電話のキーパッドを使用して検索情報または内線を入力します。この種類のディレクトリハンドラに対しては、名前の検索方法、1つ以上の一致が見つかったときの動作、発信者の入力を検出されなかったときの動作を指定できます。</p>
<p>音声を有効にする (Voice Enabled)</p>	<p>通話相手となる Unity Connection ユーザの姓名を発信者が発音するか、内線の数字を1桁ずつ発音して入力します。また、音声ディレクトリハンドラでは検索で別名を使用することもできます。音声対応ディレクトリハンドラを作成するには、音声認識オプションが必要です。</p> <p>外部発信者はディレクトリにリストされているユーザを使用できますが、管理者定義の連絡先は、Unity Connection にサインインしているユーザのみが使用できます。ユーザ定義の連絡先は、その連絡先を定義した Unity Connection ユーザのみが使用できません。</p> <p>(注) この種類のディレクトリハンドラの場合、ディレクトリハンドラを使ってユーザにアクセスするには、そのユーザの表示名が指定されていて、ユーザの[ユーザの基本設定 (User Basics)] ページの[ディレクトリに登録 (List in Directory)] チェックボックスがオンになっている必要があります。</p>



(注) 同一システムで電話キーパッドおよび音声対応ディレクトリハンドラの両方を作成できます。

デフォルトディレクトリハンドラ

Unity Connection には、1つのデフォルトディレクトリハンドラとしてシステムディレクトリハンドラが含まれています。これを編集することはできますが、削除することはできません。デフォルトでは、このディレクトリハンドラはシステム上にメールボックスを持つすべてのユーザを、姓、名の順で検索するように設定されています。

発信者は電話のキーパッドを使用して、デフォルトのシステムディレクトリハンドラを操作します。デフォルトの音声対応ディレクトリハンドラはありません。

デフォルトでは、ガイダンスコールハンドラのグリーティングの再生中に発信者が4を押すと、ディレクトリハンドラに接続されます。

ディレクトリハンドラの設定

ここでは、Unity Connection のディレクトリハンドラの設定、およびディレクトリハンドラ設定の定義と保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)] を選択します。
[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページに、現在設定されているディレクトリハンドラが表示されます。

ステップ 2 ディレクトリハンドラを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- ディレクトリハンドラを追加するには、次の手順を実行します。

[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。

[ディレクトリハンドラの新規作成 (New Directory Handler)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- ディレクトリハンドラを編集するには、次の手順を実行します。

[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページで、編集するディレクトリハンドラを選択します。一度に複数のシステムディレクトリハンドラを編集するには、該当するチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

[ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページで [編集 (Edit)] メニューを選択し、以下のいずれかの設定を選択します。

- ディレクトリハンドラの基本設定 (Directory Handler Basics)
- 発信者入力 (Caller Input)
- グリーティング (Greetings)

設定の編集が完了したら、ページを終了する前に [保存 (Save)] を選択してください。

- ディレクトリハンドラを削除するには、次の手順を実行します。

[ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)] ページで、削除するディレクトリハンドラを選択します。

[依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択して、削除するディレクトリハンドラに依存するデータベースオブジェクトを検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトのリンクをたどって、依存関係を別のディレクトリハンドラに再割り当てします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

音声ディレクトリハンドラへのコールのルーティング

音声ディレクトリハンドラを設定する場合は、Cisco Unified Communications Manager から Unity Connection 音声ディレクトリに電話番号をルーティングするように Cisco Unified CM を設定する方法について以下のタスク リストを参照してください。

- ステップ 1** Cisco Unified Communications Manager Administration で、音声タイプのディレクトリハンドラに使用するポートを、新しい回線グループに追加します。
- ステップ 2** 回線グループを新しいハンドリストに追加します。
- ステップ 3** そのハンドリストを、音声タイプのディレクトリハンドラへのコールのルーティング先となる新しいハンドパイロットに追加します。
- ステップ 4** Cisco Unity Connection Administration で、音声タイプのディレクトリハンドラへコールをルーティングするためのポートを設定します。
- ステップ 5** Cisco Unified CM の設定の詳細については、Cisco Unified CM のマニュアルを参照してください。このドキュメントはhttp://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/tsd_products_support_series_home.htmlにあります。

インタビューハンドラ

インタビューハンドラは、録音された一連の質問を再生し、発信者から提供された回答を録音することによって、発信者からの情報を収集します。

どのユーザがインタビューハンドラのメッセージを受信するか、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうか、メッセージに緊急のマークを付けるかどうか、およびメッセージが残された場合にコールに対して次にどのようなアクションを実行するかを、指定することができます。

インタビューハンドラが Unity Connection の別のオブジェクトから参照されている場合（たとえばコールハンドラの発信者入力キーによってそのインタビューハンドラにコールが転送される場合）、そのインタビューハンドラの削除は、その別のオブジェクトの設定を変更して削除対象のインタビューハンドラへの参照を削除してからでないと、実行できません。オブジェクトの設定を最初に変更せずにインタビューハンドラを削除しようとすると、削除操作が失敗します。

1つ以上のコールハンドラから参照されているインタビューハンドラを削除する場合は、入力オプションに関する適切な情報が再生されるように、コールハンドラルーティングを録音し直してください。

インタビューハンドラの設定

Unity Connection のインタビューハンドラを設定するには、インタビューハンドラの設定を定義して保存します。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[インタビューハンドラ (Interview Handlers)] を選択します。
[インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handler)] ページに、現在設定されているインタビューハンドラが表示されます。
- ステップ 2** インタビューハンドラを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照) 。
-

- インタビューハンドラを追加するには :

[インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。

[インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- ディレクトリハンドラを編集するには、次の手順を実行します。

[インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページで、編集するインタビューハンドラを選択します。一度に複数のシステムディレクトリハンドラを編集するには、該当するチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- インタビューハンドラを削除するには :

[インタビューハンドラ (Interview Handlers)] ページで、削除するインタビューハンドラを選択します。

[依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択して、削除するインタビューハンドラに依存するデータベースオブジェクトを検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトのリンクをたどって、依存関係を別のインタビューハンドラに再割り当てします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

ダイヤルプラン

パーティションおよびサーチスペースを使用すると、Unity Connection 内のグローバルダイヤルメッセージアドレス指定スペースを分離できます。パーティションには、内線番号、名前、また

はSMTPアドレスで識別可能なオブジェクトからなる論理グループが含まれます。検索スペースには、パーティションの順序付きリストが含まれます。

Unity Connection のデフォルトのパーティションと検索スペース

Unity Connection サーバをインストールまたはアップグレードすると、パーティションに属するすべてのオブジェクト（ユーザ、ユーザテンプレートなど）が <サーバ名> パーティションという名前のパーティションに配置されます。同様に、検索スペースを使用するように設定されたすべてのオブジェクトは、<サーバ名> 検索スペースという名前の検索スペースを使用します（ここには唯一のメンバーとして<サーバ名>パーティションが含まれます）。また、すべてのテンプレートは、該当する場合、このパーティションと検索スペースを使用するように設定されます。したがって、デフォルトでは、Unity Connection が使用するサーバ全体のパーティションと検索スペースは1つだけです。デフォルトのパーティションおよび検索スペースの名前を変更したり削除したりすることができます。また、デフォルトの検索スペースを編集して、説明やパーティションメンバーシップを変更することもできます。



(注) システムのデフォルトパーティションとデフォルト検索スペースを変更しても、すでに作成済みのオブジェクトやテンプレートは影響を受けません。

システムのデフォルトパーティションとデフォルト検索スペースの変更

- ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ2 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページの [デフォルトパーティション (Default Partition)] フィールドで、新しいデフォルトパーティションの名前を選択します。
- ステップ3 [デフォルトの検索範囲 (Default Search Scope)] フィールドで、新しいデフォルト検索スペースの名前を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

パーティション

Unity Connection では、オブジェクトをグループ化する方法としてパーティションを作成します。発信者やユーザは Unity Connection と対話しながら、これらのオブジェクトをメッセージの宛先として指定したり、これらのオブジェクトにコールを発信したりできます。1つまたは複数のパーティションをグループ化して、1つの検索スペースのメンバーとすることができます。また、1つのパーティションを複数の検索スペースのメンバーとすることもできます。パーティションには、次のタイプのオブジェクトが属します。

- メールボックスを持つユーザ（プライマリ内線番号）
- ユーザの代行内線番号
- 連絡先（VPIM 連絡先を含む）
- システム同報リスト
- システム コール ハンドラ
- ディレクトリ ハンドラ
- インタビュー ハンドラ
- VPIM ロケーション

また、ユーザ テンプレート、連絡先テンプレート、およびシステム コール ハンドラ テンプレートを使用して、類似するタイプの新しいオブジェクトのパーティションメンバーシップを設定することもできます。

パーティションには、関連付けられた内線番号がないオブジェクト（一部の連絡先やシステム同報リストなど）を含めることができますが、内線番号はパーティション内で一意にする必要があります。オブジェクトの名前は、パーティション内で一意にする必要はありません。管理者が定義する連絡先の電話番号も、パーティション内で一意にする必要はありません。

通常、オブジェクトは1つのパーティションのメンバーだけになれます。ただし、あるユーザのプライマリ内線番号を1つのパーティションに含め、さらに同じユーザの代行内線番号を別のパーティションに含めることは可能です。ユーザに対して定義されたユーザの別名がある場合は、ユーザの内線番号が含まれている各パーティション内でそのユーザの別名を使用できます。



(注) 一括編集モードで代行内線番号のパーティションを変更すると、ユーザのプライマリ内線番号が代行内線番号として使用されます。プライマリ内線番号が変更されたパーティションにある場合、内線番号重複についてエラーメッセージをスローします。

パーティションの設定

ここでは、Unity Connection のパーティション設定、および設定の定義と保存について説明します。パーティションを作成した後、さまざまなオブジェクト（ユーザやユーザ テンプレートなど）をパーティションメンバーとして割り当てることができます。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ダイヤル プラン (Dial Plan)] を展開し、[パーティション (Partitions)] を選択します。 >
- ステップ 2** [パーティションの検索 (Search Partitions)] ページが表示され、現在設定されているパーティションが表示されます。
- ステップ 3** パーティションを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。

- パーティションを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。
[パーティションの新規作成 (New Partition)] ページで、パーティションの名前を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
[パーティションの編集 (Edit Partition)] ページが表示されます。オプションで説明を追加して、[保存 (Save)] を選択できます。
(注) パーティションの名前や説明は変更することができます。パーティションメンバーシップを変更するには、個々のメンバー オブジェクトを編集する必要があります。
- パーティションを編集するには、編集するパーティションを選択します。[パーティションの編集 (Edit Partition)] ページで、必要に応じて設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- パーティションを削除するには、削除するパーティションの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
(注) パーティションが空の場合 (パーティションのメンバーであるオブジェクトがない場合)、およびパーティションがシステムのデフォルトパーティションとして設定されていない場合は、パーティションを削除できます。空ではないパーティションを削除しようとすると、そのパーティションは使用中であるため削除できないという警告が Unity Connection から表示されます。

サーチスペース

サーチスペースを使用すると、ユーザまたは外部発信者が Unity Connection と対話するときに到達可能なオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の検索範囲を定義できます。たとえば、ユーザに適用される検索範囲は、そのユーザがメッセージの宛先に対して指定できるユーザ、同報リスト、または VPIM 連絡先を特定します。また、ユーザに適用される検索範囲は、音声認識カンパシーションの使用時にそのユーザが名前ダイヤルする方式で電話をかけることのできる、ユーザやシステム連絡先も特定します。

サーチスペースを使用して検索範囲を設定できるのは、次のタイプのオブジェクトです。

- メールボックスがあるユーザ
- ルーティングルール (直接ルーティングと転送ルーティングの両方)
- システム コール ハンドラ
- 電話ディレクトリ ハンドラ
- 音声対応ディレクトリ ハンドラ
- VPIM ロケーション

また、ユーザテンプレート、連絡先テンプレート、およびシステムコールハンドラテンプレートを使用して、類似するタイプの新しいオブジェクトの検索範囲を設定することもできます。検索スペースは、1つまたは複数の順序付きパーティションで構成されます。

Unity Connectionが発信者のためにオブジェクトを検索するときには、検索スペースでパーティションが配列されている順序でパーティション内を検索します。内線番号はパーティション内で一意にする必要がありますが、検索スペース内では一意でなくても構いません。したがって、検索スペースを使用して、オーバーラップしている内線番号があるダイヤルプランを処理できます。

VPIMとネットワークングの概念については、[ネットワークング](#)、(153 ページ)の章を参照してください。

自動受付の検索スペースの例

ある組織がUnity Connectionサーバを設置し、カスタマーサービス部門へのコールを処理してユーザ宛てのボイスメッセージを受け付ける自動受付としてこのサーバをセットアップしました。この組織の全従業員には、プライマリ内線番号として従業員パーティション内の内線番号が割り当てられます。一方、カスタマーサービス部門の従業員には、代行内線番号としてカスタマーサービスパーティション内の内線番号が割り当てられます。

Unity Connectionサーバには、次の検索スペースおよび関連するパーティションメンバーシップが設定されています。

検索スペース	パーティションメンバーシップ (リスト順)
従業員検索スペース	従業員、カスタマー サービス
カスタマーサービス検索スペース	カスタマー サービス

さらに、2つのルーティングルールが設定されています。最初のルーティングルールに基づくと、外部発信者がUnity Connectionに電話をかけるときにはカスタマーサービス検索スペースを使用します。外部発信者とやり取りするシステムコールハンドラとディレクトリハンドラは、カスタマーサービス検索スペースを使用するように設定されます。2番目のルーティングルールに基づくと、組織の従業員が組織内で互いに電話をかけるときには、すべての従業員が従業員検索スペースを使用します。

この例では、ユーザがUnity Connectionに電話をかけてサインインすると、社内の任意の他のユーザをメッセージの宛先として指定したり、他のユーザに電話をかけたりできます。ただし、外部発信者がUnity Connectionに電話をかけて自動受付にアクセスした場合は、カスタマーサービスパーティション内の代行内線番号が割り当てられている従業員だけにアクセスできます。

複数サイトの検索スペースの例

ある組織に、デジタルネットワークで接続された3つのUnity Connectionロケーションがあります。これらのロケーションはHeadquarters、Regional-East、Regional-Westの3つのサイトに対応しています。

設定は次のとおりです。

- Unity Connection には、次のサーチ スペースおよび関連するパーティションが設定されています。

サーチ スペース	パーティションメンバーシップ (リスト順)
Headquarters-SS	HQ、Primary、RE、RW
Regional-East-SS	RE、Primary
Regional-West-SS	RW、Primary

- 次のユーザ アカウントが設定されています。

ユーザ	ホームサーバ	ユーザのサーチ スペース	プライマリ内線番号およびパーティション	代行内線番号およびパーティション
Alex Abade	Headquarters	Headquarters-SS	85553001、Primary	3001、HQ
Chris Brown	Headquarters	Headquarters-SS	85553002、Primary	3002、HQ
Pat Smith	Regional-East	Regional-East-SS	82223001、Primary	3001、RE
Shannon Johnson	Regional-East	Regional-East-SS	82223002、Primary	3002、RE
Robin Smith	Regional-West	Regional-West-SS	87773001、Primary	3001、RW
Terry Jones	Regional-West	Regional-West-SS	87773333、Primary	3333、RW

- Headquarters サーバ上には、VPIM ロケーションとして設定された VPIM サーバ (VPIM-South) があります。この VPIM ロケーションは、8468 という Dial ID を持ち、ブラインドアドレス宛先検索を許可するように設定されています。また、Primary パーティションに属し、Headquarters-SS サーチ スペースを使用するように設定されています。
- 各サーバの Attempt Sign In 直接ルーティングルールと Attempt Forward 転送ルーティングルールは、そのサーバ上のユーザと同じサーチ スペースを使用するように設定されています (たとえば、Headquarters サーバ上のルールでは、Headquarters-SS サーチ スペースが使用されません)。

この例では、あるサイトのユーザは 4 桁の内線番号を使用して、同じサイト内の他のユーザをアドレス指定できます。ユーザは、8468 に続けてリモートシステムのメールボックス番号を入力することで、VPIM メールボックスに対してメッセージのブラインドアドレス宛先検索を行うこと

ができます。VPIM-South VPIM ロケーションに存在するユーザから送信されるメッセージを、HQ、Primary、RE、RW の各パーティション内のどのユーザにも配信できます。

サーチスペースが機能する仕組み

サーチスペースは、次のコンポーネントに適用されます。

- ユーザ：ユーザは、各自の検索範囲として定義されているサーチスペースに属するパーティション内のオブジェクトだけにアクセスできます。このサーチスペースには、ユーザのプライマリ内線番号または代行内線番号を持つパーティションが含まれている必要はありません。

ユーザがメッセージの宛先を内線番号で指定する場合、サーチスペース内の異なるパーティション内にオーバーラップする内線番号があれば、Unity Connection は、サーチスペース内のそれらのパーティションを Cisco Unity Connection Administration の [割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)] リストに示されている順序で検索し、最初に見つかった結果を返します。

ユーザの検索範囲は、次の操作でそのユーザが到達できるオブジェクトを定義します：ユーザが内線番号または名前でメッセージをアドレス指定する際、プライベート同報リストにメンバーを追加する際、宛先指定優先リストに名前を追加する際、名前を呼び出して別のユーザに発信する際、VPIM の連絡先にメッセージのアドレスを指定する際、および VPIM ロケーションにメッセージのアドレスをブラインド指定する際。

- コールルーティングルール：Unity Connection に着信があると、まずそのコールは該当するルーティングテーブルと照合されます。使用されるテーブルは、発信者が Unity Connection に直接ダイヤルしたか、内線番号から転送されたかによって異なります。Unity Connection が、コールのパラメータに基づいて適切なテーブルでコールをルーティングルールに対応付けると、ルーティングルールの設定によってコールの初期検索範囲が決まります。

適切な検索範囲をコールルーティングルールに簡単に設定するには、ルーティングルールの条件を設定し、着信コールのポート、電話システム、宛先番号などの基準でルールを選択します。複数のパーティションと複数のサーチスペースを設定する場合は、各コールルーティングルールに設定されている検索範囲の影響について慎重に考慮する必要があります。コールルーティングルールでの検索範囲の設定に関して、次の考慮事項に注意してください。

- Unity Connection は、コールの初期検索範囲として定義されているサーチスペースを使用して、いずれかのユーザからのコールかどうかを識別します。ユーザからのコールである場合は、どのユーザであるかを識別します。ユーザが、あるパーティション内の内線番号から電話をかけ、そのパーティションがコールの初期検索範囲として設定されているサーチスペースのメンバーでない場合、そのコールはそのユーザからのものであると識別されません。ユーザの内線番号が、このサーチスペースに表示される別のパーティション内の内線番号とオーバーラップする場合、その通話は、Unity Connection がパーティションをサーチスペースでの表示順で検索した際に最初に見つかったオブジェクトからのものと識別されます。
- ユーザが Unity Connection に電話をかけてサインインするとき、サインインプロセスが正常に完了するまでは、そのユーザプロフィールで定義されたサーチスペースがそのユーザの検索範囲として設定されません。

- システム同報リスト：各同報リストにはパーティションが割り当てられるので、同報リストにメッセージを送信する際のユーザアクセスを制限するためにサーチスペースを使用できます。特定のユーザグループの検索範囲に含まれないパーティションに同報リストを割り当てると、それらのユーザはその同報リストを見つけることができず、それをメッセージ宛先として指定できなくなります。たとえば「Distribution Lists Partition」という新しいパーティションを作成し、そのパーティションを使用するように `allvoicemailusers`、`allvoicemailenabledcontacts`、および `undeliverablemessages` を設定できます。これらのリストに送信するためのアクセス権限を特定のユーザに与えるには、デフォルトのパーティションと「Distribution Lists Partition」の両方を含む新しいサーチスペースを作成し、そのサーチスペースをそれらのユーザの検索範囲として割り当てます。
- システム コールハンドラ：Unity Connection はコールハンドラ検索範囲を使用して、コールハンドラからユーザ、システム連絡先、および VPIM ロケーションのリモート連絡先にダイヤルされた内線番号を照合します。（前のハンドラまたはコールルーティングルールからの）コールに関する設定済み検索範囲を継承するようにハンドラの検索範囲を設定することも、特定の検索範囲を使用するように設定することもできます。
- ディレクトリハンドラ：Unity Connection はディレクトリハンドラの検索範囲を使用して、そのディレクトリハンドラに到達した発信者に対して検索または再生を許可するオブジェクトを定義します。電話ディレクトリハンドラの場合、サーバ全体、特定のサービスクラス、システム同報リスト、またはサーチスペース（コールから継承したもの、またはディレクトリハンドラに関して指定したもの）を範囲として設定できます。音声対応ディレクトリハンドラの場合、サーバ全体またはサーチスペース（コールから継承したもの、またはディレクトリハンドラに関して指定したもの）を範囲として設定できます。

発信者がディレクトリハンドラで特定の名前を検索するとき、ディレクトリハンドラの範囲としてサーチスペースが設定されていれば、Unity Connection はそのサーチスペースの各パーティション内を検索し、その名前と一致するオブジェクトをすべて含むリストを返します。

- インタビューハンドラ：各インタビューハンドラはパーティションに関連付けられるので、それをサーチスペースに含めることができ、発信者はカンバセーションの他の部分からインタビューハンドラにアクセスできます。インタビューハンドラは、ユーザまたはその他のオブジェクトへのダイヤルや宛先指定に関与しないため、検索範囲が定義されていません。
- ネットワーキング：Unity Connection サーバとその他の Unity Connection ロケーションがネットワーク接続されている場合、サーバ上に設定されているパーティションとサーチスペースが、ネットワーク上の他のすべての Unity Connection ロケーションにレプリケートされます。1つの Unity Connection ネットワークは、最大で 10K のパーティションと 10K のサーチスペースをサポートし、これらはネットワーク内のすべてのロケーションで共有されます。
- VPIM ロケーション：各 VPIM ロケーションは1つのパーティションに属しています。VPIM ロケーションがブラインドアドレス宛先検索を許可している場合、そのロケーションが属するパーティションがユーザのサーチスペースに含まれていれば、ユーザはリモート VPIM システム上のユーザに対してブラインドアドレス宛先検索を行うことができます。ブラインドアドレス宛先検索を行う場合、ユーザが指定するメッセージの宛先は、VPIM ロケーションの Dial ID にリモートユーザのメールボックス番号を続けたものになります（たとえば、VPIM ロケーション 555 にあるメールボックス 1000 に到達するには、5551000 をメッセージの宛先に指定します）。

VPIM ロケーションが連絡先を自動作成できるように設定されている場合、VPIM ロケーションのパーティションは、自動的に作成された VPIM 連絡先のパーティションとして使用されます。また、VPIM 連絡先のパーティションを、関連付けられている VPIM ロケーションに関係なく変更できます。各 VPIM ロケーションには検索範囲も設定されています。Unity Connection が VPIM ロケーションの送信者からメッセージを受信すると、Unity Connection はそのロケーションの検索範囲として定義されているサーチスペース内を検索し、[宛先 (To:)] アドレスフィールドの内線番号と Unity Connection ユーザを照合して、メッセージの受信者を判別します。

- 管理者定義連絡先：管理者が定義した各連絡先は、1つのパーティションに属しています。発信者がボイスコマンドで電話をかけるときに使用できる電話番号が連絡先で設定されている場合、連絡先のパーティションが自分のサーチスペースに含まれている音声認識ユーザは、連絡先に電話をかけることができます。このパーティションが自分のサーチスペースに含まれていないユーザは、連絡先に電話をかけることができません。さらに、このパーティションが含まれるサーチスペースを検索範囲として使用/継承する音声対応ディレクトリハンドラに到達する発信者は、その連絡先に到達できます（またはディレクトリハンドラ検索範囲としてサーバ全体が設定されている場合も同じです）。

サーチスペースの設定

ここでは、Unity Connection のサーチスペースの設定、および設定の定義と保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ダイヤルプラン (Dial Plan)] を展開し、[サーチスペース (Search Spaces)] を選択します。

ステップ 2 サーチスペースを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。

- 新しいサーチスペースを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[サーチスペースの新規作成 (New Search Space)] ページで、サーチスペースの名前を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

[サーチスペースの編集 (Edit Search Space)] ページで、サーチスペースの説明を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- サーチスペースを編集するには、編集対象のサーチスペースの名前を選択します。[サーチスペースの編集 (Edit Search Space)] ページで、必要に応じて設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- サーチスペースを削除するには、削除するサーチスペースの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

(注) サーチスペースを使用しているオブジェクトがあっても、そのサーチスペースを削除できません。ただしこの場合、置換サーチスペースを選択する必要があります。削除されたサーチスペースに検索範囲が設定されているオブジェクトは、代わりに置換サーチスペースを使用するように変更されます。

- 50 以上のサーチ スペースを同時に削除することはできません。

コールルーティング

コールルーティングは、着信コールをオペレータまたは特定のユーザ、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、またはインタビューハンドラに転送するために使用されます。また、サブスクライバをサブスクライバ ログインカンパセーションに転送するためにも使用されます。

デフォルトのコールルーティングルール

Unity Connection には、ユーザからのコールと識別できない発信者からのコールを処理するコールルーティング テーブルが 2 つがあります。1 つは直接コール用、もう 1 つは転送コール用です。

- 1 直接ルールは、Unity Connection に直接ダイヤルしたユーザからのコールと、識別できない発信者からの直接コールを処理します。事前定義済みの直接ルーティングルールには、次のものがあります。

- サインイン試行：ユーザからのコールが、ユーザサインインカンパセーションにルーティングされます。



(注) Unity Connection 10.0(1) 以降では、ユーザがサインイン試行でログインしたときに、ビデオ グリーティングとオーディオ グリーティングの両方の再生と記録を行うことができます。

- ガイダンス：識別できない発信者からのコールが、ガイダンスにルーティングされます。

- 2 転送コール用のルールは、ユーザの内線番号、または

ユーザ アカウントが関連付けられていない内線番号から Unity Connection に転送されたコールを処理します。事前定義済みの

転送ルーティングルールには、次のものがあります。

- 転送試行：ユーザの内線に転送されたすべてのコールが、ユーザのグリーティングにルーティングされます。



(注) Unity Connection 10.0(1) 以降では、コールに対して応答がない場合、発信ユーザはビデオ グリーティングとオーディオ グリーティングの両方を再生できません。

- ガイダンス：ユーザアカウントに関連付けられていない内線から転送されたコールが、ガイダンスにルーティングされます。

それぞれのルーティング テーブルに追加したルールと、サインイン試行ルールおよび転送試行ルールとの相対的な順序を変更することができます。ただし、どちらのテーブルでもガイダンスルールは必ず最後のエントリになります。事前定義されたルールは削除できません。

新しいルールを作成するときには、コールのルーティングに使われる条件のみを指定する必要があります。ページ上の他のフィールドを空白のままにできます。空白のフィールドはすべてに一致するためです。

コールルーティングルールの設定

ここでは、Unity Connection のコールルーティングルールの設定、およびルーティングルール設定の定義と保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[コールルーティング (Call Routing)] を選択します。

- 直接コールに関するルーティングルールを設定するには、[直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] を選択します。[直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] ページに、デフォルトのルーティングルールと現在設定されているルーティングルールが表示されます。
- 転送コールに関するルーティングルールを設定するには、[転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] を選択します。[転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] ページに、デフォルトのルーティングルールと現在設定されているルーティングルールが表示されます。

ステップ 2 直接ルーティングルールまたは転送ルーティングルールを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- ルーティングルールを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。
[直接ルーティングルールの新規作成 (New Direct Routing Rule)] ページまたは [転送ルーティングルールの新規作成 (New Forwarded Routing Rule)] ページで適切な設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

ルーティングルール条件を追加するには、[ルーティングルールの編集 (Edit Routing Rule)] ページの [新規追加 (Add New)] を選択します。

ルーティングルールの条件設定を編集し、[保存 (Save)] を選択します。

- ルーティングルールを削除するには、次の操作を実行します。
[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、削除するルーティングルールを選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

コールルーティングテーブル

コールルーティングテーブルは、着信コールをオペレータ、特定のユーザ、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にルーティングするために使用されます。また、ユーザをユーザサインインカンパセーションにルーティングするためにも使用されます。

それぞれのルーティングテーブルで、新しいルールの追加およびルールの順序の変更ができます。それぞれのルーティングテーブルに追加したルールに対する、サインイン試行ルールと転送試行ルールの順序を変更できますが、どちらのテーブルでもガイダンスルールは必ず最後のエントリになります。事前定義されたルールは削除できません。

コールルーティングテーブルは、Cisco Unity Connection に格納されている通話情報に基づいて着信コールを転送できるようにする一連のルールで構成されています。この情報には、発信側の電話番号 (ANI または発信者 ID)、通話が着信するトランクまたはポート、ダイヤルされた電話番号 (DNIS)、転送元内線番号、スケジュールなどが含まれます。

Unity Connection はコールを受信すると、まず、電話システムによって送信されたコール情報に基づいて、このコールが直接コールか転送コールかを判別します。次に、適切なコールルーティングテーブルを適用します。コール情報が、最初のルールのすべての条件に一致する場合、そのコールはルールで指定されたとおりにルーティングされます。最初のルールで指定された条件のいずれかが一致しなかった場合、コール情報は 2 番目の条件と比較されます。コールのすべての特性が一致するルールが見つかるまで、これを繰り返します。

電話システムと Unity Connection 間の統合により、提供される通話情報 (コール種別、ポート、トランク、発信者番号、宛先番号など) が決定されます。スケジュールは、コールを受信した日付と時間によって決まります。

次の例は、Unity Connection のコールルーティングテーブルを使用して通話を転送する方法を示しています。

例 1

以下の表では、オペレータルール設定で指定されている条件に一致する通話 (平日スケジュールがアクティブになっているときに受信された直通の外線) がオペレータに転送されます。この条件に一致しない通話は、テーブル内の他のコールルーティングルールのいずれかの指定に従って転送されます。この例では、週末に受信したすべての直接外線コールは、ガイダンスコールルーティングルールに従ってガイダンスにルーティングされます。

表 4: 直接コールのコールルーティングテーブル

ルール	ステータス	ダイヤル番号	発信者番号	電話システム	ポート	スケジュール	コールの送信先
演算子	アクティブ (Active)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	平日 (Weekdays)	オペレータへの転送を試行
サインイン試 行	アクティブ (Active)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に (Always)	サインイン試行
ガイダンス	アクティブ (Active)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に (Always)	オペレーティング グリテーティングへの転送を試行

例 2

以下の表では、特定の内線番号（1234および5678）から転送されたコールは、それぞれ製品情報ルールおよびカスタマー サービスルールに従って転送されます。最初の2つのルールのいずれの内線番号（つまり、転送元内線番号）とも一致しない通話は、残りの2つのルールに従って転送されます。

表 5: 転送コールのコールルーティングテーブル

ルール	ステータス	ダイヤル番号	発信者番号	転送元内線番号	電話システム	ポート	スケジュール	コールの送信先
カスタマー サービス	アクティブ (Active)	任意 (Any)	任意 (Any)	5678	任意 (Any)	任意 (Any)	常に (Always)	カスタマー サービスへの転送を試行
製品情報	アクティブ (Active)	任意 (Any)	任意 (Any)	1234	任意 (Any)	任意 (Any)	常に (Always)	製品情報のグリテーティングを再生

ルール	ステータス	ダイヤル番号	発信者番号	転送元内線番号	電話システム	ポート	スケジュール	コールの送信先
転送試行	アクティブ (Act)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に (Always)	転送試行
ガイダンス	アクティブ (Act)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に (Always)	オペレーティング グリーティングへの転送を試行

「次のコールルーティングルールからルーティング」アクションが設定されたルーティングルールの使用

ユーザプロフィールまたはコールハンドラで、[次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] アクションをコールに適用するように、グリーティング後のアクション、メッセージ再生後のアクション、または発信者の入力キーのアクションを設定できます。このアクションでは、Cisco Unity Connection は適切なコールルーティング テーブル (コールを電話システムから受信した方法に応じて直接または転送) に従って、Cisco Unity Connection で以前にコールに適用したルールの直後のルールからコールの処理を続行します。すでにテーブルの最後のルールに従ってコールが処理されていた場合は、最後のルールが再び適用されます。

たとえば、Cisco Unity Connection に直接着信したか内線から転送されたかにかかわらず、Cisco Unity Connection ですべての発信者に対して標準グリーティングまたは法規上の免責事項を必ず再生する必要があります。グリーティングを再生した後で初めて、発信者が他の何らかのアクション (メッセージを残す、サインインするなど) を実行できるようにするには、次のタスクを行います。

- 1 新しいコールハンドラを作成して、オプション グリーティングとしてメッセージを録音します。
- 2 オプション グリーティングを有効にして、グリーティング中の発信者の入力を無視するように設定します。次に、[次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] コールアクションを使用してグリーティング後のアクションを設定します。
- 3 すべての直接コールを新しいコールハンドラに転送する、新しい直接コールルーティングルールを追加します ([グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] を選択)。このルールが、直接コールルーティング テーブルの最上部に現れるようにします。

- すべての転送コールを同じ新しいコールハンドラに転送する、新しい転送コールルーティングルールを追加します（ここでも、[グリーティングへ直接移行する（Go Directly to Greetings）]を選択）。このルールが、転送コールルーティングテーブルの最上部に現れるようにします。

このようにシステムを設定すると、発信元やシステムへの着信方法にかかわらず、すべてのコールでこのグリーティングが完全に再生されます。その後、元の宛先に直接進みます。

規制テーブル

規制テーブルを使用して、ユーザおよび管理者が次の目的で使用できる電話番号または URI を制御できます。

- コールの転送。ユーザがコールを転送するために入力できる番号または URI と、外部発信者が発信者のシステム転送を使用するときに入力できる番号または URI の両方を制御できます。
- Media Player で録音/再生デバイスとして電話が指定されている場合は、Cisco Unity Connection アプリケーションからの電話による録音および再生。
- ファクス機へのファクスの配信。
- メッセージ通知の送信。
- ユーザ定義の代行内線番号の作成（Unity Connection がユーザに代わって自動的に追加するために提供する内線番号を含む）。

たとえば、ユーザがコールを転送できる宛先を内線だけに指定したり、ファクスの送信先を市内電話番号だけに指定できます。（ユーザが Unity Connection と対話していないときに電話機から直接ダイヤルできる電話番号は、規制テーブルの影響を受けません）。

各サービスクラスでは、そのメンバーに対して、通話転送用、メッセージ通知用、およびファクス送信用に 1 つずつ規制テーブルが指定されています。この 3 つすべてに対して同じ規制テーブルを使用することも、それぞれ異なる規制テーブルを使用することもできます。

規制テーブルが機能する仕組み

ユーザが Messaging Assistant または Unity Connection カンパセッションを使用して着信転送、メッセージ通知、ファクス送信の電話番号を変更しようとしたとき、またはサインインしたユーザが Unity Connection カンパセッションを使用して指定の番号へのユーザシステム転送を実行したときに、Unity Connection はユーザのサービスクラスに関連付けられている規制テーブルを適用して、入力された電話番号が許可されることを確認します。

たとえば、ユーザがメッセージ通知デバイスをセットアップするために Unity Connection Messaging Assistant を使用して電話番号を入力すると、Unity Connection はそのユーザのサービスクラスに関連付けられている規制テーブルを適用し、入力された電話番号が許可されていない場合はエラーメッセージを表示します。ただし、管理者が Cisco Unity Connection Administration を使用してユーザのメッセージ通知番号を変更したときには、Unity Connection はその番号に規制テーブルを適用

しません。そのため、必要な場合、管理者が特定のユーザのサービスクラスの制限を無効にできません。

User-Defined and Automatically-Added Alternate Extensions 規制テーブルは、Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスや API コールを通じて代行内線番号を作成するためにユーザが使用できる番号を規制するという点で、他の規制テーブルと同じように機能します。また、ユーザがある番号から Unity Connection に頻繁にコールしてサインインする場合、その番号が代行内線番号として提供されないように規制することもできます（このテーブルには Excluded Extensions for Automatically-Added Alternate Extensions という名前が付けられます。これは Cisco PCA でユーザが自分用に作成した代行内線番号には適用されません）。他の規制テーブルとは異なり、この規制テーブルはすべてのユーザに適用されるため、特定のサービスクラスには関連付けられません。さらには、管理者が Unity Connection Administration を使用してユーザ定義の代行内線番号を変更したときにもこのテーブルが適用されますが、管理者が管理者定義の代行内線番号を入力または変更する場合には適用されません。

規制テーブルの各行は、ダイヤルストリングで構成されます。各ダイヤル文字列は、コールパターン、およびそのコールパターンと一致する番号に発信できるかどうかを指定する設定で構成されます。ほとんどの場合、規制テーブルが適用されるのは、Unity Connection が転送や送信を完了しようとするときではなく、規制テーブルで制御される番号をユーザが変更しようとしたときです。（未認証の発信者が指定する番号への転送を許可する）発信者システム転送の場合、Unity Connection は指定された番号をデフォルトシステム転送テーブルと照合します。デフォルトでは、不正通話と不正使用を防止するために、このテーブルによってすべての番号がブロックされます。

規制テーブルが番号（メッセージ通知用のポケットベル番号など）に適用されると、Unity Connection によって、番号が規制テーブル内の最初のダイヤルストリングのダイヤルパターンと比較されます。番号がダイヤルパターンと一致しない場合、Unity Connection ではその番号が 2 番目のダイヤルストリング内のダイヤルパターンと比較されます。一致が見つかるまで、この処理が続けられます。一致するダイヤルパターンが見つかったら、Unity Connection はダイヤル文字列での指定に従って、その番号へのコールを許可または禁止します。

規制テーブルは、一般的に、次の番号へのコールを許可または禁止するために使用されます。

- 特定の番号（内線番号など）
- 特定の長さよりも長いまたは短い番号
- 特定の桁数または桁数パターンを含む番号（外部アクセスコードとそれに続く長距離アクセスコードなど）

たとえば、以下の規制テーブルはほとんどの長距離電話番号を制限しますが、「91」で始まる内線番号は許可します。この場合、ユーザが転送番号として「9123」を入力すると、Unity Connection はまず、この番号をダイヤル文字列 0 のコールパターンと比較します。このコールパターンでは、「91」で始まり、そのあとに 7 桁以上の数字が続くすべての番号が規制されます。入力された番号はダイヤルパターンと一致しないため、Unity Connection は次にこの番号をダイヤルストリング 1 と比較します。このコールパターンでは、「9011」で始まり、そのあとに 7 桁以上の数字が続くすべての番号が規制されます。最後に、Unity Connection はこの番号を最後のダイヤルストリング（任意の長さのすべての番号と一致するワイルドカード文字を含む）と比較します。このダイヤルストリングの [この番号でダイヤルを許可 (Allow this string)] フィールドは [はい (Yes)] に設定されているため、Unity Connection はこの番号の使用を許可します。

表 6: 例 1

ダイヤルストリング	ダイヤルパターン	この番号でダイヤルを許可
0	91??????*	×
1	9011??????*	×
2	*	○

以下の規制テーブルは、長距離電話番号と、4桁よりも短い番号を規制します。この例では、「9」が電話システムの外部アクセスコードであり、「1」が長距離アクセスコードです。ダイヤル文字列 0 は、「91」で始まる任意の番号を制限します。一方、4桁より短い番号は、ダイヤル文字列 2 によって規制されます。このため、この規制テーブルによって許可される番号は、長距離電話番号でない 4 桁以上の番号だけとなります。

表 7: 例 2

ダイヤルストリング	ダイヤルパターン	この番号でダイヤルを許可
0	91*	×
1	????*	○
2	*	×



(注) さらに Unity Connection 10.5(1) 以降では、URI のコールパターンを制限することもできます。たとえば、ユーザ部分が「abc」で始まり、ホスト名「dummy.com」に属するコールパターン (abc*@dummy.com など) を規制できます。

デフォルトの規制テーブル

Unity Connection には、次の事前定義済みの規制テーブルが用意されています。これらのテーブルは（名前の変更を含めて）編集可能ですが、削除できません。デフォルトでは、上記のいずれの規制テーブルでも、長距離電話番号へのアクセスは禁止されています。



(注) Unity Connection 10.5 以降では、URI と電話番号を制限できます。

デフォルトのファクス (Default Fax)	ファクス配信用の番号を制限します。
--------------------------	-------------------

デフォルトの発信ダイヤル (Default Outdial)	メッセージ通知用の番号を制限します。また、Media Player で録音および再生デバイスとして電話機が選択されている場合は、Unity Connection がダイヤルするユーザの内線番号も規制されます。
デフォルトのシステム転送 (Default System Transfer)	識別できない発信者を指定した番号に転送するための発信者システム転送に使用できる番号を制限します。たとえば、発信者は Unity Connection ユーザに関連付けられていないロビーまたは会議室の電話にダイヤルしようとする場合があります。この規制テーブルではデフォルトで、Unity Connection がいずれの番号にもダイヤルできないように設定されています。
デフォルトの転送 (Default Transfer)	通話転送用の番号を制限します。
ユーザが定義した代行内線番号 (User-Defined Alternate Extensions) と自動的に追加された代行内線番号 (Automatically-Added Alternate Extensions)	Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスや API コールを通じて、自分用の代行内線番号を作成するために使用できる番号を規制します。また、電話番号が代行内線番号として提供されることを規制します。たとえば、ロビーや会議室の内線番号をブロックすると、これらの共有電話から頻繁に Unity Connection に電話をかけるユーザに対して、その番号を代行内線番号として追加するプロンプトが自動的に表示されません。
動追加される代行内線番号から除外する内線番号 (Excluded Extensions for Automatically Added Alternate Extensions)	電話番号が代行内線番号として提供されることを規制します。たとえば、ロビーや会議室の内線番号を追加すると、これらの共有電話から頻繁に Unity Connection に電話をかけるユーザに対して、その番号を代行内線番号として追加するプロンプトが自動的に表示されません。

規制テーブルの設定

事前定義済みの規制テーブルを編集できます。また、新しい規制テーブルを 100 個まで作成できます。さらに、100 個までのダイヤルストリングをテーブルに追加できます。新規ダイヤル文字列は、自動的に規制テーブルのダイヤル文字列 0 に挿入されます。Unity Connection ではダイヤルストリング 0 から順番に規制テーブルのダイヤルパターンと電話番号が比較されるため、ダイヤルストリングの順序が非常に重要であることに注意してください。番号が複数のダイヤルパターンと一致する場合、その番号は最初に一致したダイヤルパターンに従って処理されます。

ダイヤルパターンを指定するときに、特定の番号を入力することも、次の特殊文字をワイルドカードとして使用することもできます。

*	ゼロ個以上の英数字文字列に一致します。
---	---------------------

?	厳密に1つの数字または1つの文字に一致します。?は、1個の数字のプレースホルダとして使用します。
#	電話機の#キーに相当します。

すべての規制テーブルには、最後のダイヤル文字列のコールパターンとして*がデフォルトで設定されています。このコールパターン設定は編集できません。これは、入力された番号がテーブル内のどのコールパターンにも一致しない状況を回避するためです。ただし、このダイヤル文字列の[ブロック (Blocked)]フィールドを変更し、ある番号を許可または禁止することは可能です。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[規制テーブル (Restriction Tables)] を選択します。 >
[規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページが表示され、現在設定されている規制テーブルが示されます。
- ステップ 2** 規制テーブルを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

- 規制テーブルを追加するには、次の手順を実行します。
 - [規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
 - [規制テーブルの新規作成 (New Restriction Table)] ページで、必要なフィールドに値を入力します。
 - [規制テーブルの編集 (Edit Restriction Table)] ページで、パターンを規制テーブルに追加し、[保存 (Save)] を選択します。
- 規制テーブルを編集するには、次の手順を実行します。
 - [規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページで、編集する規制テーブルを選択します。
 - [規制テーブルの編集 (Edit Restriction Table)] ページで、適切に設定を変更します。
 - パターンの順序を変更するには [順序の変更 (Change Order)] を選択します。パターンをリスト内で移動するには、[規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)] ページでパターンを選択し、必要に応じて上向き矢印または下向き矢印を選択します。
 - 変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
- 規制テーブルを削除するには、次の手順を実行します。
 - [規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページで、削除する規制テーブルの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。



(注) 削除する規制テーブルがサービス クラスから参照されている場合は、エラーメッセージが表示されます。この参照を調べて削除するまでは、規制テーブルを削除できません。

スケジュール

Unity Connection では、スケジュールを使用して、適用するユーザ転送ルールや再生するユーザ グリーティングを決定します。ユーザを追加する前に、ユーザテンプレートで指定されているアクティブなスケジュールを確認する必要があります。別のスケジュールを指定するには、既存のユーザテンプレートを編集するか、新しいユーザテンプレートを作成する必要があります。



(注) ユーザテンプレートで指定されているアクティブなスケジュールを変更した場合、そのテンプレートに基づく既存のユーザは変更後の新しいスケジュールに割り当てられません。

既存のスケジュールを編集すると、更新後のスケジュールは新規および既存のユーザの両方に適用されます。したがって、ユーザアカウントの作成前でも作成後でもスケジュール設定を編集できます。さらに、いつでもユーザを別のスケジュールに再割り当てすることができます。

デフォルトのスケジュール

Unity Connection には、次のスケジュールが事前に定義されています。これらのスケジュールを編集できますが、削除することはできません。

- 終日 (All Hours) : このスケジュールは、休日なしで週 7 日、毎日 24 時間アクティブになるように設定されています。このスケジュールに従うルーティングルールは常にアクティブになります。また、このスケジュールを使用するコールハンドラが時間外転送設定を使用したり、時間外グリーティングを再生したりすることは決してありません。
- 平日 (Weekdays) : このスケジュールは、月曜日から金曜日まで、(Unity Connection サーバのタイムゾーンで) 午前 8 時から午後 5 時までアクティブになるように設定されています。また、デフォルトの休日スケジュールに設定されている日時にも従います。
- 音声認識更新 (Voice Recognition Update) : このスケジュールでは、保留中の変更がある場合に Unity Connection 音声認識トランスポートユーティリティが音声認識の名前文法を自動的に再構築する日時を指定します。デフォルトで、このスケジュールではすべての曜日と時間が有効ですが、多数の名前を再構築するとシステムパフォーマンスに悪影響が及びます。

スケジュールの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[スケジュール (Schedules)] を選択します。
[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページが表示され、現在設定されているスケジュールが示されます。
- ステップ 2** スケジュールを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- スケジュールを追加するには：
[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
[スケジュールの新規作成 (New Schedule)] ページで、表示名を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
[スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページで、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 既存のスケジュールを編集するには、次の手順を実行します。
[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、編集するスケジュールを選択します。
[スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページで、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
(注) スケジュール詳細をスケジュールから削除すると、そのスケジュールをアクティブ化できなくなります。
 - スケジュールを削除するには：
[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、削除するスケジュールを選択するために該当するチェックボックスをオンにし、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択します。
依存する Unity Connection コンポーネントを他のスケジュールに割り当てます。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

祝日スケジュール

指定した日時に Unity Connection ユーザまたはコール管理コンポーネントで再生される祝日スケジュールを設定できます。日付と時刻は、Unity Connection サーバに割り当てられているタイムゾーンによって異なります。

祝日スケジュールが有効な場合、Unity Connection は祝日グリーティングを再生し（有効になっている場合）、営業時間外転送ルールに従います。一度に複数年の休日をセットアップできます。デフォルトの祝日スケジュールを変更できますが、削除はできません。

作成または編集する各スケジュールで、標準時間と時間外を構成する複数の時間および曜日の範囲を指定し、特定の祝日の日付と時間を定義する祝日スケジュールにそれを関連付けることができます。

標準時間	<p>組織が営業している通常営業時間を構成する日付と時間。標準時間には、複数の時間範囲や、それぞれの曜日で異なる時間範囲を指定できます（組織の標準時間の例：月曜日～金曜日は昼食時間を反映して午前 8 時から午後 12 時と午後 1 時から午後 5 時、および土曜日は午前 9 時～午後 1 時）。</p> <p>標準転送ルールは、標準スケジュールに追加した曜日および時間の範囲の間、有効になります。標準ユーザグリーティングおよび標準コールハンドラグリーティングは、標準時間内に再生されます。</p>
時間外	<p>標準時間として指定されていない日付および時間は、会社が営業していない営業時間外と見なされます。</p> <p>時間外ユーザ転送ルールおよび時間外コールハンドラ転送ルールは、標準スケジュールで指定されていないすべての時間（祝日を含む）に動作します。時間外ユーザグリーティングおよび時間外コールハンドラグリーティングは、時間外スケジュールに従って再生されます。</p>
休日	<p>祝日設定が有効な場合、Unity Connection は祝日のガイダンスを再生し（有効化されている場合）、営業時間外転送ルールに従います。一度に複数年の休日をセットアップできます。年ごとに多数の休日がそれぞれ異なる日付で発生するため、休日スケジュールが各年で正しいことを確認します。</p> <p>時間外ユーザ転送ルールおよび時間外コールハンドラ転送ルールは、標準スケジュールで指定されていないすべての時間（祝日を含む）に動作します。ユーザおよびコールハンドラの祝日グリーティングも、この時間帯に再生されます。</p>

祝日スケジュールの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[祝日スケジュール (Holiday Schedules)] を選択します。
 [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページに、現在設定されている祝日スケジュールが表示されます。
- ステップ 2** 祝日スケジュールを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。

- 祝日スケジュールを追加するには、次の手順を実行します。
 - [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
 - [祝日スケジュールの新規作成 (New Holiday Schedule)] ページで、[表示名 (Display name)] を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - [祝日スケジュールの基本設定の編集 (Edit Holiday Schedule Basics)] ページで、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 既存のスケジュールを編集するには、次の手順を実行します。
 - [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページで、編集するスケジュールを選択します。
 - [祝日スケジュールの基本設定の編集 (Edit Holiday Schedule Basics)] ページで、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - スケジュールを削除するには：
 - [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページで、削除するスケジュールを選択します。
 - [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
-

カスタム録音

Unity Connection では、メッセージの送信や案内応答の再生が行われた後、さまざまな言語で複数のカスタマイズ済み録音を録音/再生できます。

Cisco Unity Connection Administration では、メッセージが送信された後、再生オプションとして録音なし、デフォルトのシステム録音、カスタム録音から選択できます。

[録音後のメッセージの再生 (Play After Message Recording)] および [カスタム録音 (Custom Recording)] オプションを設定できる対象は、次のとおりです。

- ユーザ
- ユーザ テンプレート
- コールハンドラ
- コールハンドラ テンプレート

カスタム録音の設定

ここでは、Unity Connection のカスタム録音の設定、およびカスタム録音設定の定義と保存について説明します。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[カスタム録音 (Custom Recordings)] を選択します。
[カスタム録音の検索 (Search Custom Recordings)] ページに、現在の録音済みカスタム録音が表示されます。
- ステップ 2** カスタム録音を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照) 。
- カスタム録音を追加するには、次の手順を実行します。
[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
[カスタム録音の新規作成 (New Custom Recording)] ページで、表示名を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
[カスタム録音の編集 (Edit Custom Recording)] ページで、録音に使用する言語を選択し、[再生/録音 (Play/Record)] を選択します。録音が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
(注) それぞれのカスタム録音を録音するには、[カスタム録音の編集 (Edit Custom Recording)] ページで Media Player を使用する必要があります。
 - カスタム録音を編集するには、次の手順を実行します。
[カスタム録音の検索 (Search Custom Recordings)] ページで、編集するカスタム録音の表示名を選択します。
カスタム録音の編集 (Edit Custom Recording)] ページで、カスタム録音の設定を編集して [保存 (Save)] を選択します。
 - カスタム録音を削除するには、次の手順を実行します。
[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページで、削除するカスタム録音を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
-

デフォルトの自動受付動作

次の例に、Unity Connection 自動受付機能のデフォルト設定を使用して、さまざまなコール管理要素を経由するコールフローを示します。ここでは、Unity Connection のインストール後にコール管理設定をまだ変更していない場合に予測されるデフォルトの動作をいくつか示します。

Unity Connection メールボックスを持っていない外部の発信者が、月曜日の朝、午前 9:00 に Unity Connection でメインの電話番号をダイヤルしたとします。以下のステップで、このコールフローを説明します。

- 1 電話システムからの情報によって、このコールが外部の発信者からの直接コールであることが示されます。Unity Connection は、コールルーティングルールをチェックして、このコールと一致するルールを探します。直接ルーティングルールテーブルには、サインイン試行とガイダンスという 2 つのエントリがあります。サインイン試行ルールで、Unity Connection は発信者の電話番号を Unity Connection ユーザの内線または代行内線番号と照合します。一致する番号が見つからなければ、Unity Connection は、次のルーティングルールであるガイダンスルールを試行します。
- 2 ガイダンス コールルーティングルールは、任意の時間の任意の着信と一致します。このルールは、コールをガイダンス コールハンドラにルーティングするように設定されています。
- 3 Unity Connection は、ガイダンス コールハンドラの転送オプション設定をチェックします。平日スケジュールがアクティブなときにコールが着信したので、標準転送オプションが適用されます。このオプションで、コールハンドラのグリーティングにコールを送信することが指定されています（転送の試行ではなく、ガイダンス コールハンドラのグリーティングにコールを送信するようにガイダンス コールルーティングルールが設定されていた場合、この手順はスキップされます）。
- 4 平日スケジュールがアクティブなときに、内部 Unity Connection ユーザと一致しない電話番号からコールが着信したので、Unity Connection はコールハンドラの標準グリーティングを再生します。「こちらは Unity Connection メッセージングシステムです。プッシュホンで、ご希望の内線番号をダイヤルしてください。内線番号検索をご利用になるには、4 を押してください。それ以外の場合は、オペレータにつながるまでお待ちください」。
- 5 グリーティングが再生されている間、グリーティングで示されているように、発信者は数字を入力してユーザの内線に発信できます。ガイダンス コールハンドラの発信者入力設定では、実行可能ないくつかのワンタッチダイヤルアクションも定義されています。たとえば、発信者がキー 4 を押した後、追加の数字を待機するように設定された時間内に他のキーを押さない場合、Unity Connection はシステムディレクトリハンドラにコールを送信するように設定されます。
- 6 数字が入力されない場合、Unity Connection は、このコールハンドラの標準グリーティングのグリーティング後のアクションに進みます。このアクションは、オペレータコールハンドラにコールを転送するように設定されています。
- 7 オペレータコールハンドラもまた、平日スケジュールがアクティブなときに動作するように設定されています。Unity Connection は再び、コールハンドラの標準転送オプションをチェックします。ここでは、コールハンドラグリーティングへの転送が指定されています。グリーティングが再生されます。「申し訳ありませんが、ただいまオペレータは対応できません」。
- 8 このグリーティングのグリーティング後のアクションとして、Unity Connection はメッセージを取得するよう指示されます。このコールハンドラのメッセージ設定では、オペレータユーザがメッセージを受け取り、発信者がメッセージを残した後、Unity Connection が電話を切るように指定されています。



第 9 章

メッセージストレージ

- [メッセージストレージ](#), 137 ページ

メッセージストレージ

概要

Cisco Unity Connection では、別々のデータベースを使用してシステム設定、ボイスメールの情報をそれぞれ保管します。

メールボックスストアについて

Unity Connection でのメールボックスストアの重要性について理解するには、以下の点を考慮してください。

- インストール時に、Unity Connection により次のものが自動的に作成されます。
 - システム設定情報（ユーザ データやテンプレートなど）を保存するディレクトリ データベース。
 - 各メッセージの送信元や、特定のボイス メッセージに関連付けられている .wav ファイルなどの情報を保存するメールボックスストア データベース。
 - ボイス メッセージの .wav ファイルを保存するオペレーティング システム ディレクトリ。
- Unity Connection サーバまたはクラスタでは、最大で 20,000 ユーザがサポートされます。5000 ユーザごとに別個のメールボックスストアを作成する必要があります。追加のメールボックスストアを作成すると、選択したメールボックスをバックアップでき、業務時間外にバックアップを確実に完了できます。

- **Unity Connection** メールボックスストアのデフォルトサイズ (15 GB) を、要件に合わせて変更できます。Unity Connection でサポートされているメールボックスの最大サイズは30 GB です。
- 必要な権限を持つ管理者は、最大4つのメールボックスストアを追加できます。各メールボックスストアには、個別のメールボックスストア データベースと個別のオペレーティングシステム ディレクトリが含まれています。
- **Unity Connection** サーバまたはクラスタ内のすべてのユーザのディレクトリ情報が、Unity Connection のインストール時に作成される1つのディレクトリ データベースに保存されます。
- 新しいメールボックスストアを作成した後は、新しいメールボックスストアに既存のメールボックスを移動したり、新しいメールボックスストアに新しいメールボックスを作成したりできます。詳細は、[メールボックスストア間でのメールボックスの移動](#)、(141 ページ) のセクションを参照してください。
- **Unity Connection** クラスタでは、すべてのメールボックスストアがパブリッシュとサブスクライバの両方に複製されます。

ユーザ テンプレートの設定

新しいユーザ アカウントの作成時に選択されるユーザ テンプレートは、そのユーザ アカウントでデフォルト値として使用されるいくつかの設定を指定します。デフォルトユーザテンプレートに基づくユーザ アカウントのメールボックスが、デフォルト メールボックスストア内に作成されます。新しいメールボックスストアを作成する場合、デフォルトのユーザテンプレートまたは新しく作成したユーザ テンプレートで、メールボックスの設定を変更できます。



(注) メールボックスストアが1つ以上のユーザテンプレートに適用される場合、ユーザテンプレートの設定を変更するか、ユーザテンプレートを削除するまでは、そのメールボックスストアを削除することができません。

ユーザテンプレートでのメールボックスの設定変更について詳しくは、[ユーザテンプレートの設定](#)、(32 ページ) を参照してください。

メールボックスストアでサポートされる最大サイズ

新しいメールボックスストアの作成時には、メールボックスストアのボイスメッセージが占有できる最大ディスク容量を指定する必要があります。メールボックスストアの最大サイズは、絶対的な最大値ではなく、制限を指定するものです。メールボックスに指定されたサイズ制限を超えた時点で、Unity Connection のログに警告またはエラーが記録されます。

メールボックスストアでサポートされる最大サイズについては、以下の点を考慮してください。

- 次の場合には、メールボックスストアのサイズがまだ指定の最大サイズに達していません。
 - Unity Connection がメールボックスストアに新しいメッセージを保存する。

- ユーザがメールボックスストアに新しいメールボックスを作成できる。
- ユーザが他のメールボックスをメールボックスストアに移動できる。
- メールボックスストアのサイズが、指定した最大サイズの 90% に達すると、システム ログに警告が記録されます。
- ストアのサイズが、指定した最大サイズの 100% に達すると、エラーがシステム ログに記録されます。さらに、Cisco Unity Connection Administration の [メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページのステータス バーにエラーが表示されます。
- メールボックスストアを指定された最大サイズの 100% 未満に維持するには、次のいずれかを行ってください。
 - ハードディスク上に使用可能な空き領域がある場合は、メールボックスストアの最大サイズを増やします。
 - 追加のメールボックスストアを作成し、いくつかのメールボックスをその新しいメールボックスストアに移動します。
 - 個々のメールボックスのサイズとメールボックスストアのサイズが縮小されるよう、メールボックス サイズ クォータとメッセージエージング ポリシーを変更します。また、ボイスメッセージを削除してメールボックスのサイズを縮小し、それによってメールボックスストアの合計サイズを縮小することもできます。ただし、メールボックスを削除する前に、必ずメールボックスストアをバックアップして重要な情報を維持してください。



(注) ユーザがメッセージを削除しても、削除したメッセージを消去するタスクが次に実行されるまでは、削除したメッセージがメールボックスストアから削除されません。このタスクは 30 分間隔で実行されます。このタスクのスケジュールを編集することはできません。

メールボックスストアでサポートされる最大サイズの変更

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストア (Mailbox Stores)] を選択します。
- ステップ 2** [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、該当するメールボックスストアを選択します。
- ステップ 3** [メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、[警告前の最大サイズ (Maximum Size Before Warning)] フィールドの値を変更します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

(注) メールボックスストアが、営業時間外にバックアップできる最大サイズにすでに達している場合は、このフィールドの値を変更しないでください。

ステップ4 [保存 (Save)] を選択します。

複数のメールボックスストアのバックアップ

バックアップ期間は、メールボックスストアのサイズに応じて異なります。ディザスタリカバリシステムは、1つのバックアップセッション中にメールボックスストア全体および対応するデータベースのバックアップを作成します。バックアップを業務時間外の時間帯に完了できるように、メールボックスストアのデフォルトサイズは15GBに制限されています。複数のメールボックスストアのバックアップ方法の詳細については、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide, Release 12.x*』の「Backing Up and Restoring Cisco Unity Connection Components」の章を参照してください。このドキュメントは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade_guide/b_12xcuciumg.html にあります。

メールボックスストアの設定

メールボックスストアを作成、編集、削除する際には、次の点を考慮してください。

- 一度に1つのメールボックスストアで設定を作成または編集できます。
- 以下の状況では、メールボックスストアを削除できません。
 - メールボックスストアに1つ以上のメールボックスが残っている。
 - メールボックスストアが、1つ以上のユーザテンプレートからまだ参照されている。
 - 管理者が、デフォルトのメールボックスストア (UnityMbxDb1) を削除しようとした。

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストア (Mailbox Stores)] を選択します。
[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページに、現在設定されているメールボックスストアが表示されます。

(注) システム管理者の役割を持たないユーザアカウントでは、新しいメールボックスストアを作成できません。

ステップ2 メールボックスストアを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 新しいメールボックスストアを追加するには、次の手順を実行します。
[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[メールボックスストアの新規作成 (New Mailbox Store)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

新しいメールボックスストアが [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページに表示されます。[アクセスを可能にする (Access Enabled)] カラムの値は [はい (Yes)]、[ステータス (Status)] カラムの値は [OK] です。

- 既存のメールボックスストアを編集するには、次の手順を実行します。

[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、編集するメールボックスストアを選択します。

[メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 1 つ以上のメールボックスストアを削除するには、次の手順を実行します。

[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除するメールボックスストアを持つユーザを選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して確定します。

メールボックスストア間でのメールボックスの移動

メールボックスストア間でメールボックスを移動するときには、次の点に注意してください。

- メールボックスストア間でメールボックスを移動した後でも MWI ステータスが維持されます。
- (Unity Connection クラスタのみ) メールボックスを移動するには、プライマリ ステータスでサーバにサインインします。
- 次の状況では、メールボックスストア間でのメールボックスの移動が失敗します。
 - ユーザが Cisco Unity Connection Administration で十分な権限を持っておらず、メールボックスの移動が許可されていない。
 - 移動元または移動先のメールボックスストアが無効になっている。

- 移動しようとしているメールボックスを持つユーザが、システムユーザである。システムメールボックスを、デフォルトのメールボックスストア (UnityMbxDb1) から移動することはできません。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストアメンバシップ (Mailbox Stores Membership)] を選択します。
- ステップ 2** [メールボックスストアメンバシップの検索 (Search Mailbox Stores Membership)] ページの [メンバシップタイプの選択 (Choose Membership Type)] リストから、[ユーザメールボックス (User Mailbox)] を選択します。
- ステップ 3** [ユーザメールボックスの検索結果 (User Mailbox Search Results)] セクションで、メールボックスの移動元のメールボックスストアを指定します。
- ステップ 4** メールボックスの移動先となるメールボックスストアを選択し、移動するメールボックスを持つユーザに該当するチェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)] を選択します。
-

メールボックスストアの無効化と再有効化

ディザスタリカバリシステムを使用してメールボックスストアのバックアップを作成すると、各メールボックスストアが自動的に無効になります。メールボックスストアが無効のときは、次のようになります。

- そのストアには、新しいメールボックスを作成できません。
- そのストアとの間で、既存のメールボックスを移動できません。
- 無効なストアの中にある、メールボックスを持つユーザ宛ての新規メッセージはキューに入れられ、ストアが再び有効になると配信されます。

Cisco Unity Connection Administration には、メールボックスストアを手動で無効にするオプションがありますが、使用中のメールボックスストアを無効にしないでください。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストア (Mailbox Stores)] を選択します。
- ステップ 2** [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Stores)] ページで、無効にするメールボックスストアを選択します。
- ステップ 3** メールボックスストアを無効にするには、次の手順を実行します。
[メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、[マウント済み (Mounted)] チェックボックスをオフにし、[保存 (Save)] を選択します。

- ステップ 4** メールボックスストアを再度有効にするには、次の手順を実行します。
[メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、[マウント済み (Mounted)] チェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。
-

メールボックスのサイズの制御

ユーザのボイス メールボックスのサイズを制御するには、Cisco Unity Connection Administration でメールボックスのサイズ クォータを指定し、メッセージエージング ポリシーを変更することができます。

メールボックス サイズ クォータ

ユーザのボイス メールボックスのサイズを制御するには、Unity Connection でボイス メールボックスの最大サイズに対するクォータ (制限) を指定できます。クォータを設定すると、Unity Connection は次のように動作します。

- メールボックスが指定されたサイズに到達したときに警告を発する。
- メールボックスが制限に到達したときにユーザのメッセージ送信を禁止する。
- メールボックスが制限に到達したときにユーザのメッセージ送受信を禁止する。

デフォルトでは、次の表に示すシステム全体のメールボックスサイズクォータがUnity Connection で設定されています。ただし、組織内のユーザの変化しやすいニーズに対応するために、個々のメールボックスとユーザテンプレートに関するシステム規模のクォータをオーバーライドできます。

Unity Connection で定義されているメールボックス クォータ

クォータレベル			クォータに達するまでの録音時間/ディスクスペース使用量 ²						
			G.711 Mu-Law	G.711 A-Law	G.726	PCM 8 kHz	PCM 16 kHz ³	G.729a	GSM 6.10
警告 (Warn)	12 MB	メールボックスが最大許容サイズに近づいていることが警告されます。	18分/11 KB/秒	18分/11 KB/秒	37分/5.53 KB/秒	9分/22 KB/秒	4.5分/44 KB/秒	122分/1.67 KB/秒	91分/2.25 KB/秒
送信 (Send)	13 MB	ユーザは、これ以上のボイスメッセージを送信できません。	20分/11 KB/秒	20分/11 KB/秒	40分/5.53 KB/秒	10分/22 KB/秒	5分/44 KB/秒	132分/1.67 KB/秒	98分/2.25 KB/秒
送信/受信 (Send/Receive)	14 MB	ユーザは、これ以上のボイスメッセージを送信または受信できません。	21分/11 KB/秒	21分/11 KB/秒	43分/5.53 KB/秒	10分/22 KB/秒	5分/44 KB/秒	143分/1.67 KB/秒	106分/2.25 KB/秒

² ここで「ディスクスペース使用量」はファイルのサイズだけに限定されず、複雑なメタデータを含みます。

³ この場合、「録音時間」と「ディスクスペース使用量」は、アドバタイズされるコーデックとして Opus コーデックを使って計算されます。ただし、デフォルトのアドバタイズされるコーデックは G.711 Mu-Law です。

**注意**

電話ユーザインターフェイスを使って Unity Connection ボイスメッセージを定期的に確認するユーザのメールボックスのサイズを制御できるのは、クォータだけです。Web Inbox と Cisco ViewMail for Microsoft Outlook は、メールボックスが制限に達したことをユーザに通知しません。ユーザが Web Inbox または Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージを確認する場合は、古いメッセージが自動的に削除されるよう、メッセージエージングを設定する必要があります。

Unity Connection のシステム全体のデフォルトのメールボックス クォータの変更

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] > > > [メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] > を展開し、[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] を選択します。
- ステップ 2** [システム全体のメールボックス クォータの編集 (Edit System-wide Mailbox Quotas)] ページで、必須設定の値を入力します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
(注) Unity Connection ユーザとユーザ テンプレートに関するシステム全体のメールボックス クォータ設定のオーバーライドについては、「ユーザ属性」と「ユーザ」の章を参照してください。

メールボックス クォータ アラート

Unity Connection では、すべてのユーザのボイス メールボックスに関して最大クォータを指定できます。Cisco Unity Connection 10.0(1) 以降では、ユーザのボイス メールボックスのサイズが指定のしきい値制限に達すると、ユーザはクォータ通知メッセージを受信します。

クォータ通知メッセージは、ユーザのボイス メールボックスのサイズがしきい値制限を超えた時点で Unity Connection から社内電子メールアドレスに自動的に送信される電子メールです。デフォルトのクォータ通知メッセージを表示したり、クォータ通知メッセージを作成、表示、変更したりするには、Cisco Unity Connection Administration を使用できます。クォータ通知メッセージは、クォータ警告を出すよう指定されたサイズにメールボックスのサイズが達した時点で、Quota Notification Mail タスクによって、ユーザの設定済みの社内アドレスに送信されます。

クォータ通知の設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開し、[タスク管理 (Task Management)] を選択します。
- ステップ 2** [タスクの定義 (Task Definitions)] ページで [クォータ通知メール (Quota Notification Mail)] を選択します。
- ステップ 3** [タスク定義の基本設定 (クォータ通知メール) (Task Definition Basics (Quota Notification Mail))] ページで、[編集 (Edit)] > [タスク スケジュール (Task Schedules)] を選択します。
- ステップ 4** [タスク スケジュール (Task Schedules)] ページで、必要なフィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- (注) クォータ通知メッセージは、企業の電子メールアドレスが設定されていないユーザには送信されません。
- また、CLI で次のコマンドを実行して Quota Notification Mail タスクを実行することもできます。

```
run cuc sysagent task Umss.QuotaNotificationMailTask
```

Umss.QuotaNotificationMailTask は Quota Notification Mail タスクの名前です。

上記のコマンドの詳細については、『Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Communications Solutions, Release 10.0(1)』の「Run commands」の章の「run cuc sysagent task」を参照してください。このドキュメントは http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/cli_ref/10_0_1/CUCM_BK_CBEED39F_00_cucm-cli-reference-guide-100/CUCM_BK_CBEED39F_00_cucm-cli-reference-guide-100_chapter_0101.html#CUCM_CL_R812A687_00 にあります。

メールボックス クォータ アラート テキストの件名行または本文のカスタマイズ

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] > [メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] と展開し、[クォータアラートテキスト (Quota Alert Text)] を選択します。
- ステップ 2** [メールボックス クォータのアラートテキストの編集 (Edit Mailbox Quota Alert Text)] ページの [言語 (Language)] リストで、必要なフィールドに値を入力します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 4** システムにインストールされている言語ごとに、ステップ 2 からステップ 3 を繰り返します。
-

メッセージエージングポリシー

単一受信トレイの設定では、Outlook を使用してユーザが削除したメッセージは Outlook の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動するだけで、完全には削除されません。ユーザのメールボックスのサイズを抑えるには、Unity Connection ユーザに対してメッセージエージングポリシーを設定する必要があります。

メッセージエージングポリシーを使用すると、ボイスメッセージを保管するデータベースがいっぱいにならないように維持できます。メッセージエージングポリシーを管理するには、Cisco Unity Connection Administration の [メッセージストレージ (Message Storage)] > [メッセージエージング (Message Aging)] > [エージングポリシー (Aging Policy)] を使用します。

ポリシーごとにメッセージエージング規則を指定して、(メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)) ページに記載されている) 次の操作が自動的に実行されるように設定できます。

- 指定された日数が経過したら、新しいメッセージを [開封済みメッセージ (Saved Messages)] フォルダに移動する。
- 指定された日数が経過したら、開封済みメッセージを [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動する。
- 指定された日数が経過したら、[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダからメッセージを完全に削除する。Default System Policy メッセージエージングポリシーでは、この規則だけが有効になっています。
- 指定された日数より古い開封済みセキュアメッセージを完全に削除する。セキュアメッセージを新規、既読、または削除済みメッセージとしてマークすると、そのセキュアメッセージは開封済みセキュアメッセージと見なされます。
- 指定された日数より古いすべてのセキュアメッセージを完全に削除する。このポリシーでは、ユーザがどのような方法でメッセージを聞き取ったか (開封したか) は考慮されません。

各ポリシーについて、それぞれのメッセージエージング規則を有効または無効にすることができます。また、それぞれのルールに別の日数を指定できます。さらに、メッセージをエージングする前に Unity Connection からユーザに電子メールアラートを送信するかどうかを、メッセージエージング規則ごとに指定できます。

企業のシステム要件によっては、Unity Connection に 1 つのメッセージエージング規則のセットだけが必要になることも、複数のセットが必要になることがあります。メッセージエージング規則を 1 セットだけ使用する場合は、デフォルトのメッセージエージングポリシーの指定内容を変更して、それをすべてのユーザおよびユーザテンプレートに割り当てることができます。一部のユーザに他のユーザよりも長くメッセージの保存を許可する必要がある場合や、少数のユーザだけにメッセージアラートを送信する場合は、追加のポリシーを作成し、ユーザテンプレートおよび個々のユーザに異なるポリシーを割り当てます。

さらに、メッセージエージングポリシー全体を有効または無効にすることもできます。Unity Connection には、デフォルトポリシーである [メッセージをエージングしない (Do Not Age Messages)] が用意されています。このポリシーは無効になっており、これに関するすべてのルールが無効になっています。

メッセージエージング規則の中には、最後に変更を加えられたタイミングに基づいているものがあります。メッセージを編集するには、次のいずれかを行う必要があります。

- Web Inbox で、メッセージに新規または削除済みのマークを付けるか、メッセージの件名を変更して、[保存 (Save)] を選択する。
- 電話インターフェイスで、メッセージに新規のマークを付けるオプション、メッセージを再び保存するオプション、メッセージを削除するオプション、または削除済みメッセージを開封済みに戻すオプションを選択する。



(注) メッセージエージングのスケジュールは、メッセージエージングタスクによって制御されます。このタスクを Cisco Unity Connection Administration の [タスク管理 (Task Management)] ページで管理できます。

Unity Connection のメッセージエージングポリシーの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [メッセージストレージ (Message Storage)] > [メッセージエージング (Message Aging)] > を展開し、[エージングポリシー (Aging Policies)] を選択します。
- ステップ 2** 次の手順でメッセージエージングポリシーを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 新しいメッセージエージングポリシーを追加するには、次の手順を実行します。
[メッセージエージングポリシーの検索 (Search Message Aging Policy)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
ポリシーの表示名を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
[メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページで必要なフィールドに値を入力し、[有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。[保存 (Save)] を選択して、ポリシーの変更を適用します。
- 既存のメッセージエージングポリシーを編集するには、次の手順を実行します。
[メッセージエージングポリシーの検索 (Search Message Aging Policy)] ページで、編集するポリシーを選択します。
[メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。



注意 [メッセージをエージングしない (Do Not Age Messages)] ポリシーの設定は変更しないでください。

- メッセージエージングポリシーを削除するには、次の手順を実行します。

[メッセージエージングポリシーの検索 (Search Message Aging Policy)] ページで、削除するポリシーのチェックボックスをオンにします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して確定します。



(注) [デフォルトのシステムポリシー (Default System Policy)] と [メッセージをエージングしない (Do Not Age Messages)] ポリシーは削除しないでください。メッセージのエージングが必要ない場合は、Default System Policy を削除せずに、無効にします。

メッセージエージングアラート

メッセージエージング規則ごとに、その規則に関連付けられているエージングアクションの実行前に Unity Connection からユーザに電子メールアラートを送信するかどうかを指定できます。これにより、ユーザには、該当するメッセージを確認して対応する時間が与えられます。Unity Connection がアラートを送信してからメッセージエージングアクションが実行されるまでの時間を日数で指定します。

アラートがユーザに送信されるためには、[ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] > [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで各ユーザの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに有効な電子メールアドレスが入力されている必要があります。また、SMTP スマート ホスト経由でメッセージをリレーするように Unity Connection を設定する必要があります。

電子メールアラートのテキストはカスタマイズ可能です。また、デフォルトのテキストを使用することもできます。デフォルトの件名行と本文は、各エージング規則に関連するアラートによって異なり、個別にカスタマイズできます。



(注) すべてのメッセージエージングポリシーでは同じ5つの規則を使用するので、ある規則のアラートテキストをカスタマイズすると、その規則を使用するすべてのポリシーで同じテキストが使用されます。(たとえば、開封済みメッセージを削除済みアイテムフォルダに移動する規則で電子メールの件名行と本文をカスタマイズすると、この規則がアラートとともに有効になっているメッセージエージングポリシーに割り当てられているユーザに送信されるすべてのアラートに、このテキストが使用されます)。

メッセージエージングアラートを複数の言語でカスタマイズできます。Unity Connection でメッセージエージングアラート電子メールをユーザに送信できるようにするには、SMTP スマート ホストを介してメッセージをリレーするように Unity Connection サーバを設定する必要があります。SMTP スマート ホストの詳細については、[メッセージ](#)、(161 ページ) の章を参照してください。

Unity Connection のメッセージ エージング アラート テキストのカスタマイズ

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [メッセージストレージ (Message Storage)] > [メッセージ エージング (Message Aging)] を展開し、[エージング アラート テキスト (Aging Alert Text)] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージ エージング アラート テキストの編集 (Edit Message Aging Alert Text)] ページの [言語 (Language)] リストで、該当する言語を選択します。
- ステップ 3 必要なフィールドに値を入力します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ステップ 4 [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5 システムにインストールされている言語ごとに上記のすべての手順を繰り返します。

録音メッセージの有効期限

録音メッセージの有効期限の機能を使って有効期限を指定すると、Unity Connection データベースに保管されたメッセージが別の Unity Connection 受信者にすでに転送されたかどうかに関わらず、この期限を過ぎたボイス メッセージにアクセスできないようにすることができます。録音メッセージの有効期限はシステム全体の設定であるため、一部のユーザだけにこれを適用することはできません。期限が切れると、元の録音メッセージは、期限が切れたことを通知する録音メッセージに自動的に置き換えられます。

Connection 11.5 以降では、ビデオ メッセージに対しても録画メッセージの有効期限ポリシーを指定することができます。この機能を使ってビデオメッセージの有効期限を指定すると、期限が過ぎたビデオメッセージのビデオ部分を失効させて、音声の部分だけをボイスメッセージとして保持できます。

通常は、メッセージ エージング規則だけで十分にメッセージ保存ポリシーを適用できます。ただし、メッセージが転送されると、そのメッセージは新規メッセージと見なされ、経過時間がリセットされます。ユーザがメッセージ保存ポリシーを回避しようとしてメッセージを転送することが懸念される場合は、録音メッセージの有効期限機能を有効にすることを検討してください。録音メッセージおよび音声テキスト変換されたメッセージ (存在する場合は)、ユーザが転送したかどうかに関係なく、メッセージの元のコピーが到着した日付に基づいて有効期限が適用されます。

デフォルトでは、録音メッセージの有効期限機能は無効になっています。

Unity Connection の録音メッセージの有効期限の有効化と設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [メッセージストレージ (Message Storage)] > [メッセージエージング (Message Aging)] を展開し、[録音メッセージの有効期限 (Message Recording Expiration)] を選択します。
- ステップ 2** [録音メッセージの有効期限の編集 (Edit Message Recording Expiration)] ページで、メッセージの有効期間日数を指定し、[有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ステップ 3** [録音メッセージの有効期限: (Video Message Recordings Expire in)] フィールドに、ビデオメッセージの有効日数を指定します(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- (注) 個人用電子メールアドレスに転送されたメッセージ、およびユーザのワークステーションにローカルに保存された録音メッセージには、録音メッセージの有効期限機能が適用されません。ユーザがローカルコピーを保存したり、ボイスメッセージを個人用電子メールアドレスに転送したりすることを防ぐには、すべてのメッセージにセキュアのマークを付けるように Unity Connection を設定することを検討してください。Unity Connection は、Unity Connection サーバをホームとする受信者のメールボックス内のメッセージに対して録音メッセージ有効期限機能を適用します。たとえば、Unity Connection サーバ A をホームとするユーザ A が Unity Connection サーバ B をホームとするユーザ B にメッセージを送信すると、サーバ B で録音メッセージの有効期限機能が有効になっている場合にのみ、メッセージ有効期限が適用されます。
-



第 10 章

ネットワークング

それぞれの Unity Connection サーバ（またはクラスタ）で対応可能なユーザの最大数は決まっています。組織のメッセージングニーズに応じて複数の Unity Connection サーバまたはサーバのクラスタが必要な場合、何らかの方法で複数の Unity Connection サーバを結合するか Unity Connection をネットワークで Cisco Unity に接続して、接続されたサーバが互いに通信できるようにする必要があります。ネットワークに結合されるサーバは、ロケーションと呼ばれます。ネットワークを設定するには、次のいずれかの方法を使用できます。

- **VPIM（Voice Profile for Internet Mail）ネットワーク**：異なる複数のロケーション（Unity Connection や Cisco Unity など）からなる、VPIM プロトコルに基づくネットワークを作成します。これにより、さまざまなボイスメッセージングシステムがボイスメッセージやテキストメッセージをインターネット経由または任意の TCP/IP ネットワーク経由で交換できます。VPIM ネットワークの詳細については、『Networking Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』

https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/networking/guide/b_12xcucnetx.html の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection](#)」の章を参照してください。

- **レガシーネットワーク**：サイト間リンクとサイト内リンクを使用して、異なる複数のロケーション（Unity Connection や Cisco Unity など）からなるネットワークを作成します。レガシーネットワークの詳細については、『Networking Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/networking/guide/b_12xcucnetx.html から入手できます。

- **HTTPS ネットワーク**：HTTPS リンクを使用して、異なる複数のロケーション（Unity Connection や VPIM など）からなるネットワークを作成します。HTTPS ネットワークの詳細については、『HTTPS Networking Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/https_networking/guide/b_12xcuchtpsnet.html から入手できます。



(注) HTTPS ネットワーク内で Cisco Unity ロケーションを接続することはできません。

- Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail ネットワーク：クライアントサーバーアーキテクチャに基づき、複数のブランチ（Unity Connection SRSV）と中央（Unity Connection）ロケーションからなるネットワークを作成します。Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail（Unity Connection SRSV）は、WAN 停止時にボイスメッセージの受信を可能にするバックアップボイスメールソリューションです。Unity Connection SRSVの詳細については、リリース 12.xの『Complete Reference Guide for Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV)』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/srsv/guide/b_12xcucsrsvx.html から入手できます。
- [レガシーリンク](#), 154 ページ
- [ブランチ管理](#), 156 ページ
- [HTTPS リンク](#), 157 ページ
- [ロケーション](#), 157 ページ
- [VPIM](#), 158 ページ
- [Connection ロケーションパスワード](#), 158 ページ

レガシーリンク

レガシーリンクには、サイト間リンクとサイト内リンクがあります。レガシーネットワークまたはデジタルネットワーク内では、サイト間リンクまたはサイト内リンクを作成、編集、削除できます。

サイト内リンク

サイト内リンクを使用して、組織内の複数のUnity Connection ロケーションを接続できます。サイト内リンクによって接続されるロケーションのネットワークは、Unity Connection サイトと呼ばれます。

サイト内リンクの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ネットワークング (Networking)] > [レガシーリンク (Legacy Links)] を展開し、[サイト内リンク (Intrasite Links)] を選択します。
[サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links)] ページが表示され、現在設定されているサイト内リンクが示されます。
- ステップ 2** サイト内リンクを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。

- サイト内リンクを追加するには、[追加 (Add)] を選択します。[サイトに参加 (Join Site)] ページで、必要な情報を入力し、[サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] フィールドで選択したオプションに基づいて [サイトに自動参加 (Auto Join Site)] または [アップロード (Upload)] を選択します。
- サイト内リンクを編集するには、編集対象のサイト内リンクを選択します。[サイト内リンクの編集 (Edit Intrasite Link)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- サイト内リンクを削除するには、次の手順を実行します。
[サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links)] ページで、削除するサイト内リンクを選択します。
[選択項目の削除 (Remove Selected)] または [サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)] を選択します。

サイト間リンク

サイト間リンクを使用して、複数の Unity Connection サイトを接続できます。

サイト間リンクの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ネットワーク (Networking)] > [レガシー リンク (Legacy Links)] を展開し、[サイト間リンク (Intersite Links)] を選択します。
[サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページが表示され、現在設定されているサイト間リンクが示されます。
- ステップ 2** サイト間リンクを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- サイト間リンクを追加するには、[追加 (Add)] を選択します。[サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページで、必要な情報を入力して [リンク (Link)] を選択します。
 - サイト間リンクを編集するには、編集対象のサイト間リンクを選択します。[サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - サイト間リンクを削除するには、次の手順を実行します。
[サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページで、削除するサイト間リンクを選択します。
[選択項目の削除 (Remove Selected)] を選択します。

ブランチ管理

[ブランチ管理 (Branch Management)] ノードでは、ブランチの同期結果の表示やブランチ情報の更新など、さまざまなタスクを実行できます。

ブランチ

中央の Unity Connection ロケーションに関連付けられる 1 つ以上のブランチを追加できます。この場合、各ブランチは WAN 停止中にボイス メッセージを受信するためのバックアップ ボイスメール ソリューションとして動作します。

ブランチの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ネットワーク (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] を展開し、[ブランチ (Branches)] を選択します。
[ブランチ登録 (Branch Listing)] ページが表示され、現在設定されているブランチが示されます。
- ステップ 2** ブランチを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- 新しいブランチを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[ブランチの新規作成 (New Branch)] ページが表示されます。必要な情報を入力し、[リンク (Link)] を選択します。
 - ブランチを編集するには、編集対象のブランチを選択します。[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します
 - ブランチを削除するには、次の手順を実行します。
[ブランチ登録 (Branch Listing)] ページで、削除するブランチを選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
-

ブランチの同期結果

中央の Unity Connection ロケーションに接続するさまざまなブランチに関連付けられている同期タイプや開始日などの詳細情報を確認できます。

Cisco Unity Connection Administration で [ネットワーク (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] を展開し、[ブランチの同期結果 (Branch Synch Results)] を選択します。[ブランチの同期結果 (The Branch Synch Results)] ページが表示され、現在設定されているブランチの詳細

細情報が示されます。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

HTTPS リンク

HTTPS リンクを使用すると、Unity Connection ロケーション数やディレクトリの合計サイズの点で、さらにスケーラブルなネットワークを作成できます。

HTTPS リンクの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[HTTP(S)リンク (HTTP(S) Links)] を選択します。
[HTTP(S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページが表示され、現在設定されている HTTPS リンクの詳細が示されます。
- ステップ 2** HTTPS リンクを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- HTTPS リンクを追加するには、[追加 (Add)] を選択します。[HTTP(S)リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link)] ページで、必要な情報を入力し、[リンク (Link)] を選択します。
 - HTTPS リンクを編集するには、編集対象の HTTPS リンクを選択します。[HTTPS リンクの編集 (Edit HTTPS Link)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します
 - HTTPS リンクを削除するには、次の手順を実行します。
[HTTP(S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページで、削除する HTTPS リンクを選択します。
[選択項目の削除 (Remove Selected)] または [サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)] を選択します。
-

ロケーション

1 つの Unity Connection ロケーションに接続されているすべてのロケーションの簡単な説明 (タイプと表示名) を表示できます。

ロケーションを表示するには、Cisco Unity Connection Administration で [ネットワーク (Networking)] を展開し、[ロケーション (Locations)] を選択します。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

VPIM

Unity Connection は、業界標準の protocols であるインターネットメッセージ用音声プロファイル (VPIM) をサポートしています。このプロトコルによって、異なるボイス メッセージング システム間で、ボイス メッセージとテキスト メッセージをインターネット経由または任意の TCP/IP ネットワーク経由で交換できます。

HTTPS リンクの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[HTTP(S)リンク (HTTP(S) Links)] を選択します。
- [HTTP(S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページが表示され、現在設定されている HTTPS リンクの詳細が示されます。
- ステップ 2** HTTPS リンクを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- HTTPS リンクを追加するには、[追加 (Add)] を選択します。[HTTP(S)リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link)] ページで、必要な情報を入力し、[リンク (Link)] を選択します。
 - HTTPS リンクを編集するには、編集対象の HTTPS リンクを選択します。[HTTPS リンクの編集 (Edit HTTPS Link)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します
 - HTTPS リンクを削除するには、次の手順を実行します。
- [HTTP(S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページで、削除する HTTPS リンクを選択します。
- [選択項目の削除 (Remove Selected)] または [サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)] を選択します。
-

Connection ロケーションパスワード

1つのロケーションですべてのロケーションのログインクレデンシャルを保存することにより、ネットワーク内の他の Cisco Unity Connection Administration ロケーションへのリモートアクセスを設定できます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーションパスワード (Connection Location Passwords)] を選択します。

[エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページに、現在設定されているロケーションパスワードが表示されます。

ステップ 2 ロケーションパスワードを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)] を参照)。

- ロケーションパスワードを追加するには、次の手順を実行します。

[Connection ロケーション (Connection Location)] ドロップダウンからロケーションを選択し、必要な情報を入力します。

[新規追加 (Add New)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

- ロケーションパスワードを削除するには、次の手順を実行します。

[エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページで、クレデンシャルを削除する対象のロケーションを選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。



第 11 章

メッセージ

-
- [概要, 161 ページ](#)
- [メッセージングの基本, 161 ページ](#)
- [統合メッセージング, 180 ページ](#)
- [ユニファイドメッセージング, 187 ページ](#)

概要

この章では、Cisco Unity Connection で使用できるメッセージのタイプや、Unity Connection がメッセージの記録/配信/保管を扱う方法、および統合メッセージング モデルとユニファイドメッセージング モデルについて概説します。

メッセージングの基本

Unity Connection は、さまざまなメッセージの録音、再生、保存、配信を処理します。

メッセージのタイプ

Unity Connection では、次のさまざまなタイプのメッセージがサポートされています。

- 識別できないボイスメッセージ：外部発信者が残したメッセージは、識別できない（または外部発信者）ボイスメッセージと呼ばれます。外部発信者とは、非 Unity Connection ユーザ、または Unity Connection にサインインしていないユーザのことです。

外部発信者は、Unity Connection サーバのメイン電話番号を呼び出し、名前を文字で入力するか、内線番号を入力し、ディレクトリ ハンドラを使ってユーザにコールすることができます。または、コールハンドラを通じて外部発信者をユーザメールボックス（または同報リスト）に転送す

することもできます。外部発信者がユーザの内線番号に発信し、そのユーザが応答しないために、そのコールがボイスメールに転送されて外部発信者がボイスメールを残したとします。Unity Connection は、これらのメッセージの送信者を「識別できない発信者」として識別します。識別できない発信者がメッセージを残した場合、Web Inbox、電子メールクライアント、または RSS リーダ（該当する場合）ではメッセージの [(発信元From)] フィールドに「UnityConnection@<servername>」と表示されます。件名行がカスタマイズされているかどうかによっては、発信者の電話番号が表示されます（電話番号を使用できる場合）。



(注) 外部発信者からのメッセージを他のユーザに転送できますが、応答はできません。

- ユーザ間ボイス メッセージ : Unity Connection ユーザが別のユーザまたは同報リストに残したメッセージは、識別されている（またはユーザ間）ボイスメッセージと呼ばれます。ユーザは、他のユーザからのメッセージに応答したり、それらを転送したりできます。

ユーザが別のユーザの内線番号に発信し、着信側のユーザが応答しないために、そのコールがユーザのメールボックスに転送され、発信者がボイスメッセージを残したとします。この場合、[識別されているユーザのメッセージング (Identified User Messaging)] が有効になっていて電話システムでサポートされていれば、ユーザがプライマリ内線番号または代替デバイスから発信したとすると、Unity Connection はその発信側内線番号がユーザまたは識別されるユーザに関連付けられていると認識します。デフォルトでは、識別されているユーザのメッセージングが有効になっています。これを無効にするには、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの [受信済みユーザかどうかの識別をシステム全体で無効にする (Disable Identified User Messaging Systemwide)] 設定を使用します。



(注) 識別されている発信者が別のユーザにボイスメールを残した場合、Unity Connection は発信者の認証や検証を行いません。

- Exchange サーバ内の電子メール メッセージ : ユーザは Exchange サーバ上のユーザ メールボックスに保管されている電子メールにアクセスできます。Exchange 電子メールにアクセスするには、テキスト/スピーチ機能を使用します。詳細は、[ユニファイドメッセージング、\(187 ページ\)](#) のセクションを参照してください。
- システム ブロードキャスト メッセージ : 組織の全員に送信される録音済みの通知は、システムブロードキャストメッセージと呼ばれます。ユーザが他の新規および開封済みメッセージを再生したり、設定オプションを変更したりする前に、それぞれのシステムブロードキャストメッセージを全部聞く必要があります。システムブロードキャストメッセージは早送りまたはスキップできません。詳細は、[ブロードキャストメッセージング、\(173 ページ\)](#) のセクションを参照してください。



(注) 設計上、システムブロードキャストメッセージが届いても、ユーザ電話機のメッセージ受信インジケータ (MWI) は点灯しません。

- テキストまたは HTML 通知：テキストメッセージ形式のメッセージ通知が電子メールアドレス、テキスト対応ポケットベル、およびテキスト対応携帯電話に送信されます。新しいボイスメールがユーザに配信されると、ユーザはSMTPベースのHTML通知を受け取ります。詳細については、[通知](#)、[\(225 ページ\)](#) の章を参照してください。
- 開封確認；ユーザは、メッセージを送信するときに開封確認を要求できます。受信者がメッセージを再生すると、送信者はメッセージ開封確認を受け取ります。新しい開封確認が届くと、ユーザ電話機のメッセージ受信インジケータが点灯し、メッセージ通知が起動されま

す。ボイスメッセージを配信できない場合、送信者が開封確認を受け入れるように設定されていれば、Unity Connection は不達確認 (NDR) によって送信者に注意を促します。ユーザは、後で NDR を別の受信者に再送信できます。NDR には元のメッセージのコピーが含まれています。

- インタビューハンドラメッセージ：インタビューハンドラは、録音された一連の質問を再生した後、発信者から提供された回答を録音することによって、発信者から情報を収集します。

すべての応答が記録されると、インタビューハンドラ設定で指定された受信者 (ユーザまたは同報リスト) に単一のボイスメッセージとして転送されます。応答は通知音で区切られます。

- ディスパッチメッセージ：ディスパッチメッセージは、1人のユーザだけがそのメッセージに回答するように設定された状態で同報リストに送信されます。ユーザは承諾、拒否、またはディスパッチメッセージを延期することができます。詳細は、[ディスパッチメッセージ](#)、[\(165 ページ\)](#) のセクションを参照してください。
- ライブレコードメッセージ：ユーザと発信者との間の会話中に録音されたメッセージは、ライブレコードメッセージと呼ばれます。録音されたメッセージは、ユーザのメールボックスに格納されます。ユーザはこのメッセージに随時アクセスできます。また、別のユーザやユーザのグループにそれを転送することもできます。詳細は、[ライブレコード](#)、[\(171 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

メッセージの録音

メッセージの録音に使用されるオーディオ形式 (コーデック) は、再生デバイスで使用される形式と同じです。たとえば、ユーザが主に電話システムの内線でメッセージを聞く場合、その電話システムが使用しているものと同じオーディオ形式でメッセージを録音するように、Unity Connection を設定するのが適切です。詳細は、[録音または録画の形式の変更](#)、[\(349 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

終了警告プロンプトの設定

デフォルトで、Unity Connection は、発信者がメッセージを録音している途中で、許可される最大メッセージ長に到達する前に終了警告プロンプトを再生します。録音の長さが30秒未満に制限されていない場合、デフォルトでは、録音終了の15秒前に警告が再生されます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開して、[テレフォニー (Telephony)] を選択します。

ステップ 2 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページで、次のフィールドに値を入力します。

- 終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)
 - 録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)
 - [保存 (Save)] を選択して変更を適用します。
-

デフォルトの受信者アカウント

インストール時にデフォルトのユーザが作成されます。これらのデフォルトユーザを変更することはできませんが、削除することはできません。次の3つのデフォルトユーザは、発信者がいずれかのデフォルトコール管理オブジェクトにルーティングされる際に、メッセージ配信およびメッセージの取得を行います。

- **オペレータ** : デフォルトでは、オペレータコールハンドラ用に残されたメッセージがオペレータユーザのメールボックスに保管されます。このメールボックスをモニタするユーザを割り当てるか、別のユーザまたはシステム同報リストにメッセージを送信するようにオペレータコールハンドラを再設定してください。
- **UndeliverableMessagesMailbox** : デフォルトでは、このメールボックスは [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。このメールボックスをモニタするユーザを割り当てるか、あるいは [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに配信されたメッセージをモニタして (必要に応じて) 再ルーティングするユーザをこのリストに追加してください。
- **Unity Connection メッセージングシステム** : デフォルトで、このメールボックスは、識別できないメッセージまたは識別できない発信者からのメッセージの代理送信者として機能します。

ディスパッチメッセージ

あるチームがメッセージに対応可能で、そのチームの1人のメンバーだけがメッセージに回答すればよい場合には、ディスパッチメッセージが便利です。

ディスパッチメッセージを処理する方法は次のとおりです。

- あるユーザがメッセージを受け入れることを選択した場合、別のユーザがそのメッセージを再生したかどうか、および延期したかどうかにかかわらず、同報リスト内の他のメンバーのメールボックスから、そのメッセージのすべてのコピーが削除されます。
- あるユーザがメッセージの延期を選択した場合、そのユーザのメールボックスおよび同報リスト内の他のメンバーのメールボックスに、未読メッセージとして残ります。
- あるユーザがメッセージの拒否を選択した場合、そのユーザのメールボックスからメッセージが削除されますが、同報リストの他のメンバーのメールボックスに、そのメッセージのコピーが未読として残ります。
- ディスパッチメッセージの1つのコピーだけが残っていて、どのユーザもメッセージの受け入れをまだ選択していない場合、メールボックスにコピーが残っている最後のユーザがメッセージを受け入れる必要があります。このユーザには、メッセージを拒否するオプションが示されません。

ディスパッチメッセージの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。
 - ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handler)] ページの [システム コールハンドラ (System Call Handlers)] テーブルで、該当するコールハンドラを選択します。
 - ステップ 3** [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [メッセージ設定 (Message Settings)] を選択します。
 - ステップ 4** [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] の下で、受信者として同報リストを選択し、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにします。[保存 (Save)] を選択します。
-

インタビューハンドラ用ディスパッチメッセージの設定

-
- ステップ1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[インタビューハンドラ (Interview Handlers)] を選択します。
- ステップ2** [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページの [インタビューハンドラ (Interview Handlers)] テーブルで、該当するインタビューハンドラを選択します。
- ステップ3** [インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] の下で、受信者として同報リストを選択し、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにします。[保存 (Save)] を選択します。
-

ディスパッチメッセージの制限と動作

ディスパッチメッセージの制限事項と動作は次のとおりです。

- ディスパッチのフラグを設定できるのは、ボイスメッセージだけです。
- 電話インターフェイスでのみ、ディスパッチメッセージを扱うことができます。他のクライアントインターフェイス (Web Inbox や Cisco Unified Personal Communicator など) からディスパッチメッセージを処理した場合、ユーザはメッセージを延期、受け入れ、拒否できません。



(注) ビジュアルボイスメールではディスパッチメッセージを扱うことができません。

- 単一受信トレイが設定済みの場合、Unity Connection と Exchange サーバの間でディスパッチメッセージが同期されません。単一受信トレイについては、[ユニファイドメッセージング \(187 ページ\)](#) を参照してください。
- 受信者に関して SpeechView が有効になっている場合でも、ディスパッチメッセージを文字変換することはできません。
- ユーザは Web Inbox または Cisco Unified Personal Communicator を使用して、ディスパッチメッセージの最後のコピーを削除できます。
- ディスパッチメッセージの再生中に、[スキップ (skip)] メニュー オプションまたは [削除 (delete)] メニュー オプションに対応する電話キーパッドのキーをユーザが押すと、Unity Connection は [スキップ (skip)] キーを押す操作を「延期」と解釈し、[削除 (delete)] キーを押す操作を「拒否」と解釈します。
- ディスパッチメッセージのコピーは、そのメッセージを受け入れた受信者のメールボックスにだけ保管されます。受信者は、電話インターフェイスを使用してすべてのボイスメッセージを再生する際に、ディスパッチメッセージを最初に再生するよう選択できます。

- 受信者がディスパッチメッセージを拒否した場合、ディスパッチメッセージのコピーは [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに保管されません。
- ユーザに受け入れられたディスパッチメッセージは、通常のボイスメッセージとして扱われます。したがって、いったん受け入れられたディスパッチメッセージを別のユーザに転送することはできません。電話インターフェイスでは、ディスパッチメッセージがボイスメッセージのように表示されます。ディスパッチメッセージとしてアナウンスされることはありません。
- ディスパッチメッセージに関してメッセージ通知ルールが設定されている場合、通知を受信したユーザがメッセージを取得するために発信する時点までに、受け入れられたディスパッチメッセージは受信者のメールボックスから消去されます。
- ディスパッチメッセージは、デジタルネットワークではサポートされません。デジタルネットワークの詳細については、[ネットワークング](#)、(153 ページ) の章を参照してください。
- **Unity Connection** クラスタ設定では、クラスタがスプリットブレイン状態に陥った場合、2人の異なるユーザがパブリッシャサーバとサブスクリバサーバに発信して同じディスパッチメッセージを受け入れる可能性があります。スプリットブレイン状態とは、パブリッシャサーバとサブスクリバサーバの両方がプライマリサーバ状態になっていることを意味します。

スプリットブレイン状態が解消された後、最後にディスパッチメッセージを受け入れたユーザが最終的な受信者になり、他のユーザのメールボックスからメッセージが削除されます。

メッセージ配信

メッセージが **Unity Connection** によって配信される時、その受信者は、**Unity Connection** メッセージングシステム (識別できないメッセージの場合) または識別されるメッセージ内にリストされている受信者のいずれかになります。

メッセージ配信と機密性の設定

メッセージ配信と機密性の設定を使用して、ユーザはメッセージの配信時間、メッセージへのアクセスを許可するユーザ、他のユーザへのメッセージ転送を許可するかどうかを制御できます。ユーザおよび外部発信者に関するメッセージ配信および機密性のオプションは次のとおりです。

- **緊急 (Urgent)** : 緊急のメッセージは他のメッセージより先に配信されます。メールボックスにサインインしたユーザは、いつでもメッセージに緊急のマークを付けることができます。
- **プライベート (Private)** : プライベートメッセージを任意のユーザに送信できますが、電話機、**Messaging Inbox**、**Web Inbox**、**ViewMail for Outlook**、または **ViewMail for Notes** を使用してそれを転送することはできません。識別されたメッセージを常にプライベートとしてマークし、.wav ファイルとして保存することができます。

- **セキュア (Secure)** :セキュア メッセージを受信できるのは Unity Connection ユーザのみです。セキュア メッセージは、電話機、Messaging Inbox、Web Inbox、または ViewMail for Outlook 8.5 を使用して再生あるいは転送することができます。識別されたメッセージをセキュアとしてマークできますが、.wav ファイルとして保存することはできません。
- **時間指定送信 (Future delivery)** :ユーザはタッチトーンカンパセッションまたは音声認識カンパセッションを使用して、指定の時間に受信者に送信するようメッセージにマークを付けることができます。Unity Connection は、ユーザが指定した日時まで待ってからメッセージを送信します。メッセージの時間指定送信が設定された後、メッセージを送信するオプションをユーザが選択しない限り、ユーザは時間指定送信をキャンセルできます。

管理者は、CLI コマンド `delete cuc futuredelivery` を使用して、時間指定送信が設定された保留中のメッセージをキャンセルできます。

識別できない発信者またはメールボックスにサインインしていないユーザは、ユーザまたはユーザテンプレートの設定に応じて、メッセージを緊急、プライベート、またはセキュアとしてマークできます。他の Unity Connection ユーザがユーザ内線番号を呼び出し、そのユーザが応答しない場合、Unity Connection はその発信者を識別できない発信者と見なします。メッセージ配信と機密性の設定を、次のいずれかの方法で管理できます。

- Cisco Unity Connection Administration の [ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] でユーザを選択した後、[編集 (Edit)] > [メッセージ設定 (Message Settings)] の順に選択し、[メッセージの緊急性 (Message Urgency)]、[メッセージセキュリティ (Message Security)]、[プライベートメッセージ (Message Sensitivity)] の各フィールドで目的のアクションを選択します。
- Cisco Unity Connection Administration の [テンプレート (Templates)] > [ユーザテンプレート (User Template)] でユーザテンプレートを選択した後、[編集 (Edit)] > [メッセージ設定 (Message Settings)] の順に選択し、[メッセージの緊急性 (Message Urgency)]、[メッセージセキュリティ (Message Security)]、[プライベートメッセージ (Message Sensitivity)] の各フィールドで目的のアクションを選択します。

メッセージ配信の問題

以下は、メッセージ配信の問題に関する情報です。

- 発信者が意図する受信者にメッセージが配信されなかった場合、そのメッセージは [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信されます。不達確認 (NDR) を受け入れるように送信者が設定されている場合、Unity Connection から送信者に NDR が送信されます。



(注) 送信者が識別できない発信者であるか、受信者のメールストアがオフラインになっている場合は、NDR が送信されません。

元のメッセージの形式が正しくない場合、メッセージは [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信されません。代わりに、メッセージは MTA の不正メールフォルダ (UmssMtaBadMail) に送信されます。

- メッセージ配信を扱う Unity Connection コンポーネントが利用不可能な場合、録音されたメッセージがキューに保持され、コンポーネントが利用可能になってから配信されます。たとえば、メールボックスストアが無効にされている場合、メッセージはキューに入れられて、メールボックスストアが再び有効になった時点で配信されます。

単一受信トレイの設定では、ネットワークの速度低下やその他の条件により Exchange からのメッセージ取得を試行できない場合、Unity Connection は電子メールが使用不可であるとユーザにアナウンスします。Unity Connection が Exchange からの応答を待機する時間は、デフォルトでは 4 秒に設定されています。この設定は、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Services)] > [TTS と予定表 : 応答を待機する時間 (秒)] (TTS and Calendars: Time to Wait for a Response (in seconds)) フィールドで変更できます。

メッセージは配信用のキューに保持されますが、Exchange メールボックスとは同期されません。Unity Connection と Exchange との同期は、Exchange が使用可能になった時点で再開されます。

- ユーザがメッセージの送信、応答、または転送を行っている最中にコールが切断された場合、そのメッセージはユーザ設定に応じた方法で処理されます。この設定を、次のいずれかの方法で指定できます。
 - Cisco Unity Connection Administration の [ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] でユーザを選択した後、[編集 (Edit)] > [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] の順に選択し、[通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call is Disconnected or the User Hangs Up)] フィールドで目的のアクションを選択します。
 - Cisco Unity Connection Administration の [テンプレート (Templates)] > [ユーザテンプレート (Users Templates)] でユーザテンプレートを選択した後、[編集 (Edit)] > [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] の順に選択し、[通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call is Disconnected or the User Hangs Up)] フィールドで目的のアクションを選択します。
- メールボックスクォータまたはメールボックスストアのサイズを超過した場合、受信者のメールボックスが送信/受信クォータを超過していなければ、Unity Connection はメッセージ録音を許可します。メールボックスクォータおよびメールボックスストアのサイズについて詳しくは、[メッセージストレージ](#)、(137 ページ) の章の [メールボックスのサイズの制御](#)、(143 ページ) を参照してください。

メッセージアクション

ユーザまたはユーザテンプレートのメッセージアクションは、ユーザ宛てに送られてきたさまざまなタイプのメッセージの処理方法を決定します。詳細は、[メッセージアクション](#)、(344 ページ) のセクションを参照してください。

メッセージ件名行の形式

メッセージの件名行は、**Messaging Inbox**、**Web Inbox**、またはメッセージ件名を表示する他のビジュアルクライアントでユーザがメッセージを表示および再生するときに表示されます。ユーザが電話機でボイスメッセージを再生するときには、件名行が再生されません。詳細は、[件名行の形式](#)、(265 ページ) のセクションを参照してください。

メッセージストレージとディスク容量

メッセージの内容は .wav ファイルとして **Unity Connection** サーバ上に保管され、メッセージに関する情報はデータベースに格納されます。

メッセージの削除

ユーザがメッセージを削除するには、電話機、**Web Inbox**、**Messaging Inbox** などの複数の手段を使用できます。さらに、管理者がディスク容量の要件やセキュリティのニーズに応じてメッセージの削除を管理することもできます。

メッセージを削除するには、次の方法があります。

- [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)] チェックボックスの設定に応じて、メッセージを論理削除することも、完全削除することもできます。このチェックボックスは **Cisco Unity Connection Administration** の [サービスクラス (Class of Service)] でユーザのサービスクラスを選択すると、[メッセージ オプション (Message Options)] フィールドに表示されます。

このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザがメッセージを削除すると、削除されたメッセージは [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動します。このアクションは「論理削除」と呼ばれます。

このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザがメッセージを削除すると、そのメッセージのコピーが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに送信されることはなく、メッセージが完全に削除されます。このアクションは「完全削除」と呼ばれます。

- メッセージエージングポリシーに従ってメッセージを完全に削除できます。この場合、メッセージを受信したユーザによるアクションは必要ありません。詳細は、[メッセージエージングポリシー](#)、(147 ページ) のセクションを参照してください。
- メッセージを削除する際には、**Cisco Unity Connection Administration** の [詳細システム設定 (Advanced System Settings)] で、[メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページにある [メッセージ ファイルの破棄レベル (Message File Shredding Level)] 設定を使用できます。このシステム全体の設定を使用すると、メッセージの削除時に、指定した回数だけメッセージを細断して破棄することにより、メッセージのコピーを安全に削除できます。メッセージの破棄は、メッセージがすでに完全削除された場合のみ行うことができます。

メッセージアクセス

ユーザは電話機でタッチトーンまたは音声認識カンパセーションを使用することで、新規および保存されたボイスメッセージにアクセスできます。削除済みメッセージへのアクセスをユーザに許可するかどうかを指定することができます。

また、ユーザは、Web Inbox、Messaging Inbox、Cisco Unified Personal Communicator、RSSリーダー、または他の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こともできます。RSSリーダーを使用してボイスメッセージにアクセスする方法については、[セキュアでないRSS接続の有効化](#)、(301 ページ) を参照してください。

ユニファイドメッセージングサービスのアカウントによっては、ユーザは外部のメッセージストアにある電子メールメッセージに電話機でアクセスできます。

ライブレコード

ライブレコードを使用すると、ユーザは発信者との会話中にカンパセーションを録音できます。録音されたカンパセーションは、メッセージとしてユーザメールボックスに保存されます。ユーザはこれを後で確認したり、別のユーザまたはユーザグループに転送したりできます。ライブレコードは組織のオペレータにとって特に役立ちます。ライブレコードは、Cisco Unified Communications Manager 統合でのみサポートされています。

メールボックスがいっぱいになったユーザに対しては、ライブレコードは機能しません。メールボックスがいっぱいになったユーザがコールを録音しようとしても、録音されたカンパセーションはユーザメールボックスにメッセージとして保管されません。

ライブレコードの設定

- ステップ 1** Cisco Unified Communications Manager にライブレコードパイロット番号を追加できます。
- Cisco Unified Communications Manager Administration で [コールルーティング (Call Routing)] を展開し、[電話番号 (Directory Number)] を選択します。
 - [電話番号の検索と一覧表示 (Find and List Directory Numbers)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。[電話番号の設定 (Directory Number Configuration)] ページが表示されます。
 - [電話番号 (Directory Number)] フィールドに、ライブレコードパイロット番号の電話番号を入力します。
 - [ルートパーティション (Route Partition)] フィールドで、ボイスメールポート電話番号を含むパーティションを選択します。
 - [説明 (Description)] フィールドに、説明を入力します。
 - [ボイスメールプロファイル (Voice Mail Profile)] フィールドは、デフォルトの [なし (None)] のままにします。
 - [コーリングサーチスペース (Calling Search Space)] フィールドで、すべてのボイスメールポート電話番号があるパーティションを含むコーリングサーチスペースを選択します。

- h) [通知先 (Destination)] の下の [不在転送 (Forward All)] フィールドに、ボイス メッセージング ポートのボイスメールパイロット番号を入力します。
- i) [コーリングサーチスペース (Calling Search Space)] の下の [不在転送 (Forward All)] フィールドで、すべてのボイスメールポート電話番号があるパーティションを含むコーリングサーチスペースを選択し、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 2 (オプション) Cisco Unified Communications Manager 会議を次のように設定します。

- a) Cisco Unified Communications Manager Administration で [システム (System)] を展開し、[サービス パラメータ (Service Parameters)] を選択します。
- b) [サービス パラメータ設定 (Service Parameters Configuration)] ページの [サーバ (Server)] フィールドで、Cisco Unified CM サーバの名前を選択します。
- c) [サービス (Service)] リストで [Cisco CallManage] を選択します。[Clusterwide パラメータ (機能 - 会議) (Clusterwide Parameters (Feature - Conference))] の [アドホック会議のドロップ (Drop Ad Hoc Conference)] フィールドで、[会議コントローラの終了時 (When Conference Controller Leaves)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 3 Unity Connection でライブレコードのルーティングルールを次のように作成します。

- a) Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[コールルーティング (Call Routing)] > [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] を選択します。
- b) [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- c) [転送ルーティングルールの新規作成 (New Forwarded Routing Rule)] ページの [説明 (Description)] フィールドに説明を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- d) [転送ルーティングルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページの [ステータス (Status)] フィールドで [アクティブ (Active)] を選択します。
- e) [コールの送信先 (Send Call To)] フィールドで、[カンバセーション (Conversation)] を選択します。
- f) [カンバセーション (Conversation)] リストで [ライブレコード開始 (Start Live Record)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
- g) [ルーティングルールの条件 (Routing Rule Condition)] セクションで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- h) [転送ルーティングルールの条件の新規作成 (New Forwarded Routing Rule Condition)] ページで [転送元内線番号 (Forwarding Station)] を選択します。[転送元内線番号 (Forwarding Station)] オプションの右側で [が次と等しい (Equals)] を選択し、「To Add a Live Record Pilot Number to Cisco Unified CM field」で作成したライブレコードパイロット番号を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 4 (オプション) ライブレコード ビープ間隔を調整します。

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[詳細設定 (Advanced)] > [テレフォニー (Telephony)] を選択します。
- b) [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページの [ライブ録音ビープ間隔 (ミリ秒) (Live Record Beep Interval in Milliseconds)] フィールドに値を入力します (このフィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- c) [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 5 ライブレコードをテストします。

- a) ユーザ電話機から内線をダイヤルします。
- b) ダイヤルした内線が応答した後、ユーザ電話機で [Confrn] ソフトキーを押して、電話会議を開始します。
- c) Cisco Unified Communications Manager で作成したライブ レコードパイロット番号をダイヤルします。
- d) [確認 (Confrn)] ソフトキーを押して、Unity Connection ライブ レコーダーに電話会議で参加します。
- e) 電話カンバセーションを録音したら、ユーザ電話機を切ります。ユーザのボイス メールボックスにサインインし、録音された電話カンバセーションを聞きます。

ブロードキャストメッセージング

システムブロードキャストメッセージは、次の点で標準的なボイスメッセージと異なります。

- 電話機から Unity Connection にサインインするとすぐに、保持されているブロードキャストメッセージの件数が聞こえ、システムがこれらのメッセージを再生し始めます。この動作は、新規メッセージと保存済みメッセージの件数がユーザに対して流れる前の段階で発生します。
- ブロードキャストメッセージの送信者は、メッセージの有効期間を指定します。システムは、メッセージの有効期間中、そのメッセージをブロードキャストできます。メッセージの有効期間は、1 日、1 週間、1 か月、または無制限に設定できます。
- ブロードキャストメッセージの再生はユーザによって中断されることがあります。たとえばユーザが電話を終了した場合などです。次回にユーザが電話機を使用して Unity Connection にサインインすると、メッセージがもう一度再生されます。
- ユーザが再生を完了したシステムブロードキャストメッセージをもう一度再生することも、完全に削除することもできます。ブロードキャストメッセージに応答したり、ブロードキャストメッセージを転送/保存することはできません。
- メールボックスのサイズ制限を超えたためにユーザが他のメッセージを受信できなくなった場合でも、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。これは、ブロードキャストメッセージのストレージが各ユーザのメールボックス合計サイズに含まれないためです。
- ユーザは、電話機のみを使用してブロードキャストメッセージを聞くことができます。RSS リーダーや Web Inbox など、その他のクライアントを使用してブロードキャストメッセージを聞くことはできません。
- Unity Connection と Exchange Server の間では、単一の受信トレイのメッセージは同期されません。
- ボイスメッセージの再生中には、Unity Connection はボイスコマンドへの応答を停止します。音声認識入力スタイルを使用する場合、ユーザはブロードキャストメッセージを再生または削除するためにキーを押す必要があります。

ユーザへのブロードキャストメッセージングを設定する手順を次に示します。

- 1 ユーザが **Broadcast Message Administrator** にアクセスする方法を設定します。[ブロードキャストメッセージ管理者への電話アクセスの有効化](#)を参照してください。
- 2 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行えるよう、ユーザアカウントまたはテンプレートを設定します。「[ブロードキャストメッセージの送信と更新の有効化](#)」を参照してください。

ブロードキャストメッセージ管理者への電話アクセスの有効化

システムブロードキャストメッセージを送信するには、ユーザがブロードキャストメッセージ管理者にサインインします。この特別なカンバセーションでは、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ことができます。ブロードキャストメッセージ管理者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。

- **カスタムキーパッドマッピングカンバセーションの設定**：カスタムキーパッドマッピングツールを使用して、ブロードキャストメッセージ管理者カンバセーションにキーをマッピングし、ユーザがメインメニューからこれを利用できるようにします。[カスタムキーパッドマッピングツール](#)、[\(313 ページ\)](#)を参照してください。
- **コールハンドラの作成**：[ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するコールハンドラの作成](#)、[\(175 ページ\)](#)を参照してください。
- **ワンタッチダイヤルオプションの設定**：[ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するワンタッチダイヤルオプションの設定](#)、[\(176 ページ\)](#)を参照してください。
- **電話番号とルーティングルール**の設定：新しい電話番号を設定して、ルーティングルールを追加します。[ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するルーティングルールの設定](#)、[\(177 ページ\)](#)を参照してください。

ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するコールハンドラの作成

固有の内線番号を持つ新しいコールハンドラを作成することで、Unity 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者を指定できます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。
 - ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - ステップ 3** [コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)] ページで、表示名、およびこのコールハンドラに到達するためにユーザがダイヤルする内線番号を入力します。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、[保存 (Save)] を選択します。
 - ステップ 4** [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[グリーティング (Greetings)] を選択します。
 - ステップ 5** [グリーティング (Greetings)] ページで、[標準 (Standard)] グリーティングを選択します。
 - ステップ 6** [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページの [再生されるメッセージ (Callers Hear)] セクションで、[なし (Nothing)] を選択します。
 - ステップ 7** [グリーティング後 (After Greeting)] セクションで [カンバセーション (Conversation)] を選択し、次に [Broadcast Message Administrator] を選択して、[保存 (Save)] を選択します。
-

ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するワンタッチダイヤルオプションの設定

発信者がグリーティング中に特定のキーを押すと Unity Connection がブロードキャストメッセージ管理者に発信者を転送するように指定できます。ブロードキャストメッセージ管理者にアクセスするためのワンタッチ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。

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。
 - ステップ 2 [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、適切なコールハンドラを選択します。ガイドランスから Broadcast Message Administrator へのアクセスを設定する場合は、[ガイダンス (Opening Greeting)] コールハンドラを選択します。
 - ステップ 3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [発信者入力 (Caller Input)] を選択します。
 - ステップ 4 [発信者入力 (Caller Input)] ページの [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、該当する電話機のキーパッドキーを選択します。
 - ステップ 5 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ます。
 - ステップ 6 [カンバセーション (Conversation)] セクションで [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
-

ユーザのグリーティングからブロードキャストメッセージ管理者にアクセスするためのワンタッチダイヤルオプションの設定

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザ (Users)] を選択します。
 - ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、該当するユーザを選択します。
 - ステップ 3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[発信者入力 (Caller Input)] を選択します。
 - ステップ 4 [発信者入力 (Caller Input)] ページの [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、該当する電話機のキーパッドキーを選択します。
 - ステップ 5 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ます。
 - ステップ 6 [カンバセーション (Conversation)] セクションで [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
-

ブロードキャストメッセージ管理者にユーザを転送するルーティングルールの設定

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] > [コールルーティング (Call Routing)] を展開し、[直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] を選択します。
- ステップ 2 [直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3 [直接ルーティングルールの新規作成 (New Direct Routing Rule)] ページで、新しいルーティングルールの表示名を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 4 [直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページで、[ステータス (Status)] が [アクティブ (Active)] に設定されていることを確認します。
- ステップ 5 [カンバセーション (Conversation)] セクションの [コールの送信先 (Send Call To)] フィールドで、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] を選択して [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6 [ルーティングルールの条件 (Routing Rule Conditions)] テーブルで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 7 [直接ルーティングルールの条件の新規作成 (New Direct Routing Rule Condition)] ページの [発信番号 (Dialed Number)] セクションで、[が次と等しい (Equals)] を選択し、ブロードキャストメッセージ管理者にアクセスするために設定されている電話番号を入力します。[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 8 [直接ルーティングルール (Direct Routing Rule)] メニューで、[直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] を選択します。ルーティングテーブルの適切な位置に新しいルーティングルールが配置されていることを確認します。
- ステップ 9 (オプション) ルーティングルールの順序を変更するには、[順序の変更 (Change Order)] を選択します。[直接ルーティングルールの順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページで、並べ替えるルールの名前を選択し、上向きまたは下向きの矢印を選択して、各ルールが適切な順序で表示されるようにします。[保存 (Save)] を選択します。

ブロードキャストメッセージの送信と更新の有効化

ブロードキャストメッセージ管理者の設定が完了した後、次のいずれかの方法でユーザが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する必要があります。

-
- ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザ (Users)] を選択します。
 - ステップ2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、該当するユーザを選択します。複数ユーザの場合は、該当するユーザのチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
 - ステップ3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] を選択します。
 - ステップ4 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [ブロードキャストメッセージ (Broadcast Messages)] の下で、該当するチェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
-

ユーザ テンプレート用ブロードキャストメッセージの送信と更新の有効化

-
- ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] を展開し、[ユーザテンプレート (User Templates)] を選択します。
 - ステップ2 [ユーザテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページで、該当するユーザテンプレートを選択します。複数のユーザテンプレートの場合は、該当するユーザテンプレートのチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
 - ステップ3 [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] を選択します。
 - ステップ4 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [ブロードキャストメッセージ (Broadcast Messages)] の下で、該当するチェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
-

ブロードキャストメッセージ管理者の重要性

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が許可されているユーザは、ブロードキャストメッセージ管理者を使用して次のタスクを実行できます。

- 1つ以上のブロードキャストメッセージを録音および送信します。
- 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タイミングとその期間を定義します。日付と時刻は、メッセージを送信するユーザのタイムゾーンを反映します。



- (注) ブロードキャストメッセージを作成している送信者が、ブロードキャストメッセージを送信する前に通話を終了または切断した場合、Unity Connectionはその記録を削除します。

システムブロードキャストメッセージの更新操作が許可されているユーザは、ブロードキャストメッセージ管理者を使用して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します。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者は、開始日時に基づいて最新のメッセージから順に再生します。
- アクティブなメッセージの終了日時を変更します。
- 今後配信するメッセージの録音を変更したり、録音にメッセージを追加したりします。
- 将来のメッセージの開始日時または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および今後配信するメッセージを削除します。

ブロードキャストメッセージ管理者デフォルト値の変更

ブロードキャストメッセージ管理者のデフォルト動作は、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの設定で制御されます。

システムのデフォルト値に対する可能な変更は、次のとおりです。

- 保存期間：これは Unity Connection が期限切れブロードキャストメッセージをサーバ上に保持する時間を示します。デフォルトでは、メッセージに関連付けられた WAV ファイルとデータが 30 日で削除されます。期限切れブロードキャストメッセージの保存期間を変更するには、1 ~ 60 までの日数を入力します。
- [デフォルトのアクティブ日数 (Default Active Days)]：これは、送信者が有効期限を指定しない場合に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。
- [最長録音時間 (Maximum Recording Length)]：これは、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、60,000 ミリ秒 (1 分) ~ 36,000,000 ミリ秒 (60 分) までの数値を入力します。
- [最も古いメッセージを最初に再生 (Play Oldest Message First)]：これは、ブロードキャストメッセージがユーザに提示される順序を示します。デフォルトでは、このチェックボックス

はオンになっており、最も古いメッセージから順に再生されます。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てください。

統合メッセージング

ユーザのボイスメールと電子メールを処理するユーザアカウントがそれぞれ個別にあるメッセージングモデルは、統合メッセージングと呼ばれます。ユーザの電子メールは電子メールサーバ上のユーザメールボックスを使用して管理され、ユーザのボイスメールはUnity Connection内のユーザメールボックスを使用して管理されます。

Unity Connection は、統合メッセージングで IMAP および SMTP プロトコルをサポートしています。別のユーザにメッセージを送信する際は SMTP プロトコルが使用され、メッセージを取得する際には IMAP プロトコルが使用されます。

SMTP メッセージ処理

Unity Connection は、IMAP クライアントによって生成された SMTP メッセージを受信して処理できます。たとえば、ViewMail for Outlook を使用して Microsoft Outlook 電子メールクライアントで録音されたボイスメッセージが対象となります。

認証済みの IMAP クライアントが SMTP を使用して Unity Connection にメッセージを送信するとき、そのメッセージはボイスメール、電子メール、ファクス、または送信確認のいずれかに分類されます。また、メッセージのヘッダーにある SMTP アドレスを SMTP プロキシアドレスのリストと比較することで、メッセージの送信者がユーザにマッピングされ、受信者がユーザまたは連絡先にマッピングされます。

Unity Connection が各受信者のメッセージを処理するのは、次のいずれかの条件が当てはまる場合です。

- IMAP クライアントに関して SMTP 認証が設定されている場合、送信者の SMTP アドレスが認証済みユーザのプロキシアドレスまたはプライマリ SMTP アドレスに一致したとき。
- IMAP クライアントに関して SMTP 認証が設定されていない場合、送信者の SMTP アドレスが任意の Unity Connection ユーザのプロキシアドレスまたはプライマリ SMTP アドレスに一致したとき。

Unity Connection は次のタイプの受信者に応じて、各受信者のメッセージを処理します。

- 受信者が VPIM 連絡先にマッピングされる場合、Unity Connection はメッセージを VPIM メッセージに変換し、VPIM 標準で許可されていない添付ファイルをすべて削除します。Unity Connection は、指定された VPIM ロケーションのホームがローカルサーバにある場合には、その VPIM ロケーションにメッセージを送信し、VPIM ロケーションのホームがデジタルネットワーク接続された別の Unity Connection サーバにある場合には、そのサーバにメッセージを転送します。VPIM の詳細については、『Networking Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/networking/guide/b_12xcucnetx.html から入手できます。

- ローカル サーバをホームとするユーザに受信者がマッピングされる場合、Unity Connection は、Cisco Unity Connection Administration でそのユーザのプロファイルの [メッセージアクション (Message Actions)] ページに指定されているアクションを実行します。メッセージのタイプ (ボイス、電子メール、ファクス、または送信確認) ごとに、メッセージを受け入れて Unity Connection サーバ上のユーザのメールボックスに格納するか、ユーザの代行 SMTP アドレスにメッセージをリレーするか、または、メッセージを拒否して不達確認 (NDR) を生成するかを設定できます。
- リモートの Unity Connection サーバをホームとするユーザに受信者がマッピングされる場合、メッセージはそのユーザのホームサーバにリレーされます。その後、ホームサーバが、ユーザプロファイルの [メッセージアクション (Message Actions)] ページに指定されているアクションを実行します。
- 受信者が上記のいずれにもマッピングされない場合、Unity Connection はメッセージを SMTP スマート ホストにリレーするか、または NDR を送信者に送信します。どちらを実行するかは、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページにある [受信者が見つからない場合 (When a recipient cannot be found)] の設定で選択されているオプションに応じて決まります。デフォルトでは、Unity Connection は NDR を送信します。

IMAP クライアントに関して SMTP 認証が設定され、送信者の SMTP アドレスが認証済みユーザのプロキシアドレスまたはプライマリ SMTP アドレスに一致しない場合、Unity Connection サーバは SMTP エラーを返します。これにより、メッセージはクライアントのアウトボックスに残ることになります。

IMAP クライアントに関して SMTP 認証が設定されておらず、送信者の SMTP アドレスが既知のユーザのプロキシアドレスやプライマリ SMTP アドレスに一致しない場合、Unity Connection はメッセージを MTA の不正メールフォルダ (UmssMtaBadMail) に格納します。

IMAP と ViewMail for Outlook の使用例

たとえば ExampleCo という組織が、電子メール用の Microsoft Exchange サーバにアクセスするために Microsoft Outlook を使用しているとします。この企業の各従業員は、`firstname.lastname@example.com` というパターンアドレスで社内電子メールを受信します。ExampleCo では、Unity Connection サーバに保管されたボイスメッセージに Outlook を使用して従業員がアクセスできるようにしたいと考えています。従業員が Outlook クライアントでボイスメッセージを送信/転送したり、ボイスメッセージに回答したりできるようにするために、ExampleCo は Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook プラグインを導入することにしました。各従業員の Outlook クライアントは、IMAP を使用してユーザアカウントにアクセスするように設定されます。

ExampleCo の Robin Smith が、同僚の Chris Jones に電子メールを送信するために、`chris.jones@example.com` 宛の新規電子メールメッセージを作成します。Outlook はデフォルトで、新規電子メールメッセージを Microsoft Exchange サーバにルーティングして配信するように設定されます。ここで、Robin が Chris にボイスメッセージを送信するために [新しいボイスメッセージ (New Voice Message)] アイコンを選択すると、ViewMail for Outlook フォームが開きます。Robin は再び、メッセージのアドレスに `chris.jones@example.com` を指定し、ボイスメッセージを

録音して [送信 (Send)] ボタンを選択します。ViewMail は Unity Connection IMAP アカウントを使用してメッセージを送信するように設定されているため、ボイスメッセージは配信のために Unity Connection にルーティングされます。

Unity Connection はボイスメッセージを受信すると、SMTP プロキシアドレスのリスト内で robin.smith@example.com (送信者) および chris.jones@example.com (受信者) を検索します。これらのアドレスは、Robin Smith と Chris Jones のユーザプロファイルでそれぞれ SMTP プロキシアドレスとして定義されているため、Unity Connection は Robin Smith からのメッセージをボイスメッセージとして Chris Jones に配信します。

Chris が Outlook を開くと、Robin からの電子メールメッセージが、Microsoft Exchange Inbox に新規メッセージとして表示されます。一方、Robin からのボイスメッセージは、Unity Connection アカウントの Inbox に新規メッセージとして表示されます。Chris は IMAP を使ってこのアカウントにアクセスします。いずれかのメッセージに Chris が返信すると、Chris が元のメッセージを受信したときのアカウントを使用して、Outlook クライアントが自動的に返信をルーティングします。

統合メッセージング展開の重要ポイント

Unity Connection メッセージを送受信する IMAP クライアントを導入するには、次の点を考慮する必要があります。

- ファイアウォールを使用して SMTP ポートを不正アクセスから保護してください。SMTP のポートとドメインは、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [サーバ (Server)] ページに表示されます。
- ユーザのパスワードを保護するには、IMAP クライアント接続に対してトランスポート層セキュリティ (TLS) を設定してください。
- ユーザの社内電子メールアドレスを、ユーザの SMTP プロキシアドレスとして設定してください。ユーザワークステーションで Unity Connection IMAP アカウントを設定する際には、Unity Connection 固有の電子メールアドレスではなく、ユーザの社内電子メールアドレスを使用します。このようにすると、SMTP ドメインが変更された場合、Unity Connection 固有のアドレスに変更があってもユーザには影響が及びません。
- ユーザから到達可能なオブジェクトを制限するためにサーチスペースを使用する場合、到達不可能なオブジェクトの NDR をユーザが受信しないようにするには、ユーザサーチスペース内のオブジェクトに限定される ViewMail ユーザ用 Outlook アドレス帳を別個に作成してください。

IMAP アクセスを設定するためのタスク一覧

Unity Connection メッセージへの IMAP アクセスを設定する手順は次のとおりです。

- 1 (任意) ユーザ宛てのメッセージを別の SMTP サーバにリレーするように Unity Connection を設定することを予定している場合は、次のタスクを行います。

Unity Connection サーバからのメッセージを受信するように SMTP スマートホストを設定します。詳細については、使用している SMTP サーバのマニュアルを参照してください。

メッセージをスマートホストにリレーするように Unity Connection を設定します。詳細については、「[メッセージをスマートホストにリレーするための Unity Connection の設定](#)」（ページ 11-16）を参照してください。

プライベートメッセージやセキュアメッセージをリレーするかどうかを制御する設定を確認します。詳細については、「[メッセージリレーの設定](#)」（ページ 11-16）を参照してください。

- 2 ユーザまたはユーザテンプレートに対するメッセージアクションを設定します。詳細については、「[ユーザまたはユーザテンプレートに対するメッセージアクションの設定](#)」（ページ 11-16）を参照してください。
- 3 IMAP クライアントを使用してメッセージを送受信するユーザの SMTP プロキシアドレスを設定します。詳細については、「[ユーザまたはユーザテンプレートに対する SMTP プロキシアドレスの設定](#)」（ページ 11-16）を参照してください。
- 4 IMAP クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスするためのライセンスが与えられるサービスクラスに、ユーザを割り当てます。詳細については、「[ユーザに対するボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスの有効化](#)」（ページ 11-17）を参照してください。
- 5 IMAP クライアントからのメッセージを受信する VPIM 連絡先に対して、SMTP プロキシアドレスを設定します。詳細については、「[連絡先の SMTP プロキシアドレスの設定](#)」（ページ 11-17）を参照してください。
- 6 タスク 7 の手順でトランスポート層セキュリティを必須またはオプションとして設定した場合：『Cisco Unity Connection” chapter of the Security Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/security/b_12xcucsecx.html) の「Securing Cisco Unity Connection Administration, Cisco PCA, Cisco Unity Connection SRSV, and IMAP Email Client Access to Cisco Unity Connection」で説明している手順に従って、セキュアな IMAP Unity Connection を提供するように Unity Connection サーバを設定します。
- 7 IMAP クライアントからの SMTP 接続を許可するように Unity Connection サーバを設定します。詳細については、「[IMAP クライアントアクセスと認証の設定](#)」（ページ 11-17）を参照してください。
- 8 （任意）SMTP の設定をカスタマイズするには、「[SMTP メッセージパラメータの設定](#)」（ページ 11-17）で説明している手順に従います。
- 9 ユーザメールボックス内の SMTP メッセージにアクセスするように、サポート対象の IMAP クライアントを設定します。詳細については、『User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection Voice Messages」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user_setup/guide/b_12xcucuwsx.html から入手できます。

メッセージをスマートホストにリレーするための Unity Connection の設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[スマートホスト (Smart Host)] を選択します。
- ステップ 2** [スマートホスト (Smart Host)] ページの [スマートホスト (Smart Host)] フィールドに、SMTP スマートホストサーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力し、[保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

メッセージリレーの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[メッセージング (Messaging)] を選択します。
- ステップ 2** メッセージリレーを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- a) リレーメッセージにプライベートのマークを付けるには、[プライベートメッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Private Messages)] チェックボックスをオンにします
 - b) リレーメッセージにセキュアのマークを付けるには、[セキュアメッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages)] チェックボックスをオンにして、[保存 (Save)] を選択します。
(注) プライベートまたはセキュアのマークが付いているためにリレーできないメッセージを受信した場合、Unity Connection は、そのメッセージの送信者に NDR を送信します。
-

ユーザまたはユーザテンプレートに対するメッセージアクションの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] を展開して、該当するユーザを選択します。ユーザテンプレートの変更を適用するには、[テンプレート (Templates)] > [ユーザテンプレート (User Templates)] を展開して、該当するユーザテンプレートを選択します。
- ステップ 2** ユーザまたはユーザテンプレートの [編集 (Edit)] メニューで、[メッセージアクション (Message Actions)] を選択します。
- ステップ 3** [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

ユーザまたはユーザ テンプレートに対する SMTP プロキシアドレスの設定

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] を展開して、該当するユーザを選択します。ユーザ テンプレートの変更を適用するには、[テンプレート (Templates)] > [ユーザ テンプレート (User Templates)] を展開して、該当するユーザ テンプレートを選択します。
 - ステップ 2 ユーザまたはユーザ テンプレートの [編集 (Edit)] メニューで、[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] を選択します。
 - 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)] を選択して、新しい SMTP プロキシアドレスを追加します。必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

ユーザに対するボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセスの有効化

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。[サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページが表示され、現在設定されているサービス クラスが示されます。
 - ステップ 2 更新するサービス クラスを選択します。1 つ以上のサービス クラスを選択する場合は、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
 - ステップ 3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] の下で、[IMAP クライアントやシングル インボックス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 Voicemail Using an IMAP Client and/or Single Inbox)] フィールドを選択します。該当するチェックボックスをオンにします。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
 - ステップ 4 [保存 (Save)] を選択します。
-

連絡先の SMTP プロキシアドレスの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[連絡先 (Contacts)] を展開して、[連絡先 (Contacts)] を選択します。更新する連絡先を選択します。複数の連絡先を選択する場合は、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- ステップ 2** [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] を選択します。
- 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)] を選択して、SMTP プロキシアドレスを追加します。アドレスを入力して、[保存 (Save)] を選択します。
-

IMAP クライアント アクセスと認証の設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して [サーバ (Server)] を選択します。[SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページが表示されます。
- ステップ 2** IP アドレスアクセスリストを設定します (詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- [編集 (Edit)] メニューで [IP アドレスアクセスリストの検索 (Search IP Address Access List)] を選択します。
 - [IP アドレスアクセスリストの検索 (Search IP Address Access List)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択して、新しい IP アドレスをリストに追加します。
 - [アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)] ページで、IP アドレスを入力して [保存 (Save)] を選択します。
 - IP アドレスからの接続を許可するには、[アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページで、[Unity Connection を許可する (Allow Unity Connection)] チェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。
-

SMTP メッセージ パラメータの設定

Unity Connection では、設定した合計サイズよりも大きい着信 SMTP メッセージ、または設定した受信者数よりも多くの受信者がある着信 SMTP メッセージを拒否することができます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバ (Server)] を選択します。
- ステップ 2** [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページの [メッセージ サイズの制限 (Limit Size of Message)] フィールドに、SMTP クライアントから送信される各メッセージサイズの制限値をキロバイト単位で入力します。
- ステップ 3** [メッセージあたりの受信者数の制限 (Limit Number of Recipients per Message)] フィールドに、1 メッセージあたりの最大受信者数を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
-

ユニファイドメッセージング

さまざまなタイプのメッセージを単一のインターフェイスに統合して各種デバイスからアクセスできるようにするメッセージングのモデルは、ユニファイドメッセージングと呼ばれます。このモデルでは、ボイスメール、電子メール、およびファクスのすべてが、Exchange メールボックスストアなどの単一のメッセージストアに格納されます。Exchange メールボックス内のボイスメッセージが、Unity Connection 内のユーザのメールボックスと同期されます。

次のサーバとの Unity Connection の統合がサポートされています。

- Microsoft Exchange 2016、2013、および 2010.
- Microsoft Office 365
- Cisco Unified MeetingPlace

ユニファイドメッセージング (単一受信トレイ機能とも呼ばれる) では、Exchange のカレンダーと連絡先、ボイスメッセージの文字変換、今後予定されている電話会議の通知など、さまざまな機能にアクセスできます。ユニファイドメッセージングの設定およびサポートされる機能について詳しくは、『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/unified_messaging/b_12xcucumgx.html から入手できます。



第 12 章

LDAP

- 概要, 189 ページ
- Unity Connection と LDAP ディレクトリの統合, 190 ページ
- LDAP を設定するためのタスク一覧, 190 ページ
- LDAP ディレクトリ設定の編集, 203 ページ
- LDAP 統合ステータスの変更, 207 ページ

概要

企業ディレクトリとして LDAP 準拠のディレクトリを使用している場合、Cisco Unity Connection 内で基本ユーザ情報を分けて保守しなくても済むようにするには、LDAP 統合機能を使用できます。

Unity Connection での LDAP 統合には、次のタスクが伴います。

- LDAP ディレクトリからユーザデータをインポートして Unity Connection ユーザを作成する。
- ユーザを定期的に LDAP ディレクトリ内のユーザデータと同期するように Unity Connection を設定する。
- LDAP ディレクトリ内のユーザデータに照らして Unity Connection ユーザを認証する。LDAP で認証されたユーザは、LDAP パスワードを Web アプリケーションパスワードとして使って Unity Connection Web アプリケーションにログインします。

Unity Connection で使用できる LDAP ディレクトリのリストについては、『System Requirements for Cisco Unity Connection Release 12.x』 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/requirements/b_12xcucsysreqs.html) の「Requirements for an LDAP Directory Integration」を参照してください。

Unity Connection と LDAP ディレクトリの統合

Unity Connection サーバが Cisco Unified CM 電話システムに統合されている場合、両方のサーバを LDAP ディレクトリに統合するには、各サーバを個別に LDAP ディレクトリに統合する必要があります。いずれか一方のサーバだけを LDAP ディレクトリに統合しても、もう一方のサーバを LDAP ディレクトリで同期/認証できるようにするには不十分です。

次の関連リンクを参照してください。

- Cisco Unified CM と LDAP ディレクトリの統合については、該当するリリースに対応する『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』の「LDAP System Setup」の章を参照してください（ガイドは <http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unified-communications-manager-callmanager/products-maintenance-guides-list.html> から入手できます）。
- Unity Connection と LDAP ディレクトリの統合については、[LDAP を設定するためのタスク一覧](#)（ページ 12-1）を参照してください。

LDAP を設定するためのタスク一覧

ここでは、Unity Connection サーバで LDAP 統合を確実に成功させるために従う必要のあるタスク一覧を示します。



(注)

クラスタの場合、すべての LDAP 設定タスクをパブリッシャ サーバ上でのみ行います。

- 1 LDAP ディレクトリにアクセスするために Unity Connection 内の Cisco DirSync サービスをアクティブにします。「[Cisco DirSync サービスの有効化](#)」 (12-3 ページ) を参照してください。
- 2 LDAP 同期を有効にします。「[LDAP 同期の有効化](#)」 (12-3 ページ) を参照してください。
- 3 Unity Connection からアクセスするデータを含む LDAP ディレクトリおよびユーザ検索ベースを定義する 1 つ以上の LDAP ディレクトリ設定を追加し、LDAP ディレクトリから Unity Connection サーバにデータをインポートします。「[LDAP ディレクトリの設定](#)」 (12-3 ページ) を参照してください。
- 4 (任意) LDAP ディレクトリに保存されている電話番号が Unity Connection で使用する内線番号と同じではない場合は、LDAP データを Unity Connection にインポートするときに電話番号を内線番号に変換する正規表現を指定します。「[電話番号から内線番号への変換](#)」 (ページ 12-4) を参照してください。
- 5 (任意) 認証用に LDAP サーバに送られるユーザ名とパスワードを暗号化するために SSL を使用する場合は、該当する LDAP サーバから SSL 証明書をエクスポートし、その証明書を Unity Connection サーバにアップロードします。「[Unity Connection での SSL 証明書のアップロード](#)」 (ページ 12-5) を参照してください。
- 6 (任意) Unity Connection ユーザのユーザ名と Web アプリケーション パスワードを認証する場合は、LDAP 認証を設定します。「[Unity Connection での LDAP 認証の設定](#)」 (ページ 12-6) を参照してください。
- 7 LDAP ディレクトリ内のユーザデータにリンクされた新しい Unity Connection ユーザを追加することも、既存の Unity Connection ユーザを LDAP ユーザデータと統合することもできます。次の手順を実行してください。

LDAP ディレクトリ設定を作成するときに指定したユーザ検索ベースを選択します。「[Unity Connection にインポートする LDAP ユーザの選択](#)」 (ページ 12-6) を参照してください。

Unity Connection ユーザが LDAP ディレクトリに統合されているかどうかを判別する必要がある場合は、「[Unity Connection ユーザが LDAP ディレクトリと統合されているかどうかを判別する](#)」 (ページ 12-12) を参照してください。

(任意) Unity Connection ユーザと同期される LDAP ユーザを制御するのにユーザ検索ベースでは不十分な場合は、1 つ以上の LDAP フィルタを指定する必要があります。「[LDAP ユーザのフィルタリング](#)」 (12-8 ページ) を参照してください。

LDAP ディレクトリからユーザデータをインポートするには、次のいずれかのツールを使用できます。

一括管理ツール : LDAP ユーザデータ情報をカンマ区切り値 (CSV) ファイルにインポートすることによって新規 Unity Connection ユーザを追加する場合に、これを使用します。LDAP ディレクトリから Unity Connection に情報を転送するには、CSV ファイルからインポートすると便利です。詳細については、「[LDAP 統合ステータスの変更](#)」 (ページ 12-12) および「[一括管理ツールを使用した既存の Unity Connection ユーザアカウントと LDAP ユーザアカウントの統合](#)」 (ページ 12-14) を参照してください。

ユーザインポートツール : LDAP ディレクトリからユーザデータをインポートすることで

新規 Unity Connection ユーザを追加する場合に、これを使用します。詳細については、「[ユーザインポート ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザを作成する](#)」(ページ 12-8) を参照してください。

Cisco DirSync サービスの有効化

- ステップ 1 Cisco Unified Serviceability で [ツール (Tools)] を展開し、[サービスのアクティブ化 (Service Activation)] を選択します。
- ステップ 2 [サービスのアクティブ化 (Service Activation)] ページの [サーバ (Server)] ドロップダウンフィールドから、Unity Connection サーバを選択します。
- ステップ 3 [ディレクトリ サービス (Directory Services)] リストで [Cisco DirSync サービス (Cisco DirSync Service)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4 [保存 (Save)] と [OK] を選択して、このサービスをアクティブ化することを確認します。

LDAP 同期の有効化

LDAP ディレクトリから基本情報を取得するために、Unity Connection と統合する LDAP ディレクトリを指定するには、LDAP 同期を有効にします。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開して、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] を選択します。
- ステップ 2 LDAP ディレクトリ同期を設定するには、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで次の手順を実行します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
 - a) [LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)] チェックボックスをオンにします。
 - b) [LDAP サーバタイプ (LDAP Server Type)] リストで LDAP サーバタイプを選択します。
 - c) [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで、Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドに表示させるデータの取得元となる LDAP ディレクトリの属性を選択します。

注意 sAMAccountName 以外の属性を選択した場合は、ユーザが Cisco PCA、IMAP クライアント、または Web Inbox にサインインするときに Unity Connection エイリアスと LDAP パスワードを入力する必要があります。

注意 [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory)] ページで LDAP ディレクトリ設定を作成した後で [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストの属性を変更する必要がある場合には、すべての LDAP ディレクトリ設定を削除し、値を変更して、すべての LDAP ディレクトリ設定を再作成する必要があります。詳細については、[エイリアスフィールドにマップされる LDAP フィールドの変更](#)を参照してください。

ステップ3 [保存 (Save)] を選択します。

LDAP ディレクトリの設定

LDAP ディレクトリから Unity Connection にユーザデータをインポートするには、LDAP ディレクトリでユーザ検索ベースごとに次の手順を実行します。

- ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > を展開して、[LDAP ディレクトリの設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。
- ステップ2 [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択して新しい LDAP ディレクトリ設定を追加します。
- ステップ3 LDAP ディレクトリ設定を行うには、[LDAP ディレクトリの設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで次の手順を実行します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- すべての必須フィールドに値を入力します。
 - LDAP フィルタを指定する場合は、LDAP フィルタ構文がチェックされます。構文が無効な場合、エラーメッセージが表示されます。
 - Unity Connection での SSL 証明書のアップロードで SSL 証明書を Unity Connection サーバにアップロードした場合は、[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドで指定する LDAP ごとに、[SSL を使用 (Use SSL)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ4 [保存 (Save)] を選択し、[完全同期を今すぐ実施 (Perform Full Sync Now)] を選択します。
- ステップ5 別のユーザ検索ベースに関する別の LDAP ディレクトリ設定を追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択し、ステップ2 からステップ4 を繰り返します。
- (注) LDAP からユーザをインポートすると、エンドユーザテーブルに正常にインポートされます。ただし、エンドユーザテーブルから tbl_user にユーザがインポートされる時、ミドルネームの値が 12 バイトを超える場合には同期が失敗します。

電話番号から内線番号への変換

LDAP ディレクトリの電話番号が Unity Connection の [内線 (Extension)] フィールドと一致しない場合、電話番号を内線に変換する正規表現と置換パターンを追加する必要があります。一括管理ツールを使ってユーザデータを CSV ファイルにエクスポートすることによりユーザを追加する場合は、その CSV ファイルを編集し、編集後のファイルをインポートします。このプロセスでは、スプレッドシートアプリケーションで CSV ファイルを開き、正規表現よりも効率的な数式を作成することも可能です。

LDAPディレクトリの電話番号を Unity Connection の内線に変換する際には、次の点を考慮してください。

- 電話番号は、最初に Unity Connection データと LDAP データを同期する時点でのみ内線に変換されます。それ以降、スケジュールされた LDAP 同期中に、電話番号に変更があっても内線は上書きされません。
- Unity Connection により、電話番号から数字以外の文字が自動的に削除されるため、数字以外の文字に関する正規表現を追加する必要はありません。
- 正規表現と置換パターンの複数の組み合わせを指定することで、同じ結果が得られる場合があります。Unity Connection では、Java ライブラリの正規表現パッケージが使用されます。表 8 : LDAP 電話番号を Unity Connection 内線番号に変換する例 に、拡張機能で実行できる変換の例をいくつか示します。

表 8 : LDAP 電話番号を Unity Connection 内線番号に変換する例

変換処理の例	LDAP 電話番号パターンに対する正規表現	置換パターン
LDAP 電話番号を Unity Connection 内線番号として使用	(.*)	\$1
LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Unity Connection の内線番号として使用	.*(\d{4})	\$1
LDAP 電話番号の最初の 4 桁を Unity Connection の内線番号として使用。	(\d{4}).*	\$1
LDAP 電話番号の末尾に 8 を付加	^(.*)	\$18
LDAP 電話番号の最後の 4 桁の左に 9 を付加	.*(\d{4})	9\$1
LDAP 電話番号の末尾に 88 を付加	(.*)	\$18
LDAP 電話番号の最初の 3 桁と最後の 4 桁の間に数字 555 を使用	(\d{3}).*(\d{4})	\$1555\$2
LDAP 電話番号の長さが 7 ~ 10 桁である場合に、LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Unity Connection の内線番号として使用	\d{3,6}(\d{4})	\$1
LDAP 電話番号が 206 で始まる場合に、LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Unity Connection の内線番号として使用	206.*(\d{4})	\$1
LDAP 電話番号の左側に +9 を付加	(.+)	+9\$1

変換処理の例	LDAP 電話番号パターン に対する正規表現	置換パターン
LDAP 電話番号の長さが 10 桁である場合に、LDAP 電話番号の右端 5 桁の左に 85 を付加	<code>\d{5}\d{5}</code>	85\$1
LDAP 電話番号の長さが 13 桁で、最初の 3 桁が 011 である場合に、LDAP 電話番号の左端の 3 桁を削除	<code>011\d{10}</code>	\$1
LDAP 電話番号の長さが 10 桁で、最初の 3 桁が 206 である場合に、LDAP 電話番号の左端の 6 桁を削除し、残りの桁の先頭に 52 を付加	<code>206\d{3}\d{4}</code>	52\$1

正規表現と置換パターンの追加

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開して、[電話番号の変換 (Phone Number Conversion)] を選択します。
- ステップ 2** [電話番号の変換 (Phone Number Conversion)] ページで必須フィールドに値を入力します。（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

Unity Connection での SSL 証明書のアップロード

SSL を使用して LDAP サーバと Unity Connection サーバの間の転送データを暗号化するには、同期を設定する各 LDAP サーバの [SSL の使用 (Use SSL)] チェックボックスをオンにします。SSL 証明書をアップロードするには、次の手順を実行します。

-
- ステップ 1** 次の LDAP サーバから SSL 証明書をエクスポートします。
- Unity Connection との間でデータが同期される各 LDAP サーバ。
 - Unity Connection ユーザがユーザ サインイン認証のためにアクセスする必要がある各 LDAP サーバ。
 - Unity Connection によって同期または認証する各冗長 LDAP サーバ。
- ステップ 2** [Cisco Unified オペレーティング システムの管理 (Cisco Unified Operating System Administration)] で、[セキュリティ (Security)] を展開し、[証明書の管理 (Certificate Management)] > を選択します。
- ステップ 3** [ステップ 1](#) でエクスポートした SSL 証明書をアップロードするには、次の手順を実行します。

- [証明書/証明書チェーンのアップロード (Upload Certificate/Certificate chain)] オプションを選択します。
- [証明書の用途 (Certificate Purpose)] ドロップダウン リストから [Tomcat の信頼性 (tomcat-trust)] を選択します。
- [ファイルのアップロード (Upload File)] フィールドで [参照 (Browse)] を選択して、SSL 証明書をアップロードします。
- LDAP の同期と認証が失敗しないようにするために、Cisco DirSync サービスと Cisco Tomcat サービスを再起動します。

ステップ 4 Cisco DirSync サービスを再起動するには、次の手順を実行します。

- Cisco Unified Serviceability で [ツール (Tools)] を展開し、[サービスのアクティブ化 (Service Activation)] を選択します。
- [サービスのアクティブ化 (Service Activation)] ページで、[Cisco DirSync サービス (Cisco DirSync service)] フィールドをオフにし、[保存 (Save)] を選択します。
- [Cisco DirSync サービス (Cisco DirSync service)] フィールドをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。

Cisco Tomcat サービスを再起動するには、CLI コマンド `utils service restart Cisco Tomcat` を実行します。

Unity Connection での LDAP 認証の設定

LDAP 同期に対応している LDAP ディレクトリは、LDAP 認証にも対応しています。LDAP 認証では、次のような Unity Connection ユーザデータが LDAP ディレクトリのユーザデータに照らして認証されます。

- Unity Connection ユーザが Unity Connection Web アプリケーション (Cisco Unity Connection Administration、Cisco PCA など) にシングルサインオンできるようにするパスワード。
- Unity Connection ボイスメールにアクセスするために IMAP 電子メール アプリケーションへのサインインに必要なパスワード。

LDAP 認証が有効な場合、Web アプリケーションパスワードフィールドは Cisco Unity Connection Administration に表示されず、LDAP ディレクトリからのみ管理できます。

電話ユーザインターフェイス (TUI) から Unity Connection ボイスメールにアクセスするためのボイスメールパスワードは、Unity Connection データベースに照らして認証されます。電話インターフェイスまたは Messaging Assistant Web ツールを使用してパスワードや PIN を管理できます。



- (注) Cisco Unified Operating System Administration、ディザスタリカバリ システム、およびコマンドラインインターフェイスへのサインインに使われる管理者アカウントを、LDAP 統合用に設定することはできません。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開して、[LDAP 認証 (LDAP Authentication)] を選択します。
- ステップ 2** [LDAP 認証 (LDAP Authentication)] ページで次の手順を実行します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- [エンドユーザに LDAP 認証を使用する (Use LDAP Authentication for End Users)] チェック ボックスをオンにします。
 - その他のすべてのフィールドに値を入力します。
 - [サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドの値を変更した場合、IMAP クライアントが Unity Connection にアクセスするならば、Unity Connection IMAP Server サービスを再起動する必要があります。他の Web アプリケーションが Unity Connection にアクセスする場合は、サーバを再起動します。
 - Unity Connection での [SSL 証明書のアップロード](#)で SSL 証明書を Unity Connection サーバにアップロードした場合は、[SSL を使用 (Use SSL)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

Unity Connection にインポートする LDAP ユーザの選択

LDAP ユーザ アカウントを Unity Connection にインポートする際には、次の点を考慮してください。

- ユーザを Unity Connection にインポートする前に、Unity Connection と統合する LDAP ディレクトリを確認してください。
- 最大 20 個の LDAP ディレクトリ設定を作成して、Unity Connection にインポートする LDAP ディレクトリ内のユーザを指定できます。LDAP ディレクトリ設定ごとに、Unity Connection でユーザ アカウントの検索対象となるユーザ検索ベースを指定します。
- Unity Connection は、指定されたユーザ検索ベース (LDAP ディレクトリ ツリー内のドメインや組織単位など) に属するすべてのユーザをインポートします。Unity Connection サーバまたはクラスタは、たとえば同じ Active Directory フォレストなど、同じディレクトリ ルートを持つサブツリーからのみ LDAP データをインポートできます。
- LDAP ディレクトリ設定を作成した後、LDAP データを Unity Connection サーバにインポートするために、Unity Connection データを LDAP ディレクトリ内のデータと同期します。Cisco Unified CM データベースにインポートできるユーザ数の実際的な上限は 120,000 です。この上限が同期プロセスで適用されることはありませんが、これより多い LDAP ユーザをイン

ポートすると、それらのユーザは Unity Connection ユーザになりません。また、メッセージに利用可能なディスク容量が減り、データベースパフォーマンスが劣化してアップグレードの所要時間が長くなります。



注意 Unity Connection のパフォーマンスへの影響を回避するために、Cisco Unified CM データベースにインポートされるユーザ数が 120,000 を超える原因となるようなユーザ検索ベースを指定しないでください。

- LDAP ディレクトリの構造を分析して、次のようなユーザ検索ベースを 5 つ以下に抑えて指定できるかどうか判断してください。
 - Unity Connection にインポートする LDAP ユーザが含まれるユーザ検索ベース。
 - Unity Connection にインポートしない LDAP ユーザを除外するユーザ検索ベース。
 - Cisco Unified CM データベースにインポートされるユーザ数が 60,000 未満になるユーザ検索ベース。

Active Directory 以外のディレクトリ

Microsoft Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用している場合、できるだけ少ない数のユーザを含む 1 つ以上のユーザ検索ベースを指定して同期を高速化するのが適切です（たとえば複数の設定を作成することになるとしても）。

Unity Connection にアクセスさせないサブツリー（たとえばサービスアカウントのサブツリー）がルートディレクトリに含まれている場合は、次のいずれかのタスクを実行します。

- 複数の LDAP ディレクトリ設定を作成し、Unity Connection にアクセスさせない検索ベースを指定します。
- LDAP 検索フィルタを作成します。詳細については、『Design Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』（https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/design/guide/b_12xcucdg.html）の「LDAP Directory Integration with Cisco Unity Connection」の章の「Filtering LDAP Users」の項を参照してください。

Active Directory

Active Directory を使用する場合、または LDAP ディレクトリドメインに複数の子ドメインがある場合は、別個の LDAP ディレクトリ構成を作成する必要があります。Unity Connection は、同期中に Active Directory リフェラルをたどりません。このタイプの LDAP 構成では、UserPrincipalName (UPN) 属性を [Unity Connection エイリアス (Unity Connection Alias)] フィールドにマップする必要があります。これは、UPN が Active Directory のフォレスト全体で一意的であるためです。

Unity Connection のサイト内およびサイト間ネットワーキング

サイト内およびサイト間ネットワーキングを使用すると、複数の Unity Connection サーバをネットワーク接続して、それぞれのサーバを LDAP ディレクトリに統合できます。サイト内およびサイト間ネットワーキングを使用する場合、別の Unity Connection サーバ上のユーザ検索ベースとオーバーラップする 1 つの Unity Connection サーバ上のユーザ検索ベースを指定できます。同じ LDAP サーバを複数回インポートして、異なる Unity Connection サーバ上に重複する Unity Connection ユーザを誤って作成しないよう注意してください。



(注) ユーザをどのように作成するかにかかわらず、Unity Connection では、同じ Unity Connection サーバ上で同じエイリアスを使って 2 人のユーザを作成することはできません。ただし、同じサイトまたは組織内の異なる Unity Connection サーバのそれぞれで、同じエイリアスを使って 2 人のユーザを作成することはできます。

場合によっては、同じ LDAP ユーザから複数の Unity Connection ユーザを作成すると役立つことがあります。たとえば、いくつかの LDAP 管理者アカウントを、ボイス メールボックスがない Unity Connection ユーザとして各 Unity Connection サーバにインポートし、それらのユーザを管理者アカウントとして使用するとします。こうすると、Unity Connection サーバごとに 1 人以上の LDAP ユーザを作成することなく、Unity Connection 管理者アカウントに LDAP 同期および認証を使用できます。

LDAP ユーザのフィルタリング

詳細については、『Design Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』の「LDAP Directory Integration with Cisco Unity Connection」の章の「Filtering LDAP Users」の項を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/design/guide/b_12xcucdg.html から入手できます。

LDAP フィルタの追加

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開して、[LDAP カスタム フィルタ (LDAP Custom Filter)] を選択します。
- ステップ 2** [LDAP フィルタの検索と一覧表示 (Find and List LDAP Filters)] ページが表示されます。ここでは、現在設定されている LDAP フィルタが表示されます。
- ステップ 3** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 4** フィルタ名のフィールドに、この LDAP フィルタの名前を入力します。複数の LDAP フィルタ構成を追加する場合、現在のフィルタに含まれる LDAP ユーザを識別する名前 (たとえば「Engineering」) を入力します。
- ステップ 5** [フィルタ (Filter)] フィールドに、RFC 2254 『The String Representation of LDAP Search Filters』で規定された LDAP フィルタ構文に準拠するフィルタを入力します。フィルタ テキストをカッコで囲む必要があります。
- ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。
-

ユーザインポート ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザを作成する

LDAP 統合プロセスでは、Unity Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified CM データベースに LDAP データがインポートされます。一括管理ツール (BAT) またはユーザインポート ツールを使用して LDAP ディレクトリからユーザデータをインポートすることで、新しい Unity Connection ユーザを作成できます。また、BAT ツールを使用して、既存の Unity Connection ユーザを LDAP ディレクトリのユーザに更新することもできます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザをインポート (Import Users)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザをインポート (Import Users)] ページで、LDAP ユーザアカウントをインポートして Unity Connection ユーザを作成します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- [エンドユーザの検索先 (Find End Users In)] フィールドで [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory)] を選択します。
 - 新しいユーザの基礎となるテンプレートを選択します。
 - インポートする LDAP ユーザアカウントのエイリアス、名、または姓を指定します。
 - インポートする LDAP ユーザアカウントのチェックボックスをオンにし、[選択項目をインポート (Import Selected)] を選択します。
-

一括管理ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] を選択します。
- ステップ 2** Unity Connection ユーザを追加するには、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページで次の手順を実行します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- a) [操作の選択 (Select Operation)] から [エクスポート (Export)] を選択します。
 - 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)] を選択します。
 - c) すべての必須フィールドに値を入力します。
 - d) [送信 (Submit)] を選択します。
LDAP ユーザデータを含む CSV ファイルが作成されます。CSV ファイルを表計算アプリケーションまたはテキストエディタで開き、必要に応じてデータを編集します。次に、CSV ファイルからデータをインポートします。
 - e) [操作の選択 (Select Operation)] から [作成 (Create)] を選択します。
 - f) [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] で、[メールボックスがあるユーザ (Users with Mailbox)] を選択します。
 - g) すべての必須フィールドに値を入力します。
 - h) [送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 3** インポートが完了したら、[エラーログ ファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに指定したファイルを調べて、すべてのユーザが正しく作成されていることを確認します。

LDAP ディレクトリ設定の編集

LDAP ディレクトリ設定の変更または削除

既存の LDAP ディレクトリ設定を変更するには、既存の LDAP 統合を削除してから再作成し、Unity Connection にインポートされる LDAP ユーザ フィールドを変更する必要があります。



注意 ディレクトリ設定を 24 時間以内に再作成する必要があります。そうしないと、LDAP 統合 Unity Connection ユーザがスタンドアロン Unity Connection ユーザに変換されます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[LDAP] を選択して、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。 >>
(注) 既存の設定をまだ記録していない場合は、LDAP ディレクトリ設定を削除する前に、書きとめておく必要があります。
- ステップ 2** [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページで、変更または削除する LDAP ディレクトリ設定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** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
- ステップ 4** [システム設定 (System Settings)] を展開し、[LDAP] を展開し、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] を選択します。 >>
- ステップ 5** [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで、[LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)] チェックボックスをオフにし、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** [LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)] チェックボックスを再びオンにし、[保存 (Save)] をもう一度選択します。
これにより、LDAP ディレクトリ設定の削除が確定されます。ただし、既存の LDAP ディレクトリ設定を変更する場合には、既存の LDAP 設定を削除した後、次の手順に従って新しい LDAP ディレクトリ設定を再作成します。
- ステップ 7** ディレクトリ設定を再作成し、再作成後のディレクトリ設定に対して完全同期を実行します。[LDAP ディレクトリの設定](#)を参照してください。
(注) LDAP ディレクトリ同期の変更後にユーザの IMAP アカウントを作成する必要がある場合は、アカウントを作成する前に Unity Connection を必ず再起動してください。
-

LDAP 認証の無効化

LDAP 認証を永続的に無効にした場合、ユーザは LDAP ディレクトリパスワードの代わりに Unity Connection Web アプリケーションパスワードを使用して Unity Connection Web アプリケーションにサインインします。LDAP 統合されたユーザには別個の Web アプリケーションパスワードがないので、LDAP ディレクトリパスワードを使用して Unity Connection Web アプリケーションを管理します。メールボックスを持つすべてのユーザは、Unity Connection Web アプリケーションに次回サインインするときに、Web アプリケーションパスワードを変更する必要があります。

ただし、たとえば Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにマップされる LDAP フィールドを変更する場合など、一時的に LDAP 認証を無効にする場合には、Unity Connection ユーザのパスワード設定を変更する必要がありません。

一括編集を使用して、メールボックスを持つすべてのユーザのパスワードを変更できます。ただし、メールボックスのないユーザ（つまり管理者）のパスワードは、個々に変更する必要があります。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開して、[LDAP 認証 (LDAP Authentication)] を選択します。
- ステップ 2** [LDAP 認証 (LDAP Authentication)] ページで、[エンドユーザ用 LDAP 認証の使用 (Use LDAP Authentication for End Users)] チェックボックスをオフにし、[保存 (Save)] を選択します。
LDAP 認証を一時的に無効にする場合は、残りの手順をスキップします。メールボックスを持つユーザのパスワード設定を変更しないでください。
- ステップ 3** すべての LDAP 統合ユーザのパスワード設定を変更するには、次の手順を実行します。
- Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザ (Users)] を選択します。
 - [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、LDAP ユーザを選択して [一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
 - [編集 (Edit)] メニューで、[パスワードの設定 (Password Settings)] を選択します。
 - Web アプリケーション**のパスワードの場合は、[次回サインイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In)] チェックボックスをオンにします。
 - 選択したユーザの設定を Unity Connection で変更する時間をスケジュールするには、[一括編集タスク スケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] メニューで [あとで実行 (Run Later)] を選択し、日付と時間を指定します。
 - [送信 (Submit)] を選択します。
-

エイリアス フィールドにマップされる LDAP フィールドの変更

Unity Connection で [エイリアス (Alias)] フィールドにマップされる LDAP ディレクトリのフィールドを変更するには、次の手順を実行します。



注意 LDAP 認証を使用している場合、この手順を完了した後、ユーザは Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの新しい値を使用して Unity Connection Web インターフェイスにサインインする必要があります。

-
- ステップ 1** Cisco DirSync サービスの非アクティブ化
- Cisco Unified Serviceability で [ツール (Tools)] メニューを展開し、[サービスのアクティブ化 (Service Activation)] を選択します。

- b) [サービスのアクティブ化 (Service Activation)] ページの [ディレクトリ サービス (Directory Services)] リストで、[Cisco DirSync サービス (Cisco DirSync Service)] チェックボックスをオフにし、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 2 LDAP 認証を無効にします。LDAP 認証の無効化を参照してください。

ステップ 3 すべての LDAP ディレクトリ設定を削除します。LDAP ディレクトリ設定の変更または削除を参照してください。

ステップ 4 Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングされるフィールドを変更します。

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開して、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] を選択します。
- b) [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
[sAMAccountName] 以外のフィールドを選択した場合は、ユーザが Cisco PCA または IMAP クライアント、または Web Inbox にサインインするときに、ユーザは自分の Unity Connection エイリアスと LDAP パスワードを入力する必要があります。

ステップ 5 LDAP 認証をもう一度有効にします。詳細については、Unity Connection での LDAP 認証の設定を参照してください。

ステップ 6 LDAP 設定を再び追加しますが、Unity Connection と LDAP データは同期しません。DirSync サービスを再度有効にするまでは、同期が機能しません。詳細については、LDAP ディレクトリの設定を参照してください。

ステップ 7 DirSync サービスをアクティブにします。Cisco DirSync サービスの有効化を参照してください。

ステップ 8 Unity Connection データと LDAP データを同期します。

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開して、[LDAP ディレクトリの設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。
- b) [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページで、必要なディレクトリ設定を選択します。
- c) [LDAP ディレクトリの設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで、[完全な同期を今すぐ実行 (Perform Full Sync Now)] を選択します。
-

Unity Connection ユーザが LDAP ディレクトリと統合されているかどうかを判別する

Unity Connection ユーザ アカウントを LDAP ユーザ アカウントと統合する場合、すべての Unity Connection アカウントを LDAP アカウントと統合する必要はありません。また、LDAP アカウントと統合されない Unity Connection アカウントを新しく作成することもできます。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザ (Users)] を選択します。
- ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページが表示され、デフォルトのユーザと現在設定されているユーザが表示されます。
- ステップ 3 LDAP ディレクトリに統合されているかどうかを判別する対象のユーザを選択します。
- ステップ 4 ユーザが LDAP ユーザ アカウントに統合されている場合、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [ステータス (Status)] 領域には次のいずれかのメッセージが表示されます。
 - LDAP ディレクトリからインポートされたアクティブ ユーザ (Active User Imported from LDAP Directory)
 - LDAP ディレクトリからインポートされた非アクティブ ユーザ (Inactive User Imported from LDAP Directory)

いずれのメッセージも [ステータス (Status)] 領域に表示されない場合、そのユーザは LDAP ユーザ アカウントと統合されていません。

LDAP 統合ステータスの変更

Unity Connection ユーザの LDAP 統合ステータスを変更するには、状況に応じて、次のいずれかの手順に従います。

- Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成されたのではない個々の Unity Connection ユーザの LDAP 統合状態を変更するには、[個々の Unity Connection ユーザの LDAP 統合ステータスの変更](#)を参照してください。
- Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成されたのではない複数の Unity Connection ユーザの LDAP 統合状態を変更するには、[一括編集モードでの複数 Unity Connection ユーザ アカウントの LDAP 統合ステータスの変更](#)を参照してください。
- Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成された Unity Connection ユーザの LDAP 統合状態を変更するには、[一括管理ツールを使用した既存の Unity Connection ユーザ アカウントと LDAP ユーザ アカウントの統合](#)を参照してください。

選択する方法に関係なく、すべての場合に当てはまる次の考慮事項に注意してください。

Unity Connection ユーザ アカウントを LDAP ユーザ アカウントに統合する場合、次の点に注意してください。

- LDAP ディレクトリのユーザに [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで指定したフィールドの値がない場合、LDAP ディレクトリに足りない値を入力して、Unity Connection データベースを LDAP ディレクトリと再同期します。
- Connection データベースと LDAP ディレクトリの、次のスケジュール設定された同期中に、特定のフィールドの既存の値が LDAP ディレクトリの値で上書きされます。
- Unity Connection のデータを LDAP のデータと定期的に再同期するよう Unity Connection を設定した場合、LDAP ディレクトリ内の変更された値は、次の自動同期時に Unity Connection データベースに自動的にインポートされます。ただし、新しいユーザが LDAP ディレクトリに追加された場合、再同期によって Unity Connection ユーザは新たに作成されません。この場合、ユーザ インポート ツールまたは Bulk Administration Tool を使用して、手動で新しい Unity Connection ユーザを作成してください。

Unity Connection ユーザ アカウントと LDAP ディレクトリ ユーザ アカウントの関連付けを解除する場合、次の点に注意してください。

- LDAP ディレクトリに対して Web アプリケーションのパスワードを認証するように Unity Connection が設定されている場合、Unity Connection ユーザは、対応するユーザの LDAP パスワードで認証されなくなります。ユーザが Unity Connection Web アプリケーションにログオンできるようにするには、[編集 (Edit)]>[パスワードの変更 (Change Password)] ページで新しいパスワードを入力する必要があります。
- LDAP ディレクトリと定期的に同期するように Unity Connection が設定されている場合は、LDAP ディレクトリ内の対応するデータが更新されても、Unity Connection ユーザに関して選択されたデータは更新されません。

個々の Unity Connection ユーザの LDAP 統合ステータスの変更

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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)] ページでユーザ アカウントのエイリアスをクリックします。

(注) 検索結果のテーブルにユーザが表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切な条件を入力して、[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 [LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status)] セクションで、必要なオプション ボタンを選択します。

- LDAP ディレクトリと統合する (Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザ アカウントを LDAP ユーザ アカウントと統合するには、このオプションを選択します。Unity Connection エイリアスが、LDAP ディレクトリの対応する値と一致している必要があります。([システム設定 (System Settings)]>[LDAP]>[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP

Attribute for User ID)] リストで、Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの値と一致する必要がある LDAP ディレクトリのフィールドを指定します)。

- LDAP ディレクトリと統合しない (Do Not Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザアカウントと LDAP ディレクトリ ユーザアカウントの間の関連付けを解除するには、このオプションを選択します。

Cisco Unified Communications Manager からのインポートによってユーザが作成された場合、[LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status)] フィールドがグレイアウトされ、一括管理ツールを使用して LDAP ユーザアカウントと統合する必要があります。一括管理ツールを使用した既存の Unity Connection ユーザアカウントと LDAP ユーザアカウントの統合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。

一括編集モードでの複数 Unity Connection ユーザアカウントの LDAP 統合ステータスの変更

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザの検索 (Search Users)] ページの該当するチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

まとめて編集するユーザアカウントが複数の検索ページに表示される場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにしてから、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにします。同様の操作を該当するすべてのユーザを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

ステップ 2 [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページの [LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status)] セクションで、必要なオプション ボタンを選択します。

- LDAP ディレクトリと統合する (Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザアカウントを LDAP ユーザアカウントと統合するには、このオプションを選択します。Unity Connection エイリアスが、LDAP ディレクトリの対応する値と一致している必要があります。([システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで、Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの値と一致する必要がある LDAP ディレクトリのフィールドを指定します)。
- LDAP ディレクトリと統合しない (Do Not Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザアカウントと LDAP ディレクトリ ユーザアカウントの間の関連付けを解除するには、このオプションを選択します。
- 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
- [送信 (Submit)] を選択します。

いずれかのユーザが Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成された場合、一括管理ツールを使って LDAP ユーザ アカウントと統合する必要があるというエラーが一括編集のログに記録されます。一括管理ツールを使用した既存の Unity Connection ユーザ アカウントと LDAP ユーザ アカウントの統合を参照してください。

一括管理ツールを使用した既存の Unity Connection ユーザ アカウントと LDAP ユーザ アカウントの統合

一括管理ツールを使用して既存の Unity Connection ユーザを LDAP ユーザ アカウントに統合できますが、Unity Connection ユーザ アカウントと LDAP ディレクトリ ユーザ アカウントの間の関連付けを解除するためにこれを使用することはできません。

この手順では、LDAP データが Unity Connection サーバの非表示の Cisco Unified Communications Manager データベースに透過的にインポートされました。

一括管理ツールを使用して既存の Unity Connection ユーザを LDAP ユーザと統合する場合、次の手順に従います。これにより、それぞれの Unity Connection ユーザ アカウントが LDAP ユーザ アカウントの対応する LDAP ユーザ ID によって更新されます。

- データを Cisco Unified CM データベースから CSV ファイルにエクスポートします。
- Unity Connection アカウントのない LDAP ユーザを削除し、Cisco Unified CM ID (該当する場合) を削除するには、CSV ファイルを更新します。



注意

LDAP ディレクトリのユーザに [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで指定したフィールドの値がない場合、LDAP ディレクトリに足りない値を入力して、Unity Connection データベースを LDAP ディレクトリと再同期します。CSV ファイル内で値を入力した後で CSV ファイルをインポートしないでください。Unity Connection では、これらのユーザを LDAP ディレクトリで見つけることができなくなります。

- 更新後の CSV ファイルを Unity Connection データベースにインポートします。



注意 LDAP ユーザ データを Unity Connection データベースにインポートすると、インポートされるフィールドの既存の値が LDAP ディレクトリの値によって上書きされます。

- ステップ 1** LDAP ユーザと統合するそれぞれの Cisco Unity Connection ユーザについて、Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドが LDAP ユーザ ID の値と一致しない場合、Cisco Unity Connection を使用して Unity Connection のエイリアスを更新し、一致させます。
- ステップ 2** Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
- ステップ 3** [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] を選択します。
- ステップ 4** Connection サーバにキャッシュされている LDAP ユーザ データを CSV ファイルにエクスポートします。
- [操作の選択 (Select Operation)] から [エクスポート (Export)] を選択します。
 - [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] から [LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP Directory)] を選択します。
 - [CSV ファイル (CSV File)] フィールドにエクスポートしたデータの保存先ファイル名を入力します。
 - [送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 5** **ステップ 4** で作成した CSV ファイルをダウンロードして編集します。
- LDAP ディレクトリのユーザと同期しない Unity Connection ユーザをすべて削除します。詳細については、「一括管理ツール」の項 (19-2 ページ) を参照してください。
 - Unity Connection からデータをインポートして作成された Cisco Unified CM ユーザに関して、CcmId フィールドに %null% を入力します。
 - LdapCcmUserId フィールドに、各ユーザの正しい LDAP エイリアスが含まれていることを確認します。
- ステップ 6** **ステップ 5** で編集したデータをインポートします。
- 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] を選択します。
 - 2 [操作の選択 (Select Operation)] から [更新 (Update)] を選択します。
 - 3 [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] から [メールボックスがあるユーザ (Users with Mailbox)] を選択します。
 - 4 [CSV ファイル (CSV File)] フィールドにインポートするファイルのフルパスを入力します。
 - 5 [エラーログ ファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、作成できなかったユーザに関するエラー メッセージを Unity Connection が書き込む先となるファイルの名前を入力します。
 - 6 [送信 (Submit)] を選択します。

ステップ7 インポートが完了したら、[エラーログファイル名 (Failed Objects Filename)]フィールドに指定したファイルを調べて、すべての Unity Connection ユーザが対応する LDAP ユーザと正しく統合されたことを確認します。



第 13 章

SpeechView

- [概要, 213 ページ](#)
- [SpeechView のセキュリティ上の考慮事項, 215 ページ](#)
- [SpeechView 展開の考慮事項, 216 ページ](#)
- [SpeechView を設定するためのタスク一覧, 216 ページ](#)
- [SpeechView レポート, 221 ページ](#)
- [SpeechView 文字変換エラー コード, 221 ページ](#)

概要

SpeechView 機能を使用するとボイスメッセージを文字変換でき、ユーザはボイスメールをテキストの形で受信できます。ユーザは電子メールクライアントを使用して、文字変換されたボイスメールにアクセスできます。SpeechView は、Cisco Unity Connection ユニファイドメッセージングソリューションの機能の 1 つです。したがって、ユーザは各ボイスメッセージのオーディオ部分も利用できます。



(注) ボイスメッセージが Web Inbox から ViewMail for Outlook に送信されると、そのボイスメッセージが受信者のメールボックスに配信され、それとともに文字変換後のテキストが文字変換ビュー ボックスとメール本体の両方に提供されます。

この機能を使用しない場合、ユーザのメールボックスに配信されるボイスメッセージには空白のテキストが添付されます。この機能では、ボイスメッセージを文字変換するために、サードパーティの音声テキスト変換サービスを利用する必要があります。これにより、空白のテキスト添付が文字変換後のテキストで更新されます。また、文字変換で問題が発生した場合はエラーメッセージ付きで更新されます。

SpeechView 機能は、次のタイプの音声テキスト変換サービスをサポートしています。

- 標準的な音声テキスト変換サービス：標準的な音声テキスト変換サービスは、ボイスメッセージを自動的にテキストに変換します。また、文字変換後のテキストを受信すると、電子メールでそれをユーザに送信します。
- 専門的な音声テキスト変換サービス：専門的な音声テキスト変換サービスまたは **SpeechView Pro** サービスでは、ボイスメッセージを自動的にテキストに変換した後、文字変換の精度を確認します。いずれかの部分で文字変換の精度が低いと、その特定の部分が人間のオペレータに送信され、オペレータはオーディオを確認して音声テキスト変換の品質を向上させます。

専門的な音声テキスト変換サービスでは自動文字変換と人間のオペレータによる精度の確認が行われるので、ボイスメッセージがより正確にテキスト変換されて配信されます。



- (注) Unity Connection は、文字変換で UTF (Universal Transformation Format) -8 文字セットエンコードのみをサポートしています。

次の種類のメッセージは、テキストに変換されません。

- プライベート メッセージ
- ブロードキャスト メッセージ
- ディスパッチ メッセージ
- セキュア メッセージ
- 受信者が指定されていないメッセージ



- (注) Speechview 機能を使用する場合、電子メール スキャナなどの干渉デバイスを使用しないことをお勧めします。このようなデバイスは Nuance サーバと交換されるデータの内容を変更する可能性があるためです。このようなデバイスを使用すると、音声メッセージからの文字変換が失敗する場合があります。

Unity Connection を設定して、変換後のテキストをテキストメッセージとして SMS デバイ스에 配信したり、電子メールメッセージとして SMTP アドレスに配信したりできます。文字変換配信を有効にするためのフィールドは、メッセージ通知をセットアップする SMTP および SMS 通知デバイスのページにあります。通知デバイスの詳細については、[通知デバイスの設定](#)、(227 ページ) を参照してください。

以下は、文字変換送信を効果的に使用するための考慮事項です。

- [送信元 (From)] フィールドでは、ユーザが卓上電話機以外から Unity Connection に到達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持っているユーザは、メッセージを聞く必要がある場合に Unity Connection に対してコールバックを開始できる可能性があります。
- [メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)] チェックボックスをオンにして、発信者名、発信者 ID (可能な場合)、メッセージの受信時

刻などのコール情報を含めます。これを設定しない場合は、メッセージがいつ受信されたかが表示されません。

加えて、ユーザがテキスト対応携帯電話を持っている場合は、文字変換に発信者IDが含まれていれば、コールバックを開始できる可能性があります。

- [通知メッセージの対象 (Notify Me Of)] 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ユーザに通知が届きます。その後すぐに文字変換が行われます。文字変換が届く前の通知が不要な場合は、ボイス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。
- 文字変換を含む電子メール メッセージの件名は、通知メッセージと同じになります。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、どのメッセージに文字変換が含まれるかを確認するために、ユーザがメッセージを開く必要があります。



(注)

Nuance サーバがボイス メッセージをテキストに変換する際の言語は、Unity Connection がユーザや発信者に対してシステム プロンプトを再生する際の電話言語です。Unity Connection で使われている電話言語が Nuance サーバでサポートされない場合、Nuance サーバはメッセージのオーディオを認識して、そのオーディオの言語にメッセージを変換します。電話言語を設定できる Unity Connection コンポーネントは、ユーザアカウント、ルーティングルール、コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラです。SpeechView でサポートされる言語については、『*System Requirements for Cisco Unity Connection Release 12.x*』

(https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/requirements/b_12xcucsysreqs.html) の「[Available Languages for Unity Connection Components](#)」を参照してください。

SpeechView のセキュリティ上の考慮事項

Unity Connection とサードパーティ音声テキスト変換サービスとの間の通信は、公開キー暗号化の標準である S/MIME (Secure/Multipurpose Internet Mail Extensions) によって保護されます。Unity Connection がサードパーティ音声テキスト変換サービスに登録するたびに、秘密キーと公開キーが生成されます。

この秘密キーと公開キーのペアにより、ボイス メッセージが音声テキスト変換サービスに送信されるたびに、ユーザ情報がメッセージと一緒に決して渡されないようになります。したがって、音声テキスト変換サービスは、ボイス メッセージが帰属する特定のユーザを認識しません。

音声テキスト変換 (文字変換) の際に人間のオペレータが介入するとしても、メッセージがどのユーザまたは組織から生成されたのかを判別することはできません。さらに、音声テキスト変換サービスを処理する担当者のワークステーションに、ボイス メッセージのオーディオ部分が保管されることは決してありません。変換されたメッセージが Unity Connection サーバに送信された後、音声テキスト変換サービスのコピーは消去されます。

SpeechView 展開の考慮事項

SpeechView 機能の展開時には、以下の点を考慮してください。

- デジタル ネットワークの展開で SpeechView を有効にするには、ネットワーク内の 1 つの Unity Connection サーバを、サードパーティ文字変換サービスに登録するプロキシサーバとして設定することを検討してください。

これにより、文字変換に関する問題のトラブルシューティング、文字変換の使用の追跡、および、文字変換によりネットワークにかかる負荷のモニタが容易になります。いずれかの Unity Connection サーバのコール量がネットワーク内の他のサーバよりも少ない場合、そのサーバを文字変換のプロキシサーバに指定することを検討してください。文字変換用にプロキシサーバを使用しない場合は、ネットワーク内のサーバ（またはクラスタ）ごとに、外部から接続可能な個別の SMTP アドレスが必要です。

- SpeechView 機能を拡張して、自分の個人番号に残された音声メッセージを文字変換するには、発信者がボイスメールを残す際に Unity Connection にコールを転送するよう、ユーザが自分の電話を設定する必要があります。これにより、すべてのボイスメールが 1 つのメールボックスに収集され、そこで文字変換が実行されます。コール転送するように携帯電話を設定するには、「User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool, Release 12.x」 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user/guide/assistant_b_12xcucugasst.html) の中で、「Changing Your User Preferences」の章の「Task List for Consolidating Your Voicemail from Multiple Phones into One Mailbox」の項を参照してください。



(注) 発信者を Unity Connection に誘導してボイスメッセージを残してもらうように自分の電話を設定する場合、発信者がユーザのメールボックスに達する前に、何回も呼び出し音を聞くことになる可能性があります。この問題を回避するためには、呼び出し音を鳴らさずにユーザのメールボックスに直接転送される、専用の番号に携帯電話を転送できます。これを行うには、ユーザの代行内線番号としてその専用番号を追加します。

- 文字変換と音声メッセージの中継を許可するには、[Cisco Unity Connection Administration] > [ユーザ (Users)] で、メッセージを受け入れて中継するようにメッセージアクションを設定します。詳細については、[メッセージアクション](#)の項を参照してください。
- 文字変換テキストメッセージを SMTP アドレスに送信するよう、SMTP 通知デバイスを設定することができます。つまり、ユーザはその SMTP アドレスで 2 つのメールを受信します。最初のはメッセージ.WAV ファイルの中継コピー、2 番目は文字変換本文を含む通知です。SMTP 通知の構成については、[SMTP メッセージ通知の設定](#)の項を参照してください。

SpeechView を設定するためのタスク一覧

ここでは、Unity Connection で SpeechView 機能を設定するためのタスクの一覧を示します。

- 1 Unity Connection が Cisco Smart Software Manager (CSSM) または Cisco スマート ソフトウェア マネージャ サテライトに登録されていることを確認してください。この機能を使用するためには適切なライセンス (SpeechView または SpeechViewPro) を取得しておく必要があります。詳細については、『Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』の「Managing Licenses」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html から入手できます。
- 2 SpeechView によるボイス メッセージの文字変換を提供するサービス クラスに、ユーザを割り当てます。詳細については、「サービス クラスでのボイス メッセージの SpeechView 音声テキスト変換の有効化」を参照してください。
- 3 Unity Connection サーバからのメッセージを受信するように SMTP スマート ホストを設定します。詳細については、使用する SMTP サーバアプリケーションのマニュアルを参照してください。
- 4 メッセージをスマート ホストにリレーするように Unity Connection サーバを設定します。詳細については、「メッセージをスマート ホストにリレーするための Unity Connection の設定」を参照してください。
- 5 (信頼されない IP アドレスからの接続を拒否するように Unity Connection が設定されている場合) ユーザの電子メールアドレスからのメッセージを受信するように Unity Connection を設定します。詳細については、「電子メール システムからのメッセージを受け入れるための Unity Connection の設定」を参照してください。
- 6 SpeechView からの着信トラフィックを Unity Connection にルーティングするようにユーザの電子メール システムを設定します。詳細については、「着信 SpeechView トラフィックをルーティングするための電子メール システムの設定」を参照してください。
- 7 SpeechView 音声テキスト変換サービスを設定します。詳細については、「SpeechView 音声テキスト変換サービスの設定」 (13-5 ページ) を参照してください。
- 8 ユーザ用およびユーザ テンプレート用の SMS または SMTP 通知デバイスを設定します。詳細については、「SMTP メッセージ通知の設定」を参照してください。

サービスクラスでのボイスメッセージの SpeechView 音声テキスト変換の有効化

サービスクラスのメンバーは、ユーザメッセージにアクセスするように設定された IMAP クライアントを使用して、ボイスメッセージの音声テキスト変換を表示できます。

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
 - ステップ 2 [サービスクラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、SpeechView 音声テキスト変換を有効にするサービスクラスを選択するか、または [新規追加 (Add New)] を選択して新しいサービスクラスを作成します。
 - ステップ 3 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス機能 (Licensing Features)] セクションで、[SpeechView Standard の文字変換サービスを使用 (Use Standard SpeechView Transcription Service)] オプションを選択して、Standard 文字変換 (音声テキスト変換) を有効にします。同様に、[SpeechView Pro の文字変換サービスを使用 (Use SpeechView Pro Transcription Service)] オプションを選択して、専門的な音声テキスト変換サービスを有効にすることもできます。
 - ステップ 4 音声テキスト変換サービスのセクションで該当するオプションを選択し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

メッセージをスマートホストにリレーするための Unity Connection の設定

Unity Connection がサードパーティの音声テキスト変換 (つまり文字変換) サービスにメッセージを送信できるようにするには、スマートホストを介してメッセージをリレーするように Unity Connection サーバを設定する必要があります。

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[スマートホスト (Smart Host)] を選択します。
 - ステップ 2 [スマートホスト (Smart Host)] ページの [スマートホスト (Smart Host)] フィールドに、SMTP スマートホストサーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力し、[保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

電子メールシステムからのメッセージを受け入れるための Unity Connection の設定

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバ (Server)] を選択します。
- ステップ 2 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] を選択します。
- ステップ 3 [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択して、新しい IP アドレスをリストに追加します。
- ステップ 4 [アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)] ページで、電子メールサーバの IP アドレスを入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5 ステップ 4 で入力した IP アドレスからの接続を許可するために、[Unity Connection 接続を許可する (Allow Unity Connection)] チェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6 組織内に複数の電子メールサーバがある場合は、ステップ 2 からステップ 6 を繰り返して、それぞれの IP アドレスをアクセス リストに追加します。

着信 SpeechView トラフィックをルーティングするための電子メールシステムの設定

- ステップ 1 サードパーティの音声テキスト変換サービスが Unity Connection に音声テキスト変換を送信するために使用できる、外部から接続可能な SMTP アドレスをセットアップします。たとえば「transcriptions@<yourdomain.com>」などです。
複数の Unity Connection サーバまたはクラスタがある場合は、サーバごとに、外部から接続可能な個別の SMTP アドレスが必要です。または、デジタルネットワーク内の他のサーバ（またはクラスタ）のプロキシとして動作するように 1 台の Unity Connection サーバ（またはクラスタ）を設定することもできます。たとえば、Unity Connection サーバの SMTP ドメインが「Unity Connectionserver1.cisco.com」である場合は、「transcriptions@cisco.com」を「stt-service@connectionserver1.cisco.com」にルーティングするように電子メールインフラストラクチャを設定する必要があります。
Unity Connection クラスタ上に SpeechView を設定する場合は、クラスタの SMTP ドメインをパブリッシュサーバとサブスクリバサーバの両方に解決するように、スマートホストを設定します。これにより、パブリッシュサーバがダウンした場合に、着信したテキストに変換されたメッセージを、クラスタのサブスクリバサーバに送信できます。
- ステップ 2 着信したテキスト変換されたメッセージがスパムとしてフィルタ処理されないように、「nuancevm.com」を電子メールインフラストラクチャの「安全な送信者」リストに追加します。

(注) Unity Connection では、Nuance サーバへの登録要求のタイムアウトまたは失敗を回避するために、必ず次のことを行ってください。

- Unity Connection と Nuance サーバの間の着信および発信電子メール メッセージから電子メールの免責事項を削除します。
- SpeechView 登録メッセージを S/MIME 形式に維持します。

SpeechView 音声テキスト変換サービスの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユニファイド メッセージング (Unified Messaging)]を展開して、[SpeechView 音声テキスト変換サービス (SpeechView Transcription Service)]を選択します。
- ステップ 2** [SpeechView 音声テキスト変換サービス (SpeechView Transcription Service)] ページで [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [ライセンス データの取得 (Get License Data)] フィールドを選択して、Cisco Smart Software Manager (CSSM) または Cisco Smart Software Manager サテライトからライセンスを入手します ([ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- (注) クラスタでは、パブリッシャ サーバのみが CSSM またはサテライトからライセンスを取得できます。
- ステップ 4** SpeechView 音声テキスト変換サービスを設定します (詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- このサーバが、デジタル ネットワークで接続された別の Unity Connection ロケーション経由で音声テキスト変換サービスにアクセスする場合は、[Unity Connection プロキシロケーション経由で文字変換サービスにアクセス (Unity Connection Proxy Location)] フィールドを選択します。Unity Connection ロケーションの名前をリストから選択し、[保存 (Save)] を選択します。 [ステップ 4](#) に進みます。
 - サーバがデジタル ネットワークで接続された別のロケーション経由で音声テキスト変換サービスにアクセスする場合は、次の手順を実行します。

[文字変換サービスに直接アクセス (Access Transcription Service Directly)] フィールドを選択します。

[着信 SMTP アドレス (Incoming SMTP Address)] フィールドに、電子メール システムによって認識され、Unity Connection サーバ上のエイリアス「stt-service」にルーティングされる電子メールアドレスを入力します。

[登録名 (Registration Name)] フィールドに、組織内の Unity Connection サーバを識別する名前を入力します。サードパーティの音声テキスト変換サービスは、サーバの登録、およびその後の音声テキスト変換要求で、この名前を使用してサーバを識別します。

このサーバから、デジタル ネットワーク内の他の Unity Connection ロケーションに対して音声テキスト変換サービスを提供する場合には、[他の Unity Connection ロケーションに文字変換プロキシサー

ビスをアドバタイズする (Advertise Transcription Proxy Services to Other Unity Connection Locations)] チェックボックスをオンにします。[保存 (Save)] を選択し、次に [登録 (Register)] を選択します。

結果を表示する別のウィンドウが開きます。登録処理が正常に終了するまで待ってから、次のステップに進んでください。5分以内に登録が終了しない場合は、設定に問題がある可能性があります。登録処理は30分後にタイムアウトになります。

ステップ5 [テスト (Test)] を選択します。結果を表示する別のウィンドウが開きます。通常、テストは数分で終わりますが、最大30分かかる可能性があります。

SpeechView レポート

Unity Connection では、SpeechView の使用に関する次のレポートを生成できます。

- ユーザ別 SpeechView アクティビティ レポート：指定されたユーザの指定された期間について、文字変換されたメッセージ、失敗した文字変換、および切り捨てられた文字変換の総数を示します。
- SpeechView アクティビティ要約レポート：指定された期間のシステム全体における、文字変換されたメッセージ、失敗した文字変換、および切り捨てられた文字変換の総数を示します。複数の受信者にメッセージを送信する場合、メッセージの文字変換が行われるのは1回だけです。つまり、文字変換アクティビティは1回としてカウントされることに注意してください。

SpeechView 文字変換エラー コード

文字変換が失敗するたびに、サードパーティの外部音声テキスト変換サービスから Unity Connection にエラー コードが送信されます。

Cisco Unity Connection Administration インターフェイスに表示される5つのデフォルトエラー コードを、管理者が変更または削除できます。さらに、ユーザにはエラーコードを新たに追加する権限もあります。新しいエラーコードがサードパーティ製の外部文字変換サービスから送信されるたびに、管理者は、新しいエラー コードおよび適切な説明を追加する必要があります。



(注)

- エラー コードとその説明は、デフォルトのシステム言語で記述される必要があります。
- エラー コードがプロビジョニングされない場合は、サードパーティの外部音声テキスト変換サービスから受信されたエラー コードが表示されます。

サードパーティの外部音声テキスト変換サービスからデフォルトのエラーコードが SpeechView ユーザに送信されます。表 13-1 に、Cisco Unity Connection Administration インターフェイスに表示されるデフォルトのエラーコードを記載します。

デフォルトのエラーコード

エラーコード名	説明
障害 (Fault)	Unity Connection がサードパーティの外部音声テキスト変換サービスに登録しようとして、その登録が失敗したことを意味します。
聞き取り不可 (Inaudible)	SpeechView ユーザから送信されたボイスメールを、サードパーティの外部音声テキスト変換サービスのサイトで聴き取ることができず、システムでメッセージを文字変換できなかったことを意味します。
却下 (Rejected)	変換要求に複数のオーディオファイルが添付されていて、サードパーティの外部音声テキスト変換サービスがそのメッセージを却下したことを意味します。
タイムアウト (Time-out)	サードパーティの外部音声テキスト変換サービスからの応答でタイムアウトが発生したことを意味します。
未変換 (Unconverted)	サードパーティの外部音声テキスト変換サービスが、SpeechView ユーザから送信されたボイスメールを変換できないことを意味します。

音声テキスト変換エラーコードの設定

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユニファイドメッセージング (Unified Messaging)] > [SpeechView 文字変換 (SpeechView Transcription)] を展開し、[エラーコード (Error Codes)] を選択します。

ステップ 2 [文字変換エラーコードの検索 (Search Transcription Error Codes)] が表示され、現在設定されているエラーコードが示されます。

ステップ 3 音声テキスト変換 (つまり文字変換) エラーコードを設定します。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

- 音声テキスト変換エラーコードを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新規文字変換エラーコード (New Transcription Error Code)] ページにエラーコードとエラーコードの説明を入力して、新規エラーコードを作成します。

[保存 (Save)] を選択します。

- 音声テキスト変換エラーコードを編集するには、編集対象のエラーコードを選択します。
[文字変換エラーコード (Fault) の編集 (Edit Transcription Error Code (Fault))]ページで、エラーコードまたはエラーコードの説明を必要に応じて選択します。
[保存 (Save)]を選択します。
 - 音声テキスト変換エラーコードを削除するには、削除するスケジュールの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目の削除 (Delete Selected)]を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
-



第 14 章

通知

- [はじめに, 225 ページ](#)
- [デフォルトの通知デバイス, 226 ページ](#)
- [通知デバイスの設定, 227 ページ](#)
- [カスケードメッセージ通知, 228 ページ](#)
- [メッセージ通知のチェーン, 229 ページ](#)
- [SMTP メッセージ通知の設定, 231 ページ](#)
- [SMS メッセージ通知の設定, 232 ページ](#)
- [HTML メッセージ通知の設定, 234 ページ](#)
- [HTML ベースのメッセージ通知の設定, 243 ページ](#)
- [通知件名行の形式, 246 ページ](#)

はじめに

Cisco Unity Connection では、ユーザのメールボックスにメッセージが届くと、即時に着信ボイスメッセージと電子メールについてユーザに通知されます。

ユーザが受信する通知のタイプには、以下が含まれます。

- ユーザがポケットベルで受信する、テキスト通知によるメッセージアラート。
- ユーザが設定した電話機で受信する、新しいメッセージの着信を通知するコール。
- ユーザがワイヤレス デバイスで受信する、SMPP を使って SMS メッセージ形式で送信されるメッセージおよびカレンダーの通知。
- ユーザがプレーン テキストまたは HTML 電子メールとして受信するメッセージおよび不在着信の通知。

- ユーザがHTML電子メールとして受信する、最新ボイスメールのサマリおよびスケジュールされたサマリ。

イベントの通知は、さまざまな通知デバイスを介してエンドユーザに配信されます。管理者は Cisco Unity Connection Administration を使用して、個々のユーザまたは複数のユーザの通知デバイスを有効/無効にすることができます。さらにユーザは、Cisco Personal Communications Assistant の Messaging Assistant 機能を使用して、特定の通知デバイスの設定をオーバーライドできます。

デフォルトの通知デバイス

Unity Connection には一連のデフォルト通知デバイスが付属しており、必要に応じてこれらを設定できます。

デフォルトの通知デバイスは次のとおりです。

- ポケットベル：ユーザはボイスメッセージのアラートをテキスト通知として受信できます。
- 勤務先の電話：ユーザはボイスメッセージのアラートを勤務先の電話で発信コールとして受信できます。
- 自宅の電話：ユーザはボイスメッセージのアラートを自宅の電話で発信コールとして受信できます。
- 携帯電話：ユーザはボイスメッセージのアラートを携帯電話で発信コールとして受信できます。
- SMTP：ユーザはボイスメッセージのアラートを電子メール通知として受信できます。
- HTML：ユーザはボイスメッセージのアラートを HTML 電子メール通知として受信できます。
- HTML 不在着信：ユーザは不在着信のアラートを HTML 電子メール通知として受信できます。
- HTML スケジュールされたサマリ：ユーザは最新のボイスメッセージのサマリを、設定した時刻に HTML 電子メール通知として受信できます。

通知デバイスを変更または有効化することはできますが、削除することはできません。管理者は他の通知デバイスを追加、編集、削除できますが、ユーザは通知デバイスの編集のみを行うことができます。



-
- (注) 「Default_Missed_Call」テンプレートが使用される場合、HTML デバイスの [通知メッセージの対象 (Notify Me Of)] セクションで、不在着信イベントタイプのチェックボックスがあらかじめオンにされます。同様に、HTML デバイスで「Default_Scheduled_Summary」テンプレートが使用される場合、すべてのイベントタイプのチェックボックスがオフにされます。
-

通知デバイスの設定

ユーザアカウントまたはユーザテンプレートごとのメッセージ通知設定を使用すると、Unity Connection からユーザに新しいメッセージを通知する方法とタイミングを制御できます。ユーザアカウントと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1台のポケットベル用の通知デバイスが含まれています。また、ユーザはMessaging Assistant を使用して、メッセージ通知を受信するように電話機とポケットベルをセットアップすることもできます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、編集対象のユーザアカウントを検索します。
- ステップ 2** ユーザアカウントの [ユーザの基本設定の検索 (Search User Basics)] ページで、編集するユーザアカウントを選択します。
- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] を選択します。
- ステップ 4** 通知デバイス (電話、ポケットベル、SMTP、HTML、SMS) を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- 通知デバイスを追加するには、次の手順を実行します。
 - 1 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [通知デバイス (Notification Devices)] と選択します。
 - 2 [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - 3 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページで、選択した通知デバイスに応じて該当するフィールドに情報を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 通知デバイスを編集するには、次の手順を実行します。
 - 1 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [通知デバイス (Notification Devices)] と選択します。
 - 2 [通知デバイス (Notification Device)] ページで、編集する通知デバイスを選択します。
 - 3 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで、必要な設定を編集し、保存します。

(注) 複数ユーザの通知デバイスを編集するには、[ユーザの検索 (Search Users)] ページで該当するユーザのチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。また、[一括編集タスク スケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] を使用して今後の期間の一括編集をスケジュールし、[送信 (Submit)] を選択することもできます。
 - 1つ以上の通知デバイスを削除するには、次の手順を実行します。
 - 1 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [通知デバイス (Notification Devices)] と選択します。
 - 2 [通知デバイス (Notification Device)] ページで、削除する通知デバイスを選択します。

- 3 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

(注) 同様に、特定のユーザ テンプレートに関連付けられている通知デバイスを設定できません。

カスケードメッセージ通知

カスケードメッセージ通知を使用すれば、幅広い受信者に通知を送信できます。Unity Connection は、メッセージが保存されるまで、または受信者によって削除されるまで、通知を送信し続けます。

たとえば、テクニカルサポート担当者向けのカスケードメッセージ通知を作成する場合は、最初のメッセージ通知がすぐに現場のテクニカルサポート担当者のポケットベルに送信されるように設定します。最初の通知をトリガーしたメッセージが15分経過しても保存または削除されない場合は、次の通知を部門マネージャのポケットベルに送信できます。3番目の通知は、メッセージが30分以上経過しても保存または削除されなかった場合に問題解決グループ内の従業員を呼び出すようにセットアップすることができます。



(注) ユーザがカスケードの一部として通知を受信した場合、その通知でユーザは、カスケードで監視されているメールボックスにサインインするよう求められます。

カスケードメッセージ通知の代用として、ディスパッチメッセージを使用できます。詳細については、[11-3 ページの「ディスパッチメッセージ」](#)のセクションを参照してください。

メッセージ通知をカスケードするためのタスク一覧

手順の概要

1. 通知チェーンの最初の受信者について、次の方法で通知デバイスを設定する必要があります。
2. 受信者リストの最後に到達するまで、通知チェーンの他の受信者ごとに [ステップメッセージ通知をカスケードするためのタスク一覧](#) を繰り返し、デバイスをセットアップします。

手順の詳細

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ1	通知チェーンの最初の受信者について、次の方法で通知デバイスを設定する必要があります。	<ol style="list-style-type: none"> 1 ユーザアカウントまたはユーザテンプレートを見つけて、チェーン通知を設定します。 2 ユーザまたはテンプレートの[通知デバイス (Notification Devices)] ページで、[通知の失敗時 (On Notification Failure)] の[送信先 (Send To)] を選択し、デバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection から次に通知するデバイスを選択します。 3 [通知デバイスの編集 (Edit Notification devices)] ページの[送信先 (Send To)] に指定したデバイスを選択します。 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。通知イベントを有効にした場合は、このデバイスに対するメッセージ通知が即座に開始され、1つ前のデバイスの通知の失敗は待機されません。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 このデバイスへの通知が失敗したときに3番目のデバイスにチェーンする場合は、[送信先 (Send To)] を選択して、このデバイスへの通知が失敗したときに Unity Connection から次に通知するデバイスを選択します。それ以外の場合は、[なにもしない (Do Nothing)] を選択します。
ステップ2	受信者リストの最後に到達するまで、通知チェーンの他の受信者ごとにステップ メッセージ通知をカスケードするためのタスク一覧 を繰り返し、デバイスをセットアップします。	

メッセージ通知のチェーン

最初に選択されたデバイスに通知を送信できなかった場合には、一連の通知デバイスを「チェーン接続」するようにメッセージ通知を設定できます。通知デバイスが応答しないか話し中のとき、さまざまなオプションを使ってそのデバイスに到達しようと再試行しても失敗した場合には、「失敗」が発生します



(注) チェーンの最後のデバイスである場合を除き、メッセージ通知のチェーン接続用に SMTP デバイスを設定しないでください。Unity Connection では、SMTP デバイスに関する通知エラーが検出されません。

メッセージ通知をチェーンするためのタスク一覧

手順の概要

1. 通知チェーンの最初の受信者は、次の方法で通知デバイスを設定する必要があります。
2. 受信者リストの最後に到達するまで、通知チェーンの他の受信者ごとにステップ [メッセージ通知をチェーンするためのタスク一覧](#) を繰り返し、デバイスをセットアップします。

手順の詳細

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ 1	通知チェーンの最初の受信者は、次の方法で通知デバイスを設定する必要があります。	<ol style="list-style-type: none"> 1 ユーザアカウントまたはユーザテンプレートを見つけて、チェーン通知を設定します。 2 ユーザまたはテンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、[通知の失敗時 (On Notification Failure)] の [送信先 (Send To)] を選択し、デバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection から次に通知するデバイスを選択します。 3 [通知デバイスの編集 (Edit Notification devices)] ページの [送信先 (Send To)] に指定したデバイスを選択します。 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。通知イベントを有効にした場合は、このデバイスに対するメッセージ通知が即座に開始され、1つ前のデバイスの通知の失敗は待機されません。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 このデバイスへの通知が失敗したときに3番目のデバイスにチェーンする場合は、[送信先 (Send To)] を選択して、このデバイスへの通知が失敗したときに Unity Connection から次に通知するデバイスを選択します。それ以外の場合は、[なにもしない (Do Nothing)] を選択します。
ステップ 2	受信者リストの最後に到達するまで、通知チェーンの他の受信者ごとにステップ メッセージ通知をチェーンするためのタスク一覧 を繰り返し、デバイスをセットアップします。	

SMTP メッセージ通知の設定

Cisco Unity Connection は、電話機またはポケットベルを呼び出すことにより、新しいメッセージが到着したことをユーザに通知できます。また、SMTP を使用して、テキスト対応ポケットベルおよびテキスト対応の携帯電話に、メッセージや予定表イベントの着信通知をテキストメッセージ形式で送信するよう、Unity Connection を設定することもできます。



(注) ユーザは新しいメッセージの通知を電子メールで受け取ることができます。Unity Connection でサポートしている通知電子メールのタイプには、プレーンテキスト (SMTP 通知デバイスを使用する場合) と HTML (HTML 通知デバイスを使用する場合) の 2 つがあります。HTML 通知は、新しいボイス メールにのみ使用できます。他のタイプのメッセージには、プレーンテキスト SMTP 通知を使用する必要があります。セキュリティを強化するには、どちらのタイプのデバイスも SMTP スマート ホストに接続される必要があります。

SMTP 通知の有効化

- ステップ 1 Unity Connection サーバからのメッセージを受信するよう SMTP スマート ホストを設定します。使用中の SMTP サーバアプリケーションのマニュアルを参照してください。
- ステップ 2 Unity Connection サーバを設定します。「[メッセージをスマートホストにリレーするための Unity Connection サーバの設定](#)」を参照してください。
- ステップ 3 Unity Connection ユーザアカウントまたはユーザテンプレートを設定します。[通知デバイスの設定](#)を参照してください。

メッセージをスマートホストにリレーするための Unity Connection サーバの設定

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[スマートホスト (Smart Host)] を選択します。
- ステップ 2 [スマートホスト (Smart Host)] ページの [スマートホスト (Smart Host)] フィールドに、SMTP スマートホストサーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (たとえば <https://<サーバのドメイン名>>)

>.cisco.com) を入力します。(サーバの完全修飾ドメイン名は、DNS が設定されている場合のみ入力します)。

ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。

次の作業

(注) メッセージ通知で SMTP スマート ホストを使用できるように Unity Connection サーバが適切に設定されていない場合、Unity Connection SMTP サーバ不正メール フォルダに SMTP 通知メッセージが配置されます。

SMS メッセージ通知の設定

無線通信事業者やモバイル メッセージング サービス プロバイダーが提供するサービスと情報を使用して、Unity Connection では、ユーザが新しいメッセージを受け取ったときに Short Message Peer-to-Peer (SMPP) プロトコルを使用して携帯電話やその他の SMS 対応デバイスにショートメッセージ サービス (SMS) 形式のメッセージ通知を送信できます。

SMTP メッセージ通知の優位性

SMS を使用する利点は、SMTP を使用した場合に比べて、多くの場合にユーザのデバイスでメッセージの到着通知をはるかに高速に受信できることです。各 SMS 通知メッセージがその前のメッセージを置き換えるように Unity Connection を設定できます。この機能は、一部のモバイル サービス プロバイダーではサポートされていない場合があります。

SMS メッセージの長さの制限

SMS メッセージで許容されるメッセージ長は、サービス プロバイダー、メッセージテキストの作成に使用される文字セット、およびメッセージテキストに使用される特定の文字に応じて異なります。

使用できる文字セットは次のとおりです。

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

7 ビット文字セットの場合、SMS メッセージに収まるのは最大 160 文字です。8 ビット文字セットの場合は、最大 140 文字です。16 ビット文字の場合は最大 70 文字です。マルチバイト文字セッ

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



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

コストの考慮事項

SMS (SMPP) メッセージ通知の設定コストは、Unity Connection がユーザ デバイスに送信する SMS 通知の数に直接左右されます。通常、サービス プロバイダーは送信される SMS メッセージまたはメッセージグループごとに料金を請求するため、SMS 通知の数が多ければ、それだけコストが高くなります。

コストを削減するには、SMS 通知の使用を特定のユーザグループに限定できます。または、メッセージのタイプや緊急性を基準に受信メッセージ通知数を制限するようユーザに伝えることもできます。たとえばユーザは Messaging Assistant で、緊急のボイス メッセージが新しく到着した場合にのみ Unity Connection からメッセージ通知を送信するように指定できます。

SMS メッセージ通知の有効化

- ステップ 1** SMS メッセージングを提供するモバイル メッセージング サービス プロバイダーで、アカウントを設定します。Unity Connection では SMPP バージョン 3.3 または SMPP バージョン 3.4 プロトコルがサポートされています。
- ステップ 2** 契約済みのサービス プロバイダーと提携している SMSC で、Unity Connection が SMPP サーバと通信するために必要な情報を収集し、[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)] ページにその情報を入力します。「SMPP プロバイダの設定方法」を参照してください。
- ステップ 3** ファイアウォールの背後で Unity Connection サーバがセットアップされている場合は、Unity Connection への接続時に SMPP サーバで使用される TCP ポートを設定します。
- ステップ 4** Cisco Unity Connection Administration で SMPP プロバイダーを有効にします。[SMPP プロバイダの設定](#)を参照してください。
- ステップ 5** SMS メッセージ通知を設定し、SMS 通知デバイスがテストユーザ アカウントの通知を受信するように設定します。[通知デバイスの設定](#)を参照してください。

SMPP プロバイダの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[SMPP プロバイダ (SMPP Providers)] を選択します。
- ステップ 2** [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** 新しいプロバイダを有効にして、プロバイダの名前、システム ID、ホスト名を入力し、保存します (設定の詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ステップ 4** [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページで [ポート (Port)] を入力します。これは、SMSC が着信接続の待ち受けに使用する TCP ポート番号です。
- (注) ポート番号は 100 より大きく 99999 以下の範囲で指定する必要があります。
-

HTML メッセージ通知の設定

HTML 通知は HTML 通知デバイス設定に基づいてトリガーされ、設定されている電子メールアドレスで受信されます。

管理者は、通知テンプレート、カスタム変数、カスタムグラフィックを使用して、HTML 通知の内容と形式を作成または編集できます。Unity Connection は電子メールサーバに HTML 通知を送信する際、IPv4 モードの SMTP のみを使用します。したがって、管理者は HTML 通知が IPv4 で設定されていることを確認する必要があります。

ユーザは次のタイプの HTML 通知を設定できます。

- 新しいボイスメッセージが受信されたときの HTML 通知。
- 新しい不在着信が受信されたときの HTML 通知。
- 新しいボイスメッセージの受信時に最新のボイスメッセージのサマリと一緒に送られる HTML 通知。
- 新しい不在着信の受信時に最新のボイスメッセージのサマリと一緒に送られる HTML 通知。
- 設定された時刻に送られる、最新のボイスメッセージのサマリを含む HTML 通知。

通知テンプレート

HTML 通知テンプレートには次の要素が含まれています。

- フリーフローの HTML テキスト。

- HTML タグ（HTML タグがサポートされるかどうかは、ユーザが使用している電子メールクライアントに依存します）。
- カスタム変数およびカスタム グラフィック。
- ボイスメッセージのステータス項目：MWI、HTML テンプレート内のアイコンとしてのメッセージステータス。
- 外部 URI または URL への組み込みリンク。

デフォルトの通知テンプレート

HTML メッセージ通知には、次のデフォルト テンプレートがあります。

- `Default_Actionable_Links_Only` テンプレートには、イメージ、カスタム グラフィック、ステータス項目はなく、HTML タグとアクション可能なリンクがあります。たとえば管理者は、ヘッダー、フッター、ロゴ、画像、Mini Web Inbox へのハイパーリンクを組み込むように HTML テンプレートを設定できます。
- `Default_Dynamic_Icons` テンプレートには、HTML タグに加えてカスタム グラフィックおよびステータス項目があります。これにより Unity Connection は、画像およびメッセージのステータスとともに、アクション可能なリンクを含む新しいボイスメールの詳細を送信できます。
- `Default_Missed_Call` テンプレートを使用すると、Unity Connection はタイムスタンプと送信者の詳細を含む不在着信の詳細を送信できます。
- `Default_Voice_Message_With_Summary` テンプレートを使用すると、新しいボイスメッセージの着信時に、Unity Connection は通知および最新のボイスメールのサマリを送信できます。
- `Default_Missed_Call_With_Summary` テンプレートを使用すると、新しい不在着信があったとき、Unity Connection は通知および最新のボイスメールのサマリを送信できます。
- `Default_Scheduled_Summary` テンプレートを使用すると、Unity Connection は毎日、設定済みの時刻にボイスメッセージのサマリを送信できます。

管理者は、ユーザに通知テンプレートを割り当てることも、ユーザにテンプレートの選択を許可することもできます。ただし、ユーザがテンプレートを作成したり編集したりすることはできません。デフォルトのテンプレートまたは管理者が作成したカスタム テンプレートを選択できません。



- (注) 画像、MWI ステータスおよびメッセージステータスの使用は必須ではありません。ただし、使用する場合、管理者は HTML タグおよび API で使用される際に表示される画像が、各自の電子メールクライアントでサポートされることを確認する必要があります。

通知テンプレートの設定

通知テンプレートを作成、変更、削除できます。通知テンプレートには、ステータス項目、アクション項目、固定項目、カスタム変数、カスタムグラフィック、コレクションタグが含まれています。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] を展開し、[通知テンプレート (Notification Templates)] を選択します。[通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)] ページが表示され、現在設定されているテンプレートが示されます。
- ステップ 2** 通知テンプレートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 新規通知テンプレートを追加するには、次の手順を実行します。
 - 1 [新規追加 (AddNew)] を選択します。[通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template)] ページが表示されます。
 - 2 表示名と HTML コンテンツを入力します。
 - 3 必要なステータス項目、アクション項目、固定項目を [HTML] フィールドの左側のパネルから選んでコピーし、右側のパネルに項目を貼り付けます。詳細については、表 14-1 を参照してください。

通知テンプレートの説明

項目	説明
%MWI_STATUS%	MWI ステータスに基づいてイメージを表示します。「管理用交換可能イメージ」で定義されているデフォルトのイメージが表示されます。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、 タグを使用できます。
%MESSAGE_STATUS%	メッセージステータス (未読、既読、未読緊急、既読緊急、削除済み) を表示します。デフォルトのイメージが、 管理用交換可能イメージ で定義されているように表示されます。 ステータス項目を 通知テンプレートに直接挿入するには、 タグを使用できます。

%LAUNCH_MINI_INBOX%	Unity Connection Mini Web Inbox を起動します。通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 <code>テキスト</code> タグを使用できます。
%LAUNCH_WEB_INBOX%	コンピュータで Web Inbox のみを起動します。通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 <code>テキスト</code> タグを使用できます。
%MESSAGE_PLAY_MINI_INBOX%	特定のメッセージ用の Mini Web Inbox を起動し、自動的にメッセージを再生します。通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 <code>テキスト</code> タグを使用できます。
%MESSAGE_DELETE%	ボイスメッセージを削除します。通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 <code>テキスト</code> タグを使用できます。
%MESSAGE_FORWARD%	特定のボイスメッセージを転送します。通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 <code>テキスト</code> タグを使用できます。
%MESSAGE_REPLY%	Mini Web Inbox を起動し、ボイスメッセージに返信するための [メッセージへの返信 (Reply to Message)] ウィンドウを開きます。通知テンプレートにこの項目を直接挿入するには、 <code>Text</code> タグを使用できます。
%MESSAGE_REPLY_ALL%	Mini Web Inbox を起動し、[メッセージへの返信 (Reply to Message)] ウィンドウを開きます。[宛先 (To)] フィールドと [件名 (Subject)] フィールドに、複数の受信者が自動的に読み込まれます。 通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 <code>テキスト</code> タグを使用できます。

%MESSAGE_MARKUNREAD%	Mini Web Inbox を起動し、メッセージに未読マークを付け、未読メッセージ件数を増分します。通知テンプレートにこの項目を直接挿入するには、Text タグを使用できます。
カスタム変数	管理者は、カスタム変数のテキストと番号という形で値を格納できます。たとえば、管理者は、ヘッダーとフッターにカスタム変数を使用できます。[テンプレート (Templates)]>[通知テンプレート (Notification Templates)]>[カスタム変数 (Custom Variables)] ページで管理者が指定したとおりに、通知テンプレートに変数を直接挿入するには、%Var1% を使用できます。 カスタム変数の詳細については、 カスタム変数の設定 を参照してください。
カスタムグラフィック	管理者は、HTML テンプレート内でロゴやイメージを追加するために、カスタムグラフィックを使用できます。また、イメージベースのテンプレート構造を定義するためにイメージを使用することもできます。 「Default_Dynamic_Icons」を参照してください。 [テンプレート (Templates)]>[通知テンプレート (Notification Templates)]>[カスタムグラフィック (Custom Graphics)] で管理者が指定したとおりに、通知テンプレートにグラフィックを直接挿入するには、 タグを使用できます。カスタムグラフィックの詳細については、 カスタムグラフィックの設定 を参照してください。
%CALLER_ID%	ボイスメッセージを受信した発信者のエイリアス名が表示されます。
%SENDER_ALIAS%	ボイスメッセージを残した送信者のエイリアス名が表示されます。
%RECEIVER_ALIAS%	ボイスメッセージを受信した受信者のエイリアス名が表示されます。

%TIMESTAMP%	受信者のタイムゾーンに基づいてボイスメッセージの受信時刻を表示します。
%NEW_MESSAGE_COUNT%	新着メッセージの合計数を表示します。
%SUBJECT%	メッセージの件名を表示します。
%MISSED_CALL%	不在着信に関連する情報を表示します。
<VOICE_MESSAGE_SUMMARY> </VOICE_MESSAGE_SUMMARY>	メッセージの概要を表示します。

- (注)
- 管理者は、管理用交換可能イメージオプション (%MWI_STATUS%、%MESSAGE_STATUS%) を使用して新しいイメージをアップロードできます。詳細については、[管理用交換可能イメージ](#)を参照してください。
 - %MESSAGE_STATUS% タグが VOICE_MESSAGE_SUMMARY コレクションタグの中に囲まれている場合、このステータスタグは、通知メールの送信時点でのボイスメッセージのステータスを表示します。後でメッセージステータスが変化しても、通知メールのサマリコンテンツには反映されません。ただし、サマリタグの外部でこのタグが使用される場合、メッセージの現在のステータスが表示されます。

- 4 通知テンプレート ページを作成または更新した後で、[確認 (Validate)] を選択して HTML コンテンツを検証します。

(注) HTML 検証でエラーが返されると、通知テンプレートは保存されません。通知テンプレートを保存する前に検証が返すエラーを排除する必要があります。ただし、警告が出た HTML テンプレートは正常に保存できます。

- 5 [保存 (Save)] を選択します。
- 6 また、[プレビュー (Preview)] を選択してテンプレートをプレビューすることもできます。[プレビュー (Preview)] オプションでは、デフォルトブラウザに基づいてビューが表示されますが、電子メールクライアントによって表示が異なることがあります。

• 通知テンプレートを編集するには、次の手順を実行します。

- 1 [通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)] ページで、編集する通知テンプレートを選択します。
- 2 [通知テンプレートの編集 (Edit Notification Template)] の [デバイス (device)] ページで、必要に応じて設定を変更します。
- 3 [確認 (Validate)] を選択して HTML コンテンツを検証し、保存します。

• 通知テンプレートを削除するには、次の手順を実行します。

- 1 [通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)] ページで、削除する通知テンプレートの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
- 2 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

(注) テンプレートが HTML 通知デバイスに割り当てられている場合は、そのテンプレートとの既存の関連付けがすべて削除されない限り、そのテンプレートを削除できません。

カスタム変数

カスタム変数を使用すると、会社の名前、住所、Web アドレスなど、一般的に使用される HTML フラグメントを定義できます。



(注) 20 個を超えるカスタム変数を作成することはできません。

カスタム変数の設定

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] を展開し、[カスタム変数 (Custom Variables)] を選択します。[カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページが表示されます。

ステップ 2 カスタム変数を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)

- カスタム変数を追加するには、次の手順を実行します。
 - 1 [新規追加 (Add New)] を選択します。[カスタム変数の新規作成 (New Custom Variables)] ページが表示されます。
 - 2 必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します

(注) また、通知テンプレートで新規カスタム変数を追加することもできます。詳細については、[通知テンプレート](#)を参照してください。
- カスタム変数を編集するには、次の手順を実行します。
 - 1 [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページで、編集するカスタム変数を選択します。
 - 2 [カスタム変数の編集 (Edit Custom Variables)] ページで、必要なフィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します。

- カスタム変数を削除するには、次の手順を実行します。
 - 1 [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページで、削除するカスタム変数の表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
 - 2 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

(注) 削除されたカスタム変数が通知テンプレートで使用されている場合、通知では変数とその値の代わりに表示されます。

カスタム グラフィック

カスタム グラフィックを使用すると、ロゴや商品画像など、会社のグラフィックスを通知に挿入できます。



(注) 20 個を超えるカスタム グラフィックスは作成できません。

デフォルトのカスタム グラフィックは DEFAULT_BOTTOM および DEFAULT_TOP です。デフォルトのカスタム グラフィックは、編集も削除もできません。

カスタム グラフィックが正しく設定され、グラフィックスを表示可能な機能がある場合、電子メールクライアントにそれが表示されます。



(注) 詳細については、『User Guide for Accessing Cisco Unity Connection Voice Messages in an Email Application』 (http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user/guide/email/b_12xcucugemailx.html) の「Configuring Cisco Unity Connection for HTML-based Message Notification」の項を参照してください。

カスタム グラフィックの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] を展開し、[カスタムグラフィック (Custom Graphics)] を選択します。[カスタムグラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページが表示されます。
- ステップ 2** カスタム グラフィックを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
 - カスタム グラフィックを追加するには、次の手順を実行します。

- 1 [新規追加 (AddNew)] を選択します。[カスタムグラフィックの新規作成 (New Custom Graphics)] ページが表示されます。
 - 2 必要なフィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します。
- カスタムグラフィックを編集するには、次の手順を実行します。
 - 1 [カスタムグラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページで、編集するカスタムグラフィックの表示名を選択します。
 - 2 [カスタムグラフィックの編集 (Edit Custom Graphics)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - カスタムグラフィックを削除するには、次の手順を実行します。
 - 1 [カスタムグラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページで、削除するカスタムグラフィックの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
 - 2 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
- (注) ファイルは、サイズ1MB以下で、表示名とイメージにおいて一意である必要があります。同じグラフィックを再度アップロードすることはできません。

管理用交換可能イメージ

管理者は、次のステータス項目のデフォルトイメージを交換できます。

- Deleted_message
- MWI_OFF
- MWI_ON
- Read_message
- Read_urgent_message
- Unread_message
- Unread_urgent_message

[管理用交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images)] ページにある [復元 (Restore)] ボタンを使用して、イメージのデフォルトを復元できます。デフォルトリスト内のイメージを追加/削除することはできません。

管理用交換可能イメージの編集

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] を展開し、[管理用交換可能イメージ (Administrative Replaceable Image)] を選択します。
- ステップ 2** [ステータス依存イメージの検索 (Search Replaceable Image)] ページで、編集するイメージの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ステータス依存イメージの編集 (Edit Replaceable Image)] ページで、必要に応じて設定を変更します。
(フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
(注) [表示名 (Display Name)] フィールドは編集できません。この交換可能イメージは、通知テンプレートでステータス項目タグに使用されます。たとえば、%MWI_STATUS% および %MESSAGE_STATUS% はボイス メッセージの MWI ステータスとメッセージステータスを示します。
- ステップ 4** 設定の適用が完了したら [保存 (Save)] を選択します。
-

HTML ベースのメッセージ通知の設定

電子メールアドレスに HTML テンプレートの形式でメッセージ通知を送信するように Unity Connection を設定することができます。デバイスの HTML 通知を許可するため、管理者が HTML ベースのテンプレートを選択して適用できます。

管理者が定義したテンプレートに完全に沿った HTML 通知を受け取るには、ユーザの電子メールクライアントがイメージとアイコンの表示をサポートしている必要があります。ご使用の電子メールクライアントがイメージとアイコンの表示をサポートしているかどうかの詳細については、ご使用の電子メール サービス プロバイダーのマニュアルを参照してください。

HTML 通知は次の電子メール クライアントでサポートされています。

- Microsoft Outlook 2010
- Microsoft Outlook 2013
- Microsoft Outlook 2016
- IBM Lotus Notes
- Gmail (Web ベースのアクセスのみ)

ユーザは、必要に応じて認証または非認証モードを選択するよう確認する必要があります。

認証モードと非認証モードの設定

管理者がイメージ、アイコン、またはステータス項目を含むテンプレートを作成した場合、認証モードでは、イメージが電子メール通知に表示される前に、Unity Connection クレデンシアルを使ってユーザが認証されます。

非認証モードは、ユーザにクレデンシアルの入力を求めず、電子メール通知に埋め込まれたイメージやアイコンは、認証なしで表示されます。

デフォルトでは、認証モードに設定されています。管理者は、Cisco Unity Connection Administration で設定を行うことができます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] を選択します。

ステップ 2 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページで、[HTML 通知用グラフィックの認証 (Authenticate Graphics for HTML Notification)] オプションを選択し、認証モードをオンにして、保存します。

ボイスメッセージを HTML 通知付き添付ファイルとして送信するための Unity Connection の設定

Unity Connection 10.0(1) 以降のリリースでは、HTML 通知で添付ファイルとしてボイスメッセージをユーザに送信するように管理者が Unity Connection を設定できます。HTML 通知の電子メールを通じて Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするリンクに加えて、ユーザは任意のプレーヤーを使用して、PC やモバイルデバイスで再生できる .wav 形式のボイスメッセージ添付ファイルにアクセスできるようになりました。10.0(1) より前のバージョンでは、単にエンドユーザが HTML 通知でリンクを受信して Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスし、Mini Web Inbox を通じてボイスメッセージを聞くだけでした。



(注) 転送されたメッセージの場合、添付ファイルが最新のボイスメッセージに対してのみ送信されます。保護対象でプライベートのメッセージを添付ファイルとして送信することはできません。

次のモバイルクライアントで、モバイルデバイスからボイスメッセージへのアクセスがサポートされています。

- iPhone 4 以降
- Android

添付ファイルとしてボイスメッセージを送信するためのUnityConnectionの設定

手順の概要

1. Cisco Unity Connection Administration で [詳細設定 (Advanced)] を展開して、[メッセージング (Messaging)] を選択します。
2. [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページで、添付ファイルとしてボイスメッセージを送信するために [HTML 通知へのボイスメールの添付を許可する (Allow voice mail as attachments to HTML notifications)] オプションを選択し、保存します。

手順の詳細

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ 1	Cisco Unity Connection Administration で [詳細設定 (Advanced)] を展開して、[メッセージング (Messaging)] を選択します。	
ステップ 2	[メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページで、添付ファイルとしてボイスメッセージを送信するために [HTML 通知へのボイスメールの添付を許可する (Allow voice mail as attachments to HTML notifications)] オプションを選択し、保存します。	

添付ファイルとして送信されるボイスメッセージのサイズの設定

Unity Connection では、HTML 通知の添付ファイルとして送信できるボイスメッセージの最大サイズが 2048KB に設定されています。管理者は、Cisco Unity Connection Administration を使用してボイスメッセージのサイズを設定できます。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [詳細設定 (Advanced)] を展開して、[メッセージング (Messaging)] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページで、[HTML 通知に添付するボイスメールの最大サイズ(KB) (Max size of voice mail as attachment to HTML notifications (KB))] にボイスメッセージのサイズを入力します。
- ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。変更を有効にするには Connection Notifier サービスを再起動してください。

通知件名行の形式

通知件名行の形式は、通知電子メールの件名行を設定するための機能です。

次の通知タイプの件名行を設定できます。

- メッセージ通知：これには、新規ボイス メッセージに関して Unity Connection ユーザに送信される電子メール通知が含まれます。
- 不在着信通知：これには、不在着信に関する電子メール通知が含まれます。
- スケジュールされたサマリ通知：これには、スケジュールされた時刻に送信される電子メール通知が含まれます。



(注) メッセージ通知の件名行は、すべてのボイス メッセージに関してのみカスタマイズ可能です。ディスパッチ メッセージ、ファクス メッセージ、カレンダー予約、カレンダー会議などの他のイベントには、システムによって生成された件名が使用されます。

件名行パラメータ

次の表では、通知メールの件名行に指定できるパラメータについて説明します。

件名行の形式パラメータの説明

<p>%CALLERID%</p> <p>(不明の場合)</p>	<p>メッセージ送信者の発信者IDが不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 件名行の形式で%CALLERID%パラメータを使用すると、メッセージ送信者のANI発信者IDに自動的に置き換えられます。 • ANI Caller IDが使用不可で、送信者がUnity Connection ユーザである場合は、発信者のプライマリ内線番号が使用されます。 • ANI Caller IDが使用不可で、送信者がUnity Connection ユーザではない場合、このフィールドに入力するテキストが件名行に挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Caller ID」と入力すると、「Unknown Caller ID」が画面に表示されます。 <p>このフィールドを空白のままにすることもできます。</p>
<p>%NAME%</p> <p>(不明の場合)</p>	<p>メッセージ送信者の表示名およびANI発信者名の両方が不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 外部発信者がボイスメッセージを送信したとき、通知の件名行の形式に%NAME%パラメータが使用されている場合には、これがメッセージ送信者のANI発信者名に自動的に置き換えられます。ANI発信者名が使用不可の場合、Unity Connection は%NAME% (When Unknown) フィールドに指定されている値を挿入します。 • Unity Connection ユーザがボイスメッセージを送信したとき、通知の件名行の形式で%NAME%パラメータが使用されている場合には、これがメッセージ送信者の表示名に自動的に置き換えられます。表示名が使用不可の場合、Unity Connection はANI発信者名を挿入します。ANI発信者名が使用不可の場合、Unity Connection ユーザのSMTPアドレスが使用されます。

%U%	<p>メッセージに緊急のフラグが付いている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行で %U% パラメータが使用される場合、メッセージに緊急のフラグが付けられると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置き換えられます。メッセージが緊急でない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%P%	<p>メッセージにプライベートのフラグが付いている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行で %P% パラメータが使用される場合、メッセージにプライベートのフラグが付けられると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置き換えられます。メッセージがプライベートでない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%S%	<p>メッセージにセキュアメッセージのフラグが付いている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行で %S% パラメータが使用される場合、メッセージにセキュアのフラグが付けられると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置き換えられます。メッセージがセキュアメッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%D%	<p>メッセージにディスパッチメッセージのフラグが付いている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行で %D% パラメータが使用される場合、メッセージにディスパッチメッセージのフラグが付けられると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置き換えられます。メッセージがディスパッチメッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>

%TIMESTAMP%	<p>メッセージ通知または不在着信通知の件名行の形式で %TIMESTAMP% パラメータを使用すると、その値は、受信者のタイムゾーンに基づく通知対象メッセージの配信時刻になります。</p> <p>スケジュールされたサマリ通知の件名行で %TIMESTAMP% パラメータを使用すると、その値は、スケジュールされた通知の送信時刻になります。</p>
-------------	--

件名行の形式の例

件名行の形式の例

通知のタイプ	件名行の形式	受信されるメッセージの件名行
メッセージ通知 (Message Notification)	メッセージ通知 : %NAME% %CALLERID% からのボイスメッセージ	メッセージ通知 : John 4132 からのボイスメッセージ
不在着信通知 (Missed Call Notification)	%NAME% (%CALLERID%) TIMESTAMP% からの不在着信通知	John (4132) 11.12 hrs からの不在着信通知
スケジュールされたサマリ通知	%NAME% (%CALLERID%) からの不在着信通知	メッセージ サマリ通知 (Message Summary Notification)

件名行の形式の設定

件名行の形式を定義するときは、次のことに注意してください。

- パラメータの前後に % を指定する必要があります。
- システムにインストールされている言語ごとに、別の件名行の形式を定義できます。

- ユーザの優先言語に件名行の形式が定義されていない場合、システムのデフォルト言語の件名行の形式定義が代わりに使用されます。

-
- ステップ 1** [Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] ページで、[システム設定 (System Settings)] > [件名行の形式 (Subject Line Formats)] を展開します。
 - ステップ 2** [件名行の形式の編集 (Edit Subject Line Formats)] ページで、[メッセージタイプの選択 (Choose Message Type)] ドロップダウンから [通知 (Notifications)] を選択し、必要なメッセージタイプを選択します。
 - ステップ 3** [言語の選択 (Choose Language)] ドロップダウンメニューから該当する言語を選択します。
 - ステップ 4** [件名行の形式 (Subject Line Formats)] フィールドに、適切なテキストとパラメータを入力します。（各パラメータの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
 - ステップ 5** [パラメータの定義 (Parameter Definitions)] フィールドに、適切なテキストを入力します。
 - ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。
 - ステップ 7** 他の言語について、必要に応じてステップ 2 ~ 5 を繰り返します。
-



第 15 章

ビデオ

- [ビデオ, 251 ページ](#)

ビデオ

Unity Connection では、無応答（RNA）の場合に備え、ユーザまたは外部発信者がビデオ対応エンドポイントを使用して別のユーザにビデオメッセージを送信することもできます。また、ユーザは、ビデオ対応エンドポイントからビデオ形式でグリーティングを録画することもできます。

詳細については、次の情報を参照してください。

- 『*Design Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x*』の「Video Messaging」の章 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/design/guide/b_12xcucdg.html.)
- 『*Compatibility Matrix for Cisco Unity Connection*』の「Video Compatibility Matrix」の項 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)

ビデオ メッセージングを設定するためのタスク一覧

ユーザに関するビデオメッセージングを有効にするには、次のタスクを行います。

- 1 サービス クラスを介して、ユーザのビデオメッセージングを有効にします。
 - 1 Cisco Unity Connection Administration 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)]を選択します。
 - 2 [サービス クラスの検索 (Search Class of Service)]ページで、ボイスメール ユーザに適用されるサービス クラスを選択します。
 - 3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)]ページの[ビデオの有効化 (Enable Video)]セクションで、要件に応じて該当するチェックボックスをオンにします (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)]を参照)。
 - 4 [保存 (Save)]を選択します。

- 2 Cisco MediaSense ビデオ サーバをインストールします。詳細については、「[Cisco MediaSense のインストールと設定](#)」を参照してください。
- 3 Unity Connection でビデオサービスを設定します。現在のビデオ コールが、Unity Connection でサポートされる最大 20 個の同時ビデオセッションを超えないようにしてください。



(注) ビデオメッセージとグリーティングを保管および取得するために Unity Connection に統合するビデオサーバがアクティブな状態であることを確認します。

詳細については、「[ビデオ サービスの設定](#)」を参照してください。

- 4 ビデオ サービスにアクセスするための Unity Connection ユーザのビデオ サービス アカウントを設定します。Unity Connection ユーザのビデオ サービス アカウントを作成する方法については、「[ビデオ サービス アカウントの設定](#)」を参照してください。



(注) また、一括管理ツール (BAT) を使用してビデオ サービス アカウントを設定することもできます。BAT を使用してビデオ サービス アカウントを設定する方法については、「[一括管理ツール](#)」を参照してください。

- 5 ポート グループに関連付けるビデオ メッセージとグリーティングのビデオ解像度を設定します。ポートグループの設定について詳しくは、「[テレフォニー統合](#)」の章の「コーデックのアドバタイズ」を参照してください。
- 6 ビデオメッセージの有効期限を日数で設定します。この有効期限を過ぎると、ビデオメッセージのビデオ部分が期限切れになり、オーディオ部分だけがボイスメッセージとして保持されます。メッセージの有効期限ポリシーの設定について詳しくは、「[メッセージストレージ](#)」の章の「録音メッセージの有効期限」を参照してください。



(注) また、Cisco Unity Connection Administration の[テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページで、ビデオメッセージングの DiffServ コードポイント (DSCP) 値を設定することもできます。ただし、Cisco サポート エンジニアからの指示がない限り、このパラメータの値をデフォルトに設定することを推奨します。

Cisco MediaSense のインストールと設定

Cisco MediaSense は Unity Connection と統合された、オーディオとビデオの記録、再生、ストレージをサポートするビデオサーバです。

- ステップ 1** Cisco MediaSense を次のようにダウンロードしてインストールします。詳細については、『[Installation and Administration Guide for Cisco MediaSense Release 9.0\(1\)](#)』の「[Cisco MediaSense Installation](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、<http://www.cisco.com/en/US/docs/>

voice_ip_comm/cust_contact/contact_center/mediasense/901/inst_admin/CUMS_BK_IFE33F4B_00_mediasense-install-and-admin-guide_chapter_010.html にあります。

ステップ 2 Cisco MediaSense Administration へのアクセス :

- a) ユニファイド コミュニケーション ネットワーク内の任意のコンピュータの Web ブラウザから、<http://servername/oraadmin> を開きます。
servername は、Cisco MediaSense をインストールしたサーバの IP アドレスです。
- b) 自己署名セキュリティ証明書がインストールされていない場合、受け入れるように促すセキュリティ警告メッセージが表示される場合があります。このセキュリティメッセージは、すでにセキュリティ証明書がインストールされている場合、表示されません。[Cisco MediaSense Administration Authentication (Cisco MediaSense 管理認証)] ページが表示されます。
- c) アプリケーション管理者のユーザ ID とパスワードを入力して、[ログイン (Log In)] を選択します。

ステップ 3 Cisco MediaSense からビデオ ファイルを選択します。

- a) Cisco MediaSense Administration で [メディア ファイルの管理 (Media File Management)] > [追加 (Add)] を選択します。
- b) [メディア ファイルの追加 (Add Media File)] ページで、アップロードするビデオのタイトルを入力します。イメージタイトル名を必ず「CiscoUnityConnectionLogo.mp4」にしてください。
- c) (任意) ファイルの説明を入力します。
- d) [ファイル (File)] フィールドで Cisco ロゴを参照して選択し、[保存 (Save)] を選択します。

(注) ご使用のシステムからカスタマイズされたロゴを選択することも、標準の Cisco ロゴを選択することもできます。

カスタマイズしたロゴは MP4 形式で、次の仕様を満たしている必要があります。

- H.264 制約付きベースライン プロファイル
- 解像度 1080 p、720 p、480 p、または 360 p
- オーディオ AAC-LC (MediaSense によりインポート時に AAC-LD に変換されます)
- サンプリング周波数 48000 Hz
- モノ
- 最大ファイル サイズ 2GB

ステップ 4 Cisco Media Sense プルーニング ポリシーの無効化 :

Cisco MediaSense では、デフォルト設定で 60 日のプルーニングが有効になっています。つまり、MediaSense は 60 日が経過したすべてのビデオメッセージ/グリーティングを削除し、それ以降はこれらのビデオメッセージ/グリーティングが使用不可になります。ビデオメッセージ/グリーティングが削除されないようにするには、MediaSense プルーニング ポリシー設定を無効にする必要があります。

- 1 Cisco MediaSense Administration で [プルーニング ポリシーの設定 (Prune Policy Configuration)] を選択します。
- 2 [MediaSense プルーニング ポリシーの設定 (MediaSense Prune Policy Configuration)] ページで [60 日間経過後、および新しいレコーディングのためにディスク スペースが必要な場合に、レコーディングを自動的にプルーニングする (1) (Automatically prune recordings after they are more than 60 days old and

when disk space is needed for new recordings (1)] チェックボックスをオフにし、[保存 (Save)] を選択します。

- 3 すべてのノードですべての Cisco MediaSense メディア サービスを再起動します。

ビデオ サービスの設定

ビデオ サービスによって、Unity Connection をビデオ サーバと統合し、ユーザが録画したすべてのビデオメッセージとグリーティングを格納および取得できます。また、Unity Connection からビデオサーバの状態、コーデック、およびビデオサーバで使用されるユーザ認証情報の確認することが可能になります。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ビデオ (Video)] を展開し、[ビデオ サービス (Video Services)] を選択します。

[ビデオ サービスの検索 (Search Video Services)] ページが表示され、現在設定されているビデオ サービスが示されます。

ステップ 2 ビデオ サービスを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 新しいビデオ サービス アカウントを追加するには、次の手順を実行します。

- [ビデオ サービスの検索 (Search Video Services)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- [ビデオ サービスの新規作成 (New Video Service)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。Unity Connection クラスタ内の各サーバで Connection Conversation サービスを再起動する必要があります。
- [テスト (Test)] を選択して、タスクの実行結果ウィンドウを表示させます。

- 既存のビデオ サービスを編集するには、次の手順を実行します。

- [ビデオ サービスの検索 (Search Video Services)] ページで、変更するビデオ サービスを選択します。
- [ビデオ サービスの編集 (Edit Video Service)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- [テスト (Test)] を選択して、タスクの実行結果ウィンドウを表示させます。

- 1 つ以上のビデオ サービスを削除するには、次の手順を実行します。

- [ビデオ サービスの検索 (Search Video Services)] ページで、削除するビデオ サービスのチェックボックスをオンにします。

° [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して確定します。

ビデオ サービス アカウントの設定

Unity Connection でビデオ サービスの設定が完了したら、管理者は各ユーザのビデオ サービス アカウントを設定する必要があります。



(注) また、一括管理ツール (BAT) を使用すると、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに保存された情報をインポートすることによって、一度に複数のビデオ サービス アカウントを作成、編集、および削除できます。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザ (Users)] を選択します。[ユーザの検索 (Search Users)] ページが表示され、現在設定されているユーザが示されます。
- ステップ 2** ユーザのビデオ サービス アカウントを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ユーザのビデオ サービス アカウントを追加するには、次の手順を実行します。
 - ° [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、ビデオ サービス アカウントを作成する対象のユーザを選択します。
 - ° [ユーザの基本設定の編集 (Edit Users Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [ビデオ サービス アカウント (Video Services Accounts)] と選択します。
 - ° [ビデオ サービス アカウント (Video Service Accounts)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - (注)
 - 各ユーザに追加できるのは、1 つのビデオ サービス アカウントだけです。
 - [ビデオ サービス アカウントの新規作成 (New Video Services Accounts)] ページで、必要なフィールドに値を入力します。ビデオ サービスでビデオ サービス アカウントを設定するには、[ビデオ サービスのマップ (Map Video Service)] チェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。
 - 1 人以上のユーザの既存のビデオ サービス アカウントを編集するには、次の手順を実行します。
 - ° [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、ビデオ サービス アカウントを編集する対象のユーザを選択します。複数ユーザのビデオ サービス アカウントを編集するには、複数ユーザのチェックボックスをオンにし、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

- [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [ビデオ サービス アカウント (Video Services Accounts)] を選択します。
 - [ビデオ サービス アカウント (Video Services Accounts)] ページで、編集するビデオ サービス アカウントを選択します。
 - [ビデオ サービス アカウントの編集 (Edit Video Services Accounts)] ページで、必要なフィールドに値を入力します。ビデオ サービスでビデオ サービス アカウントを設定するには、[ビデオ サービスのマップ (Map Video Service)] チェックボックスをオンにして、[保存 (Save)] を選択します。
- 1人以上のユーザのビデオ サービス アカウントを削除するには、次の手順を実行します。
- [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、ビデオ サービス アカウントを削除する対象のユーザを選択します。
 - [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [ビデオ サービス アカウント (Video Service Accounts)] を選択します。
 - [ビデオ サービス アカウント (Video Service Accounts)] ページで、削除するビデオ サービス アカウントを選択します。
 - [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して確定します。
-



第 16 章

システム設定

-
- [概要, 258 ページ](#)
- [全般設定, 258 ページ](#)
- [クラスタ, 258 ページ](#)
- [認証規則, 259 ページ](#)
- [ロール, 261 ページ](#)
- [規制テーブル, 263 ページ](#)
- [ライセンス, 263 ページ](#)
- [スケジュール, 263 ページ](#)
- [祝日スケジュール, 264 ページ](#)
- [グローバルニックネーム, 264 ページ](#)
- [件名行の形式, 265 ページ](#)
- [添付ファイルの説明, 266 ページ](#)
- [エンタープライズパラメータ, 267 ページ](#)
- [サービスパラメータ, 271 ページ](#)
- [プラグイン, 279 ページ](#)
- [ファクスサーバ, 280 ページ](#)
- [LDAP, 280 ページ](#)
- [SAML シングルサインオン, 280 ページ](#)
- [認証サーバ, 281 ページ](#)
- [Cross-Origin リソース共有 \(CORS\) , 283 ページ](#)

- [SMTP の設定, 284 ページ](#)

概要

Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] メニューにあるオプションを使用して、さまざまな機能やパラメータに関するシステム全体の設定を管理できます。

全般設定

管理者は [全般設定 (General Configuration)] を使用して、Unity Connection 内のさまざまなシステム設定およびカンパセーション設定を管理できます。

システム設定には、デフォルトパーティション、デフォルトサーチスペース、および Unity Connection がユーザと発信者に対してシステムプロンプトを再生するタイムゾーンが含まれます。カンパセーション設定には、Unity Connection システムでのデフォルト電話言語設定、メッセージとグリーティングのターゲットデシベルレベル、グリーティングの最大長が含まれます。

全般設定の管理

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
 - ステップ 2 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページで、必要な設定値を入力します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
 - ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。
-

クラスタ

クラスタ設定ページにより、管理者は Unity Connection クラスタ関連の情報を表示したり管理したりできます。クラスタの設定にアクセスするには、Cisco Unity Connection Administration にサインインし、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[クラスタ (Cluster)] を選択します。

[サーバの検索とリスト (Find and List Servers)] ページには、インストールされている Unity Connection サーバのホスト名または IP アドレスとサーバの種類が表示されます。パブリッシュサーバのみがインストールされている場合、クラスタを構成するにはクラスタ設定でサブスクライバサーバの詳細を追加する必要があります。詳細については、「Configuring Cisco Unity Connection Cluster」 (『Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』) 、

https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html) を参照してください。

パブリッシャサーバまたはサブスクリバサーバの詳細を [サーバの設定 (Server Configuration)] ページで管理できます。ここでは、サーバのホスト名、IP アドレス、MAC の詳細、およびローカル帯域幅管理 (LBM) の情報を指定します。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

認証規則

Unity Connection の認証規則は、ユーザのパスワード、PIN、ユーザアカウントロックアウトに関するポリシーに反映されます。認証規則では、無効な PIN やパスワードを入力したユーザをロックアウトすることで、Unity Connection Web アプリケーション (Cisco PCA、Web Inbox など) への不正アクセスを防止します。事前に定義されている 2 つの認証規則は、[ボイスメール認証規則 (推奨) (Recommended Voice Mail Authentication Rule)] と [Web アプリケーション認証規則 (推奨) (Recommended Web Application Authentication Rule)] です。

ユーザを Unity Connection に追加する際には、そのユーザアカウントの作成に使われたユーザテンプレートにより、電話機 PIN と Web アプリケーションパスワードが決まります。デフォルトでは、ユーザテンプレートには、ランダムに生成された文字列が電話機 PIN および Web パスワードとして割り当てられます。1 つのユーザテンプレートから作成されたすべてのユーザには、同じ PIN とパスワードが割り当てられます。アカウント詳細情報へのアクセスを保護するために、ユーザは次のサインイン時にこのパスワードまたは PIN を変更する必要があります。

Unity Connection で PIN とパスワードを設定するときには、次の点を考慮してください。

- セキュリティ設定を強化するには、PIN とパスワードを頻繁に変更してください。Web アプリケーションと電話機のパスワードの変更については、[ユーザ](#)、(47 ページ) の章を参照してください。



(注) ユーザは Messaging Assistant を使用して PIN とパスワードを変更することもできます。

- 不正アクセスや不正通話から Unity Connection を保護するには、すべてのユーザに一意の電話機 PIN および Web アプリケーションパスワードを割り当てる必要があります。
- PIN とパスワードは、6 文字で容易に推測できないものにする必要があります。

さまざまな Unity Connection アプリケーションで使用する PIN とパスワードを次に示します。

- ボイスメールパスワード: ボイスメールパスワードは、電話機を使用して Unity Connection カンバセーションにサインインするときに使われます。ユーザは電話機のキーパッドを使用して、数字だけからなるパスワードを入力するか、音声認識が有効な場合は PIN を読み上げます。

- Web アプリケーション パスワード：これは、Unity Connection の Web アプリケーション (Messaging Assistant や Web Inbox など) にサインインするためにユーザが使用するパスワードです。



(注) Cisco Business Edition または LDAP 認証を使用している場合、ユーザが Unity Connection Web アプリケーションにアクセスするには、Cisco Business Edition または LDAP のユーザ パスワードを使用する必要があります。

認証規則の設定

Cisco Unity Connection Administration で認証規則を設定すると、次の項目を決定するのに役立ちます。

- アカウントがロックされる条件となる、Unity Connection 電話インターフェイス、Cisco PCA、または Unity Connection Administration へのサインイン試行失敗回数。
- アカウントがリセットされるまでロックが維持される分数。
- ロックされたアカウントを管理者が手作業でロック解除する必要があるかどうか。
- パスワードと PIN に許可される最小長。
- パスワードまたは PIN の有効期限が切れるまでの日数。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[認証規則 (Authentication Rules)] を選択します。
[認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページが表示され、現在設定されている認証規則が示されます。
- ステップ 2** 認証規則を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- 認証規則を追加するには、次の手順を実行します。
[認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
[認証規則の新規作成 (New Authentication Rules)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 既存の認証規則を編集するには、次の手順を実行します。
[認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページで、編集する認証規則を選択します。
[認証規則の編集 (Edit Authentication Rules)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 1 つ以上の認証規則を削除するには、次の手順を実行します。

[認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページで、削除する認証規則を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

ロール

ロールは、システムに対するアクセス レベルを定義する一連の権限で構成されています。システム管理者は管理上の必要に基づいて複数のロールを設定できます。必要な操作のセットに基づいて、ユーザ アカウント用のロールを割り当てることができます。Unity Connection では 2 種類のロールを提供しています。

- システム ロール：システム ロールは、Unity Connection と一緒にインストールされる定義済みのロールです。
- カスタム ロール：カスタム ロールは、システム管理者が作成、更新、削除できるロールです。



(注) ユーザの [役割の編集 (Edit Roles)] ページで、1 人以上のユーザに対する任意のロールの割り当てまたは削除を行うことができます。詳細については、[ユーザ](#)、(47 ページ) の章を参照してください。

ロールの設定

要件に基づいてカスタム ロール (役割) を作成、変更、削除できます。

カスタム役割を設定するには

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [役割 (Roles)] を展開して、[カスタム役割 (Custom Roles)] を選択します。
[カスタム役割の検索 (Search Custom Role)] ページが表示され、現在設定されているカスタム役割が示されます。

ステップ 2 カスタム役割を設定します。

- カスタム役割を追加するには、次の手順を実行します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

1 [新規追加 (Add New)] を選択します。[カスタム役割の新規作成 (New Custom Role)] ページが表示されます。

- 2 フィールドに必要な情報を入力します。
 - 3 カスタム役割に割り当てる権限を選択します。
(注) [システム設定データへの読み取りアクセス権 - 読み取りアクセス権 (Read Access to System Configuration Data - Read Access)] 権限を必ず選択してください。
 - 4 [保存 (Save)] を選択します。
- カスタム役割を更新するには、次の手順を実行します。
 - 1 編集するカスタム役割を選択します。[カスタム役割の編集 (Edit Custom Role)] ページが表示され、カスタム役割の現在の設定が示されます。
 - 2 必要に応じて、カスタム役割の設定を編集します。
 - 3 [保存 (Save)] を選択します。
 - カスタム役割を削除するには、次の手順を実行します。
 - 1 削除するカスタム役割の横にあるチェックボックスをオンにします。
 - 2 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
(注) 「ロールの削除後には、ユーザとの関連付けが削除されます (After role deletion, it's association with the users will be removed)」というメッセージが表示されます。
 - 3 [OK] を選択して削除を確認します。
(注) 複数の役割を削除するには、複数のチェックボックスを一緒にオンにします。

ユーザへのロールの割り当てまたは削除

システム設定からユーザへのロール (役割) の割り当てまたは削除を行うには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [役割 (Roles)] を展開して、以下のいずれかを選択します。
- [システム役割 (System Roles)] : [役割の検索 (Search Roles)] ページが表示され、すでに設定されているシステム役割が示されます。
 - [カスタム役割 (Custom Roles)] : [カスタム役割の検索 (Search Custom Roles)] ページが表示され、すでに設定されているカスタム役割が示されます。
- ステップ 2** 次のようにして、1人以上のユーザに役割を割り当てます (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- a) 1人以上のユーザに割り当てる役割を選択します。
 - b) 選択した役割の [編集 (Edit)] ページで [役割の割り当て (Role Assignments)] を選択します。
(注) 割り当てる特定の役割に関する [ユーザ検索 (Find Users)] ドロップダウンリストから、[次の役割に属さない (not in)] を必ず選択してください。

- c) 役割を割り当てるユーザの横にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の割り当て (Assign Selected)] を選択します。

ステップ 3 1人以上のユーザから役割を削除します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- a) 1人以上のユーザから削除する役割を選択します。
- b) 選択した役割の [編集 (Edit)] ページで、[役割の割り当て (Role Assignments)] を選択します。
- c) 役割を削除するユーザ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 (Remove Selected)] を選択します。

規制テーブル

規制テーブルを使用することで、ユーザや管理者がコール転送、メッセージ通知、およびファクス発信に使用できる電話番号または URI を制御したり、特定の内線番号が代行内線番号として追加されないよう規制したりできます。詳細については、「[規制テーブル](#)」を参照してください。

ライセンス

[ライセンス (License)] 設定ページには、Unity Connection サーバのライセンス情報が表示されます。Unity Connection 12.0(1) 以降では、ライセンスはシスコ スマート ソフトウェア ライセンシングで管理されます。このライセンシングモデルではライセンシングの柔軟性が高まり、企業全体でライセンシングが簡素化されます。さまざまなライセンス機能を使用するには、Unity Connection を Cisco Smart Software Manager (CSSM) または Cisco スマート ソフトウェア マネージャ サテライトに登録する必要があります。

Cisco Smart Software Manager (CSSM) または Cisco スマート ソフトウェア マネージャ サテライトに登録されるまでは、Unity Connection は評価モードのままになります。Unity Connection ライセンスについては、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x*』の「[Managing Licenses](#)」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html から入手できます。

スケジュール

[スケジュール (Schedule)] 設定ページは、Unity Connection 内のさまざまなスケジュールを管理するのに役立ちます。管理者は、ユーザまたはコールハンドラに適用されるスケジュールに基づき、グリーティング、転送タイプ、アクセス権を制御できます。詳細については、「[スケジュール](#)」 (ページ 8-24) を参照してください。

祝日スケジュール

祝日スケジュールはアクティブスケジュールと連動して、グリーティング、転送タイプ、アクセス権を制御します。詳細については、[祝日スケジュール](#)（ページ 16-4）を参照してください。

グローバル ニックネーム

グローバル ニックネーム リストは、発信者が音声認識を使用して電話をかけたりメッセージを送ったりするときに Unity Connection が考慮する、一般的なニックネームの包括的リストです。たとえば、Unity Connection は名前「William」に対応するニックネームとして「Bill」、「Billy」、「Will」を検査します。

ユーザの名前が一般的なものでない場合や、別の名前（旧姓など）で他のユーザに知られている場合には、ユーザに別名を追加することを考慮してください。ユーザの別名を追加することで、発信者がユーザを名前で呼び出したときに Unity Connection で通話できる確率が高くなります。

Unity Connection でのグローバル ニックネームの設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] を選択します。
[グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページが表示され、現在設定されているグローバル ニックネームが示されます。
- ステップ 2** ニックネームを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
- ニックネームを追加するには、次の手順に従います。
[グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
[グローバル ニックネームの新規作成 (New Global Nicknames)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - ニックネームを編集するには、次の手順を実行します。
[グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで、編集するニックネームを選択します。
[グローバル ニックネームの編集 (Edit Global Nicknames)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - ニックネームを削除するには、次の手順に従います。

[グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで、削除するニックネームを選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

件名行の形式

Web Inbox、Messaging Inbox、IMAP クライアント、RSS クライアント、またはメッセージ件名を表示する他のいずれかのビジュアルクライアントでユーザがメッセージを表示または再生すると、メッセージの件名行が表示されます。ユーザが電話機でボイス メッセージを再生するときには、件名行が提供されません。

ボイス メッセージの件名行に含める単語と情報の両方を設定できます。受信者の言語に応じて、件名行をローカライズすることもできます。

次のタイプのメッセージに関して、件名行の形式が定義されています。

1. ボイス メッセージの場合：

- 外部発信者のメッセージ：識別できないボイス メッセージ、または Unity Connection ユーザではない発信者からのメッセージ。これには、システムコールハンドラに残されたメッセージも含まれます。
- ユーザ間のメッセージ：識別されたボイス メッセージ、または Unity Connection ユーザからのメッセージ。
- インタビュー ハンドラ メッセージ：インタビュー ハンドラに残されたメッセージ。
- ライブ レコード メッセージ：ユーザと発信者との間の通信中に録音された会話が含まれるメッセージ。

2. 通知の場合：

- メッセージ通知：これには、Unity Connection ユーザに送信される新規ボイス メッセージの電子メール通知が含まれます。
- 不在着信通知：これには、不在着信に関する電子メール通知が含まれます。
- スケジュールされたサマリ通知：これには、スケジュールされた時刻に送信される電子メール通知が含まれます。

件名行の形式の設定

件名行の形式を定義するときは、次のことに注意してください。

- パラメータの前後に % を指定する必要があります。

- システムにインストールされている言語ごとに、別の件名行の形式を定義できます。
- ユーザの優先言語に件名行の形式が定義されていない場合、システムのデフォルト言語の件名行の形式定義が代わりに使用されます。
- メッセージが同報リストに送信されるときには、同報リストのすべての受信者に、システムデフォルト言語の件名行の形式が使用されます。各受信者の優先言語で件名行を定義する必要はありません。
- ボイスメッセージをデータベースに保存するときに、件名フォーマットがボイスメッセージに適用されます。件名行の形式定義を変更しても、すでにユーザメールボックスにあるメッセージは変更されません。新しい件名定義は、変更の保存後に録音されるボイスメッセージにだけ反映されます。

Unity Connection での件名行の形式の設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [件名行の形式 (Subject Line Formats)] を選択します。
 - ステップ 2** [件名行の形式の編集 (Edit Subject Line Formats)] ページで、必要なフィールドまたはパラメータに値を入力します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
 - ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

添付ファイルの説明

サードパーティ製のメッセージストアに統合されている Unity Connection は、電話でメッセージを確認するユーザ向けに、メッセージ添付ファイルに関するテキスト/スピーチ (TTS) による説明を使用します。たとえば、拡張子 .jpg が付いた添付ファイルは「イメージ」と説明されます。

メッセージ添付ファイルの説明の設定

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)] を選択します。
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)] ページが表示され、現在設定されているメッセージ添付ファイルの説明が示されます。
 - ステップ 2** メッセージ添付ファイルの説明を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- メッセージ添付ファイルの説明を追加するには、次の手順を実行します。
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成 (New TTS Description of Message Attachment)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します
- メッセージ添付ファイルの説明を編集するには、次の手順を実行します。
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)] ページで、編集する添付ファイルを選択します。
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集 (Edit TTS Descriptions of Message Attachments)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します
- メッセージ添付ファイルの説明を削除するには、次の手順を実行します。
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)] ページで、削除する添付ファイルを選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

エンタープライズパラメータ

Unity Connection のエンタープライズパラメータは、Cisco Unified Serviceability のすべてのサービスに適用されるデフォルト設定を提供します。エンタープライズパラメータを表示および管理するには、Cisco Unity Connection Administration にサインインし、[システム設定 (System Settings)] を展開して [エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] を選択します。

Cisco Unified Serviceability サービスの詳細については、『Cisco Unified Serviceability Administration Guide Release 10.0(1)』 (http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/service/10_0_1/admin/CUCM_BK_CDDBCDEB_00_cisco-unified-serviceability-merge-100.html) を参照してください。

表 16-1 では、Unity Connection で使用できるエンタープライズパラメータについて説明します。この表に記述されていないフィールドは、Cisco Unified Communications Manager から管理します。

エンタープライズパラメータの説明

パラメータ名	説明
[クラスタID (Cluster ID)]	サーバのパラメータ値を指定します。管理者は[エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] ページからこのパラメータ値を編集することができません。

パラメータ名	説明
[デバイスレベルトレースの最大数 (Max Number of Device Level Trace)]	<p>Cisco Unified Serviceability の [トレース設定 (Trace Configuration)] でデバイス名ベースのトレースを選択した場合は、同時にトレースできるデバイスの数を指定します。</p> <p>デフォルト設定 : 12 最小値 : 0 最大値 : 256</p>
ローカリゼーションパラメータ	
[デフォルトのネットワークロケール (Default Network Locale)]	<p>音声の変調とトーンに関するデフォルトネットワークロケールを指定します。選択されたネットワークロケールは、デバイスまたはデバイスプールレベルでネットワークロケールが設定されていない、すべてのゲートウェイと電話機に適用されます。</p> <p>(注) 選択されたネットワークロケールが、すべてのゲートウェイと電話機にインストールされ、サポートされていることを確認してください。パラメータ変更を反映するには、すべてのデバイスをリセットしてください。</p> <p>デフォルト設定 : United States</p>
[デフォルトのユーザロケール (Default User Locale)]	<p>言語選択のデフォルトのユーザロケールを指定します。すべてのモデルで、すべてのロケールがサポートされるわけではありません。この設定がサポートされないモデルの場合は、サポートされているロケールを明示的に設定します。</p> <p>(注) パラメータ変更を反映するには、すべてのデバイスをリセットしてください。</p> <p>デフォルト設定 : English United States</p>
ロールバック用のクラスタ準備	
[8.0以前へのロールバック用のクラスタ準備 (Prepare Cluster for Rollback to Pre 8.0)]	<p>Unity Connection クラスタを新しいバージョンにアップグレードする場合、この設定で Unity Connection の旧バージョンを指定します。</p> <p>デフォルト設定 : False</p>
トレースパラメータ	
[ファイルクローズスレッドフラグ (File Close Thread Flag)]	<p>個別のスレッドを使用して、トレースファイルを閉じられるようにします。トレースファイル終了時のシステムパフォーマンスが向上する場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>

パラメータ名	説明
FileCloseThreadQueueWaterMark	<p>トレース ファイルを閉じるために使用される個別のスレッドが、トレース ファイルを閉じることを停止する上限を定義します。その後は、個々のスレッドを使用せずにトレース ファイルが閉じられます。</p> <p>デフォルト設定：100 最小値：0 最大値：500</p>
クラスタ全体のドメイン設定パラメータ	
[組織の最上位ドメイン (Organization Top Level Domain)]	<p>組織のトップ レベル ドメインを定義します (たとえば、cisco.com)。</p> <p>最大長：255 許容される値：大文字および小文字の英字 (a ~ z、A ~ Z)、数字 (0 ~ 9)、ハイフン (-)、またはピリオド (.) からなる最大 255 文字の有効なドメイン (たとえば cisco.com) を指定します。ドメイン ラベルの区切り文字はドットです。ドメイン ラベルの先頭文字をハイフンにすることはできません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。</p>
[クラスタの完全修飾ドメイン名 (Cluster Fully Qualified Domain Name)]	<p>このクラスタの1つまたは複数の完全修飾ドメイン名 (FQDN) を定義します。複数の FQDN はスペースで区切る必要があります。アスタリスク (*) を使用して、FQDN内でワイルドカードを指定することができます。たとえば、cluster-1.rtp.cisco.com や *.cisco.com のように定義します。ホスト部分がこのパラメータの FQDN と一致する URL を含む要求 (たとえば SIP コール) は、このクラスタまたはこのクラスタに接続されたデバイスあるいはその両方に対する要求として認識されます。</p> <p>最大長：255 許容される値：1つ以上の FQDN、または * ワイルドカードを使用した FQDN の一部 (たとえば cluster-1.cisco.com または *.cisco.com) を指定します。複数の FQDN はスペースで区切る必要があります。使用可能な文字は、次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 大文字または小文字 (a ~ z または A ~ Z) • 数字 (0 ~ 9) • ハイフン (-) • アスタリスク (*) • ドット (.) ドメイン ラベルの区切り文字はドットです。 <p>ドメイン ラベルの先頭文字をハイフンにすることはできません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。</p>

パラメータ名	説明
Cisco サポートが使用	
Cisco Support Use 1	シスコ テクニカル サポートだけが使用します。 最大長：10
Cisco Support Use 2	シスコ テクニカル サポートだけが使用します。 最大長：10
Cisco Syslog Agent	
[リモート Syslog サーバ名 1 ～リモート Syslog サーバ名 5 (Remote Syslog Server Name 1 to Remote Syslog Server Name 5)]	<p>Syslog メッセージ受信のために使用する、リモート Syslog サーバの名前または IP アドレスを入力します。Syslog メッセージを受け入れるためのリモート Syslog サーバを最大5つ設定できます。サーバ名が指定されていない場合、Cisco Unified Serviceability は syslog メッセージを送信しません。Cisco Unified Communications Manager サーバは別のサーバからの Syslog メッセージを受信しないため、Cisco Unified Communications Manager サーバを宛先として指定しないでください。</p> <p>最大長：255 許容される値：次の文字を使用した有効なリモート Syslog サーバ名を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • A ～ Z • a ～ z • 0 ～ 9 • . • -
[リモート Syslog メッセージ の Syslog 重大度 (Syslog Severity for Remote Syslog Messages)]	<p>リモート Syslog サーバの、対象となる Syslog メッセージの重大度を選択します。選択された重大度以上のすべての Syslog メッセージが、リモート Syslog に送信されます。リモートサーバ名が指定されていない場合、Cisco Unified Serviceability は Syslog メッセージを送信しません。</p> <p>デフォルト設定：Error</p>
CUCReports パラメータ	
[レポート ソケット Unity Connection タイムアウト (Report Socket Unity Connection Timeout)]	<p>別のサーバとの Unity Connection を確立するときに使用される最大秒数を指定します。低速ネットワークで Unity Connection に問題が発生する場合は、この時間を長くしてください。</p> <p>デフォルト設定：10 最小値：5 最大値：120</p>

パラメータ名	説明
[レポートソケット読み取りタイムアウト (Report Socket Read Timeout)]	別のサーバからデータを読み取る際に使用される最大秒数を指定します。低速ネットワークでUnity Connectionに問題が発生する場合は、この時間を長くしてください。 デフォルト設定：60 最小値：5 最大値：600

サービスパラメータ

Unity Connection のサービスパラメータを使用して、Cisco Unified Serviceability のさまざまなサービスを設定できます。サービスパラメータのリストと説明を確認するには、[サービスパラメータ設定 (Service Parameter Configuration)] ウィンドウの疑問符ボタンを選択します。

Cisco Unified Serviceability でサービスをオフにした場合、Unity Connection は、更新されたサービスパラメータの値を保持します。サービスを再起動したときに、Unity Connection はサービスパラメータを変更後の値に設定します。

サービスパラメータを表示および管理するには、Cisco Unity Connection Administration にサインインし、[システム設定 (System Settings)] を展開して [サービスパラメータ (Service Parameters)] を選択します。

Cisco Unified Serviceability サービスの詳細については、『Cisco Unified Serviceability Administration Guide Release 10.0(1)』 (http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/service/10_0_1/admin/CUCM_BK_CDDBCDEB_00_cisco-unified-serviceability-merge-100.html) を参照してください。



注意

サービスパラメータの一部の変更は、システム障害の原因になることがあります。変更しようとしている機能を完全に理解している場合や、Cisco Technical Assistance Center (TAC) から変更の指定があった場合を除いて、サービスパラメータに変更を加えないようにしてください。

表 16-2 に、Unity Connection で変更できるサービスパラメータを説明します。この表に記述されていないフィールドは、Cisco Unified Communications Manager から管理します。

サービスパラメータの説明

サービスパラメータ	説明
Cisco AMC サービス	
Primary Collector	クラスタ全体のリアルタイム情報を収集するプライマリ AMC (AlertMgr および Collector) サーバを指定します。値は、設定済みのサーバのいずれか（できれば、通話処理がほとんどないサーバ）と一致している必要があります。

サービスパラメータ	説明
Failover Collector	フェールオーバー AMC (AlertMgr および Collector) サーバを指定します。このパラメータで指定したサーバは、プライマリ AMC がダウンしている場合、または到達できない場合にリアルタイムデータを収集するために使用されます。Primary Collector がアクティブではなく、Failover Collector が指定されない場合は、データが収集されません。
Data Collection Enabled	リアルタイム クラスタ情報の収集とアラートを、有効 (True) または無効 (False) のいずれにするかを決定します。 デフォルト設定 : True
Data Collection Polling Rate	AMC 収集レートを秒単位で指定します。 デフォルト設定 : 30 最小値 : 15 最大値 : 300 単位 : 秒
Server Synchronization Period	プライマリ AMC が動作し、アクティブに収集しているかどうかを判断するために、バックアップ AMC (AlertMgr および Collector) が起動時に待機する時間を秒単位で指定します。このパラメータによって、バックアップ AMC が、過度に早く収集タスクを引き継ぐことが防止されます。 (注) パラメータ変更を有効にするには、バックアップサーバで AMC サービスを再起動します。 デフォルト設定 : 60 最小値 : 15 最大値 : 300 単位 : 秒
RMI Registry Port Number	RMI レジストリをオンにするポート番号を指定します。このポートを使用して、プライマリまたはバックアップ AMC が他の AMC を検出し、RTMT サブレットがプライマリ/バックアップ AMC を検出します。 (注) パラメータ変更を有効にするには、AMC サービスを再起動します。 デフォルト設定 : 1099 最小値 : 1024 最大値 : 65535
RMI Object Port Number	RMI リモート オブジェクト用に使用するポート番号を指定します。このポートは、AMC が他の AMC および RTMT サブレットとデータを交換するために使用されます。 (注) パラメータ変更を有効にするには、AMC サービスを再起動します。 デフォルト設定 : 1090 最小値 : 1024 最大値 : 65535

サービスパラメータ	説明
AlertMgr Enabled	<p>(AMCトラブルシューティング専用)アラート(電子メールやepage)機能を有効または無効にします。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、AMCサービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定: True</p>
Logger Enabled	<p>(AMCトラブルシューティング専用)ロギング機能(レポートを生成するための.csvファイル)を有効または無効にします。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、AMCサービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定: True</p>
Cisco Database Layer Monitor サービス	
Maintenance Time	<p>コール詳細記録(CDR)データベースメンテナンスを開始する時刻を指定します。このパラメータは、Maintenance Windowパラメータと組み合わせて使用します。たとえば、このパラメータを22と指定すると、CDRメンテナンスは午後10時に開始します。Maintenance Windowパラメータを2に設定すると、CDRメンテナンスは午後10時から深夜0時まで1時間ごとに実行されます。両方のパラメータを24に設定した場合、CDRメンテナンスは一日中、1時間ごとに実行されます。CDRメンテナンス中は、最も古いCDRおよび関連するコール管理レコード(CMR)がシステムにより削除されます。したがって、最大CDRレコードパラメータで指定されたレコードの最大数は維持されます。また、メンテナンス中、CDRファイル数が200を超えた場合はアラームが発生し、破損したサーバ間のレプリケーションリンクがチェックされ、その再初期化が試行されます。</p> <p>デフォルト設定: 24 最小値: 1 最大値: 24 単位: 時間</p>

サービスパラメータ	説明
Maintenance Window	<p>CDR メンテナンスを実施する時間を指定します。たとえば、このパラメータを 12 に設定した場合、CDR メンテナンスは、Maintenance Time パラメータで指定した時刻から 12 時間にわたり、1 時間ごとに実行されます。たとえば、Maintenance Time パラメータが 7、このパラメータが 12 に設定されている場合、CDR メンテナンスは午前 7 時に開始し、午後 7 時まで毎時間実行されます。両方のパラメータが 24 に設定されている場合、CDR メンテナンスは全日、毎時間実行されます。CDR メンテナンス中は、最も古い CDR および関連する CMR がシステムにより削除されます。したがって、最大 CDR レコードパラメータで指定されたレコードの最大数は維持されます。また、メンテナンス中、CDR ファイル数が 200 を超えた場合はアラームが発生し、破損したサーバ間のレプリケーションリンクがチェックされ、その再初期化が試行されます。</p> <p>デフォルト設定：2 最小値：1 最大値：24 単位：時間</p>
Table Out of Sync Detection	<p>このパラメータを On に設定した場合は、データベースレプリケーションステータスの概要が、メンテナンス時間中に毎日収集され、連続する 3 日間の出力と比較して、3 日間を通じて同期されていない表があるかどうか判断されます。それが存在する場合は、警告が発生します。デフォルトでは、このパラメータは Off に設定され、Maintenance Time パラメータで指定した時間に実行されます。</p> <p>デフォルト：Off</p>
MaintenanceTaskTrace	<p>メンテナンスタスクトレースを設定します。メンテナンスタスクからパフォーマンスカウンタトレースを取得するには、このパラメータをオンにする必要があります。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：Off</p>
Cisco DirSync	
Maximum Number of Agreements	<p>Cisco Unified CM Administration の [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory)] ウィンドウ ([システム (System)] > [LDAP] > [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory)]) で設定可能な LDAP ディレクトリ (規定とも呼ばれます) の最大数を指定します。複数の LDAP ディレクトリを作成すると、複数の検索ベースからユーザを同期する際に役立ちます。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、Cisco DirSync サービスを再起動する必要があります。</p> <p>デフォルト設定：5 最小値：1 最大値：5</p>

サービスパラメータ	説明
Maximum Number of Hosts	<p>フェールオーバー用として設定できる LDAP ホスト名の最大数を指定します。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、Cisco DirSync サービスを再起動する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 3 最小値 : 1 最大値 : 3</p>
Retry Delay on Host Failure (secs)	<p>Cisco Unified CM Administration で設定した最初の LDAP サーバ (ホスト名) への Unity Connection 接続を再試行するまでに待機する時間 (秒単位) を指定します。Unity Connection 接続が失敗すると、同じホストへの再接続が3回試行されます。3回目の試行も失敗した場合、リスト内の階層順で次のホスト名への接続が試行されません。</p> <p>デフォルト設定 : 5 最小値 : 5 最大値 : 60</p>
Retry Delay on HostList Failure (mins)	<p>Cisco Unified CM Administration で設定したすべての LDAP サーバ (ホスト名) への接続を再試行するまでに待機する時間 (分単位) を指定します。LDAP サーバへの Unity Connection 接続は、Cisco Unified CM Administration で表示される順序で試行されます。3回の試行は、Retry Delay On Host Failure サービスパラメータで指定した待機間隔に基づいて実行されます。3回の試行がすべて失敗すると、リスト内の次の LDAP サーバが試行されます。リスト内のどのサーバにも接続できない場合は、エラーがログに記録され、次の同期間隔が経過するまで待機してから、リスト内の最初のサーバから接続が再試行されます。</p> <p>デフォルト設定 : 10 最小値 : 10 最大値 : 120</p>
LDAP Unity Connection Timeout (secs)	<p>Unity Connection で LDAP 接続を確立するために許可される時間 (秒単位) を指定します。指定した時間内に Unity Connection への接続を確立できない場合、LDAP サービスプロバイダーは接続試行を中止します。</p> <p>デフォルト設定 : 5 最小値 : 1 最大値 : 60</p>
Delayed Sync Start Time (mins)	<p>Cisco DirSync サービスが起動してからディレクトリ同期プロセスを開始するまでの待機時間を指定します。ディレクトリ同期によって、LDAP サーバのユーザは、Cisco Unified Communications Manager データベースにコピーされます。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、Cisco Tomcat サービスを再起動する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 5 最小値 : 5 最大値 : 60</p>
Cisco RIS Data Collector パラメータ	

サービスパラメータ	説明
RIS Cluster TCP Port	<p>クラスタ内の Cisco RIS Data Collector サービスが相互通信するために使用する静的 TCP ポートを指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、クラスタ内の各サーバで Cisco RIS Data Collector サービスを再起動してください。</p> <p>デフォルト設定：2555 最小値：1024 最大値：65535</p>
RIS Client TCP Port	<p>RIS クライアントが、クラスタ内の Cisco RIS Data Collector サービスと通信するために使用する静的 TCP ポートを指定します。注：このパラメータの変更を有効にするには、クラスタ内の各サーバで、Cisco Database Layer Monitor サービスと Cisco the RIS Data Collector サービスを再起動する必要があります。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、クラスタ内の各サーバで、Cisco Database Layer Monitor サービスと Cisco the RIS Data Collector サービスを再起動してください。</p> <p>デフォルト設定：2556 最小値：1024 最大値：65535</p>
RIS Client Timeout	<p>RIS クライアントが Cisco RIS Data Collector サービスからの応答を待機する時間（秒単位）を指定します。各サーバで実行される RIS Data Collector サービスは、このパラメータで指定した値の 90% を内部に割り当てます。複数のサーバがあるクラスタに関してこのパラメータを正しく設定するには、クラスタ内で RIS Data Collector サービスを実行するサーバ数の 4 倍（以上）の値を指定します。</p> <p>比較的高い値を選択すると、1つのサーバの RIS Data Collector サービスが別のサーバの RIS Data Collector サービスから応答を受信するために十分な時間が割り当てられます。応答に必要な時間は、サーバのプロセッサ速度、サーバに登録されているデバイスの数、サーバメモリの容量、コールの量などの要因、およびパフォーマンスに影響を及ぼすその他の要因によって変化します。</p> <p>デフォルト設定：30 最小値：10 最大値：1000 単位：秒</p>
RIS Cleanup Time of the Day	<p>使われていない情報、古い情報、デバイス情報を削除するために、RIS データベースがクリーンアップされる時刻を指定します。この時刻に、すべてのデバイスの [登録試行回数 (Number of Registration Attempts)] パフォーマンス カウンタは 0 にリセットされます。</p> <p>デフォルト設定：22:00 最大長：5 許容される値：HH:mm 書式で時刻を指定 (06:11 など) 単位：時:分</p>

サービスパラメータ	説明
RIS Unused Cisco CallManager Device Store Period	<p>Cisco CallManager サービスからの未登録のデバイス情報または拒否されたデバイス情報に関する RIS データベース情報保管期間を指定します。このパラメータで指定した時間が経過した後、Cisco CallManager によって、（RIS Cleanup Time of the Day パラメータで指定する）次の RIS データベース クリーンアップ時間中に期限切れとなったエントリが削除されます。</p> <p>デフォルト設定：3 最小値：1 最大値：30 単位：日</p>
RIS Unused CTI Records Storage Period	<p>CTI Manager からのクローズされたプロバイダー、デバイス、またはラインの情報に対して、RIS データベース情報保管期間を指定します。このパラメータで指定した時間が経過した後、Cisco CTI Manager によって、（RIS Cleanup Time of the Day パラメータで指定する）次の RIS データベース クリーンアップ時間中に期限切れのエントリが削除されます。</p> <p>デフォルト設定：1 最小値：0 最大値：5 単位：日</p>
RIS Maximum Number of Unused CTI Records	<p>RIS データベースに格納される、閉じられた CTI プロバイダー、デバイス、および回線の最大記録数を指定します。このパラメータで指定した制限に達すると、Cisco CTI Manager は、使用されていない CTI プロバイダー、デバイス、および回線の新しい記録を RIS データベースに保存しません。</p> <p>デフォルト設定：3000 最小値：0 最大値：5000 単位：レコード数</p>
TLC Throttling Enabled	<p>Trace and Log スロットルの動作を有効または無効にします。</p> <p>デフォルト設定：True</p>
TLC Throttling IOWait Goal	<p>TLC スロットルが目標とするシステム IOWait 比率を指定します。</p> <p>デフォルト設定：10 最小値：10 最大値：40</p>
TLC Throttling CPU Goal	<p>TLC スロットルが目標とするシステム CPU 使用率を指定します。</p> <p>デフォルト設定：80 最小値：65 最大値：90</p>
TLC Throttling Polling Delay	<p>トレース収集のスロットリング用として、IO 待機と CPU 使用率のポーリング間の最小待機時間（ミリ秒単位）を指定します。</p> <p>デフォルト設定：250 最小値：200 最大値：2000</p>
TLC Throttling SFTP Maximum Delay	<p>タイムアウトを防止するために SFTP 転送を一時停止する最大時間を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：5000 最小値：1000 最大値：10000</p>

サービスパラメータ	説明
Maximum Number of Processes and Threads	<p>マシンで動作しているプロセスとスレッドの最大数を指定します。マシン上のプロセスとスレッドの合計数がこの最大数を超えた場合は、SystemAccess によって TotalProcessesThreadsExceededThresholdStart アラームが送信され、対応する警告が生成されます。</p> <p>デフォルト設定：2000 最小値：1000 最大値：3000</p>
Enable Logging	<p>トラブルシューティング パフォーマンス監視データの収集とロギングが、有効 (True) または無効 (False) のいずれであるかを決定します。</p> <p>デフォルト設定：True</p>
Polling Rate	<p>トラブルシューティング パフォーマンス監視データのポーリングレートを秒単位で指定します。</p> <p>デフォルト設定：15 最小値：5 最大値：300 単位：秒</p>
Maximum No. of Files	<p>ディスクに保存されるトラブルシューティング パフォーマンス監視ログファイルの最大数を指定します。「Maximum No. of Files」に大きな数値を設定する場合は、「Maximum File Size」の値を小さくします。</p> <p>(注) この値を小さくすると、Troubleshooting Perfmon Data Logging が有効で RISDC がオンになっている場合、タイムスタンプが古いものから順にログファイルが削除されます。必要に応じて、Maximum No. of Files を変更する前に、これらのファイルを保存してください。</p> <p>デフォルト設定：50 最小値：1 最大値：100</p>
ファイルの最大サイズ (MB) (Maximum File Size (MB))	<p>次のファイルが作成されるまでの、各トラブルシューティング パフォーマンス監視ログファイルの最大ファイルサイズを MB 単位で指定します。「Maximum File Size」に大きな数値を設定する場合は、「Maximum No. of Files」の値を小さくする必要があります。</p> <p>デフォルト設定：5 最小値：1 最大値：500</p>
Cisco Serviceability Reporter	
RTMT Reporter Designated Node	<p>RTMTReporterの実行場所となる特定のサーバを指定します。RTMT Reporter サービスは CPU を集中的に使用するため、非コール処理サーバをこのサーバにすることを推奨します。このフィールドには、Reporter が最初に開始されたローカル サーバ IP が自動的に取り込まれます。</p>

サービスパラメータ	説明
RTMT Report Generation Time	Real-Time Monitoring Tool (RTMT) レポートが生成される時刻を、深夜 0 時 (00:00) からの時間 (分単位) で指定します。通話処理への影響を減らすため、リアルタイム以外のレポートは業務時間外に実行してください。 デフォルト設定 : 30 最小値 : 0 最大値 : 1200
RTMT Report Deletion Age	レポートが削除されるまでに経過する必要がある日数を指定します。たとえば、このパラメータを 7 に設定した場合、7 日前に生成されたレポートは、8 日目に削除されます。値に 0 を指定すると、レポートの生成が無効になり、既存のレポートはすべて削除されます。 デフォルト設定 : 7 最小値 : 0 最大値 : 30

プラグイン

アプリケーションプラグインは、Unity Connection の機能を拡張します。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンスモニタリングカウンタや Port Monitor などのツールから、リモートでシステムの稼働状態をモニタできます。

Real-Time Monitoring Tool

クライアント側アプリケーションとして実行される Real-Time Monitoring Tool (RTMT) は、HTTPS および TCP を使用して、システムパフォーマンス、デバイスのステータス、デバイス検出、および Unity Connection の CTI アプリケーションをモニタします。RTMT は、HTTPS を使用して直接デバイスに接続し、システムの問題をトラブルシューティングできます。また、RTMT は Unity Connection のボイスメッセージングポートもモニタできます。

RTMT を使用すると、次の作業を実行できます。

- システムの稼働状態に注目した、事前定義済みの管理オブジェクトのセットをモニタする。
- 値がユーザ設定のしきい値を超えるか下回ったときに、オブジェクトのさまざまなアラートを電子メール形式で生成する。
- トレースを収集し、RTMT に備わっているさまざまなデフォルトビューアで表示する。
- SysLog ビューアで Syslog メッセージおよびアラーム定義を表示する。
- パフォーマンスモニタリングカウンタと連動する。
- Unity Connection のボイスメッセージングポートをモニタする。

Unity Connection クラスタが設定されている場合は、複数の RTMT インスタンスを開いて、Unity Connection クラスタの各サーバのボイス メッセージング ポートをモニタできます。

詳細については、該当するリリースの『Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool Administration Guide』を参照してください。このガイドは http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手できます。



(注) プラグインをインストールする前に、プラグインのインストール先サーバで実行されている侵入検知やアンチウイルス サービスをすべて無効にする必要があります。

Unity Connection でのプラグインのインストール

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[プラグイン (Plugins)] を選択します。
- ステップ 2 [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページで [検索 (Find)] を選択し、インストールするプラグインを選択します。
- ステップ 3 [ダウンロード (Download)] を選択し、画面に表示される指示に従ってプラグインをインストールします。

ファクスサーバ

Unity Connection にファクスを統合すると、ユーザはメールボックスでファクスを受信し、そのファクスを他のユーザに転送したり、印刷用にファクス機に転送したりできます。ユーザは電話機、Messaging Inbox、または IMAP クライアントを使用してファクスを管理します。詳細については、[ファクスサーバ](#)、(305 ページ) の章を参照してください。

LDAP

LDAP を統合すると、サポート対象の企業ディレクトリからユーザをインポートして同期させることができます。これにより、保守する必要があるディレクトリ情報データベースが 1 つになります。詳細については、[LDAP](#)、(189 ページ) の章を参照してください。

SAML シングル サインオン

Security Assertion Markup Language Single Sign On (SAML SSO) は、既存のサインオン機能の拡張です。SAML SSO により、ユーザは以下の Unified Communications 製品上の Unity Connection サブ

スクライバ Web インターフェイスおよび管理 Web アプリケーション全体でシングル サインオン アクセスできるようになります。

- Unity Connection
- Cisco Unified Communications Manager
- Cisco Unified IM/Presence

SAML SSO では、LDAP ユーザと非 LDAP ユーザの両方に対して Web アプリケーションへのシングル サインオン アクセス権を付与できます。SAML SSO の詳細については、『Quick Start Guide for SAML SSO in Cisco Unity Connection, Release 12.x』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/quick_start/guide/b_12xcucqssamlso.html から入手できます。

認証サーバ

Unity Connection は、OAuth 2.0 認証コード付与フローをサポートすることで、Jabber ユーザの SAML SSO および非 SSO ログインエクスペリエンスを拡張します。ログインにかかる時間を短縮するには、認証コード付与フローで認証サーバがアクセス トークンとリフレッシュ トークンを Jabber クライアントに提供する必要があります。Unity Connection では、電話システムに関連付けられている Cisco Unified CM のパブリッシャ サーバが認証サーバとして設定されます。認証サーバの設定が完了すると、Unity Connection は認証サーバから提供される認証キーを使用して Jabber クライアントのトークンを検証します。Cisco Unified CM で認証キーが変更された場合は、Unity Connection と認証サーバの間でキーを同期する必要があります。電話システムに関連付けられている Cisco Unified CM のクレデンシャルを指定して、複数の認証サーバを設定できます。

認証サーバを設定するには、「[Unity Connection での認証サーバの設定](#)」を参照してください。

Unity Connection で認証サーバを設定するときには、次の点を考慮してください。

- OAuth 認証コード付与フロー機能が Cisco Unified CM と Cisco Unity Connection の両方で有効になっていることを確認します。

デフォルトでは、Cisco Unity Connection では OAuth フローが無効になっています。この機能を有効にするには、Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] > [エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] に移動します。[エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] ページの [SSO および OAuth の設定 (SSO and OAuth Configuration)] フィールドの下で該当する設定を入力し、[ログイン更新フローを使用した OAuth (OAuth with Refresh Login Flow)] で [有効 (Enabled)] オプションを選択します。

- 入力する認証サーバのユーザ名とパスワードは、Cisco Unified CM のシステム管理者のユーザ名およびパスワードと同一でなければなりません。
- Cisco Unified CM の Tomcat サービスが稼働しています。
- Cisco Unified CM の有効な証明書を Cisco Unity Connection の tomcat トラストにアップロードするか、または [証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)] チェックボックスをオンにして認証サーバの証明書検証エラーを無視します。

証明書の詳細については、『Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』の「Security」の章を参照してください。このドキュメントは、
https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/os_administration/b_12xcucosagx.htmlにあります。

- Jabber クライアントのバージョンは 11.9 以降でなければなりません。
- Cisco Unified CM のバージョンは 11.5.1 SU3 以降でなければなりません。

Unity Connection での認証サーバの設定

Unity Connection で検証サーバを設定するには、次の手順を実行します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[認証サーバ (Authz Server)] を選択します。[認証サーバの検索 (Search Authz Server)] ページが表示され、現在設定されている認証サーバが示されます。

ステップ 2 認証サーバを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 認証サーバを追加するには、次の手順に従います。
 - 1 [新規追加 (Add New)] を選択します。[新規認証サーバ (New Authz Server)] ページが表示されます。
 - 2 必要な情報をフィールドに入力します。
 - 3 [保存 (Save)] を選択します。
- 認証サーバを更新するには、次の手順に従います。
 - 1 編集する認証サーバを選択します。[認証サーバの編集 (Edit Authz Server)] ページが表示されます。
 - 2 必要に応じて認証サーバの設定を編集します。
 - 3 [保存 (Save)] を選択します。
- 認証サーバを削除するには、次の手順に従います。
 - 1 削除する認証サーバの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
 - 2 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
 - 3 [OK] を選択して削除を確認します。複数の認証サーバを削除するには、複数のチェックボックスを一括でオンにします。

Cross-Origin リソース共有 (CORS)

CORS 仕様を使用すると、クライアントアプリケーションはより安全な方法で Cross-Origin 要求を処理できます。Web アプリケーションでは通常、単一生成元ポリシーのために、元のドメイン（アプリケーションによる生成元）から別のドメインへの Cross-Origin 要求が Web ブラウザで禁止されます。CORS は、Web ブラウザがサーバとやり取りし、Cross-Origin 要求を許可するかどうかを決定するための手段を提供します。CORS 仕様では、許可されるドメインにサービスを提供するために Web ブラウザと Unity Connection サーバの間で合意を確立するのに HTTP ヘッダーが使用されます。

Unity Connection では、Unity Connection 内で Cross-Domain サーバ用のエントリを作成することにより、Cross-Domain サーバのクライアントアプリケーションが Unity Connection サーバ上のコンテンツに直接アクセスできます。CORS 要求を処理するには Unity Connection に Cross-Domain サーバのエントリが事前に存在していなければなりません。

Unity Connection では、CORS をサポートするよう、シングルサインオン (SAML SSO) エンドポイントが拡張されています。



(注) CORS 機能は、VMRest API を使用することにより Unity Connection の 10.5 以降のリリースでサポートされています。

Unity Connection での CORS の設定

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[Cross-Origin Resource Sharing (CORS)] を選択します。

[Cross-Origin Resource Sharing (CORS) の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページが表示され、現在設定されている CORS が示されます。

ステップ 2 Cross-Origin Resource Sharing を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- CORS を追加するには、次の手順を実行します。

[Cross-Origin Resource Sharing (CORS) の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新規 Cross-Origin Resource Sharing (CORS) (New Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 既存の CORS を編集するには、次の手順を実行します。

[Cross-Origin Resource Sharing (CORS) の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、編集する CORS を選択します。

[Cross-Origin Resource Sharing (CORS) の編集 (Edit Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、必要な設定の値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 1 つ以上の CORS を削除するには、次の手順を実行します。

[Cross-Origin Resource Sharing (CORS) の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、削除する CORS を選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択して、CORS を削除します。

SMTP の設定

SMTP 設定は、ユーザが Unity Connection ボイス メッセージを送受信できるようにするメッセージングのタイプです。SMTP 設定について詳しくは、[メッセージ](#)、(161 ページ) の章を参照してください。



第 17 章

詳細システム設定

- [詳細システム設定, 285 ページ](#)
- [SMPP プロバイダー, 286 ページ](#)
- [カンバセーション, 286 ページ](#)
- [メッセージング, 293 ページ](#)
- [サイト内ネットワーキング, 293 ページ](#)
- [テレフォニー, 293 ページ](#)
- [レポート, 293 ページ](#)
- [Connection の管理, 298 ページ](#)
- [TRAP, 299 ページ](#)
- [ディスク容量, 299 ページ](#)
- [PCA, 300 ページ](#)
- [RSS, 300 ページ](#)
- [クラスタの設定, 302 ページ](#)
- [ファクス, 302 ページ](#)
- [ユニファイドメッセージング サービス, 302 ページ](#)
- [API 設定, 302 ページ](#)

詳細システム設定

Cisco Unity Connection Administration の [詳細設定 (Advanced)] メニューでは、管理者がさまざまな機能とパラメータ (Cisco Unity Connection でのメッセージングとカンバセーションなど) のシステム全体の設定を管理できます。

SMPP プロバイダー

SMPP プロバイダーは Unity Connection ユーザに SMS メッセージングを提供し、メッセージ通知を可能にします。詳細については、「[SMS メッセージ通知の設定](#)」（ページ 14-5）を参照してください。

カンバセーション

Unity Connection のすべてのユーザに影響を与える、システム規模のカンバセーション設定を行うことができます。

すべてのユーザへのカンバセーション設定の適用

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[カンバセーション (Conversation)] を選択します。
- ステップ 2** 必須のカンバセーション設定に値を入力して [保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

カンバセーションの設定

カンバセーションの設定は次のとおりです。

- PIN 入力カンバセーション中に有効なユーザ補助の設定：個々のユーザの電話メニューのユーザ補助設定値は、ボイスメール PIN を入力することによりユーザが認証されるまで有効になりません。
- 宛先優先リスト：ユーザが名前を言うか、または名前の一部をキー入力して受信者をメッセージの宛先に指定しようとする時、一致する名前が複数見つかることがあります。2つのメカニズムを設定することにより、特定の受信者が優先されるようにすると、検索結果がソートされ、大きな重み付けをされた名前が検索結果の最初に表示されます。宛先指定優先リストへの名前の格納方法、および名前の格納期間をカスタマイズできます。
- 宛先指定と録音順序：ユーザが他のユーザまたは配布リストにメッセージを送信または転送するときに宛先指定や録音が可能になるように、標準カンバセーションをカスタマイズできます。メッセージや音声コメントを録音する前にメッセージの宛先を指定するよう、ユーザカンバセーションをカスタマイズできます。この設定変更は、すべてのユーザに対してシステム全体で適用されます。ユーザがメッセージに返信する際に宛先指定して録音する順序を変更することはできません。

- メッセージがセキュリティ保護としてマークされている場合にユーザにアナウンス：[メッセージヘッダーでセキュアステータスをアナウンス (Announce Secure Status in Message Header)] チェックボックスがオンの場合、セキュアメッセージの再生の前に、それがセキュアメッセージであることを通知するプロンプトが Unity Connection によりユーザに対して再生されます。

ユーザと外部発信者の両方が残したすべてのメッセージがセキュアと設定されるように Unity Connection を設定済みの場合、このチェックボックスをオフにすると、ユーザがメッセージを聞くたびにセキュアメッセージのプロンプトが再生されることを防止できます。

- メッセージが複数受信者に送信された場合にアナウンスし、メッセージ受信者の一覧を表示：メッセージが複数受信者に送信された場合に、メッセージ再生前にそのことを Unity Connection がユーザにアナウンスするよう、カンパセーションをカスタマイズできます。

また、ユーザに対してメッセージのすべての受信者のリストを再生するように Unity Connection をカスタマイズすることもできます。デフォルトでは、タッチトーンカンパセーションでこの機能が有効になっていないため、カスタム キーパッドマッピング ツールを使ってこれを設定する必要があります。キーマッピングの設定内容に応じて、メッセージのヘッダー、本文、フッター、またはメッセージ聞き取り後のプロンプトの再生中にユーザが対応するキーを押すと、メッセージ受信者のリストが再生されます。

- 代行内線番号の自動追加：ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号以外の電話番号からサインインすると、その番号がユーザの発信側 ID (CPID) 履歴に追加されます。番号が代行内線番号として追加されると、ユーザはユーザ ID (プライマリ内線番号) を入力しなくても、この番号から Unity Connection にサインインできます。
- コール保留待機時間：コール保留を使用すると、電話が話し中であるときに Unity Connection は発信元に保留するよう求めることができます。各発信者は、この設定に従ってキュー内にとどまります。
- 返信または全員に返信でメッセージステータスをアナウンス：ユーザがメッセージに返信または全員に返信する際に、Unity Connection によりメッセージステータスがユーザにアナウンスされます。デフォルトでは、ユーザがメッセージに返信または全員返信しても、Unity Connection はメッセージステータスをアナウンスしません。
- 返信または全員に返信による受信者リストのアナウンス：メッセージが複数の受信者や同報リストに送信される場合、受信者は全員に返信することができます。ユーザがメッセージに対して全員に返信するとき、その受信者数が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドに指定された数値より少ない場合は、Unity Connection が受信者リストをアナウンスします。

管理者が [応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)] オプションを有効または無効に設定している場合、表 17-1 を参照してください。

メッセージステータスのアナウンス

ユーザのアクション	応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする	Unity Connection の正常な動作
メッセージへの返信	無効	メッセージステータスをアナウンスしません。
メッセージへの全員返信	無効	メッセージステータスをアナウンスしません。
メッセージへの返信	有効	メッセージステータスをアナウンスします。
メッセージへの全員返信	有効	メッセージステータスをアナウンスします。

- 返信または全員に返信でのメッセージステータス アナウンス：メッセージが複数の受信者や同報リストに送信される場合、受信者は全員に返信することができます。ユーザがメッセージに対して全員に返信するとき、その受信者数が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドに指定された数値より少ない場合は、Unity Connection が受信者リストをアナウンスします。

Unity Connection 10.0(1)以降では、ユーザがメッセージに返信するとき、受信者名だけを再生します。メッセージの応答が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all warning)] に記載された値に関係ありません。

管理者が [応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)] オプションを有効または無効に設定している場合、表 17-2 を参照してください。

メッセージステータスのアナウンス

ユーザのアクション	応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)	Unity Connection の正常な動作
メッセージへの返信	無効	メッセージステータスをアナウンスしません。
メッセージへの全員返信	無効	メッセージステータスをアナウンスしません。
メッセージへの返信	[有効 (Enabled)]	メッセージステータスをアナウンスします。

ユーザのアクション	応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)	Unity Connection の正常な動作
メッセージへの全員返信	[有効 (Enabled)]	メッセージステータスをアナウンスします。

- 返信または全員に返信による受信者リストのアナウンス：メッセージが複数の受信者や同報リストに送信される場合、受信者は全員に返信することができます。Unity Connection 10.0(1)以降では、ユーザがメッセージに返信するとき、受信者名だけを再生します。メッセージの応答が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all warning)] に記載された値に関係ありません。

管理者が [応答中に受信者リストをユーザにアナウンスする (Announce Recipients list to User(s) while Replying)] オプションを有効または無効に設定している場合、[表 17-3](#) を参照してください。

メッセージステータスのアナウンス

ユーザのアクション	応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする	Unity Connection の正常な動作
メッセージへの返信	無効	受信者の名前は再生されません。
メッセージへの全員返信	無効	受信者リストは再生されません。
メッセージへの返信	有効	受信者の名前が再生されます。
メッセージへの全員返信	有効	受信者リストが再生されます。

- 全員に返信で受信者数が最大数を超える場合にユーザに警告：複数受信者や配布リストにメッセージが送られた場合、受信者はオプションで全員に返信することができます。ユーザがメッセージに対して全員返信するとき、その受信者数が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドの数値以上である場合は、Unity Connection からユーザに警告が出されます。
- 発信者情報：メッセージを再生する前に、メッセージを残した各発信者に関する追加情報をユーザに提供するように、ユーザカンパセーションをカスタマイズできます。詳細については、[表 9 : Unity Connection でメッセージ再生前に提供可能な発信者情報](#) を参照してください。

表 9: **Unity Connection** でメッセージ再生前に提供可能な発信者情報

メッセージを残した発信者のタイプ	メッセージタイプ	Cisco Unity Connection はデフォルトでこれを再生	追加の発信者情報が提供されるときに、 Cisco Unity Connection によって再生される音声
識別されているユーザ（コールハンドラを含む）	ボイス、受信確認	ユーザ（またはコールハンドラ）の名前の録音。ユーザ（またはコールハンドラ）に名前の録音が割り当てられていない場合、 Unity Connection はテキスト/スピーチを使用して表示名を再生します。ユーザに表示名がない場合、 Unity Connection は代わりにプライマリ内線番号を再生します。	メッセージを再生する前の、名前の録音とプライマリ内線番号（利用可能な場合）の両方。 ユーザ（またはコールハンドラ）に名前の録音が割り当てられていない場合、 Unity Connection は代わりにテキスト/スピーチを使用して、ユーザ（またはコールハンドラ）の表示名を再生します。
外部発信者	音声	メッセージの発信者や発信者の電話番号を最初に再生せずに、メッセージが再生されます。	メッセージの再生前に、発信者の電話番号（使用可能な場合）が再生されます。

- 未確認発信者に対するライブ返信のためのダイヤルプレフィックス設定：ライブ返信機能が有効である場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、送信者を呼び出すことによりメッセージに返信できます。識別できない発信者に電話をかけてユーザが応答しようとする、**Unity Connection** は電話システムで提供された自動番号識別（ANI）ストリングの発信者番号を、ユーザのサービスクラスに関連付けられている転送規制テーブルでチェックします。
- メッセージの削除：標準カンパセーションをカスタマイズして、削除されたメッセージをユーザが管理するときに再生される内容を、次のように変更できます。

デフォルトとは異なる設定として、**Unity Connection** が選択プロンプトをユーザに対して再生せず、削除されたボイスメッセージまたは削除されたすべてのメッセージ（ボイス、電子メールの該当するもの）のうち、事前に指定したタイプのメッセージを完全削除する、という指定も可能です。どちらかの方法に設定するには、次のいずれかの値を入力して、[複数メッセージ削除モード（Multiple Message Delete Mode）] の設定を変更します。

- **1**：削除するメッセージをユーザが選択します。**Unity Connection** は、「ボイスメッセージだけを消去するには1、すべてのメッセージを削除するには2を押します」と促します。（デフォルト設定）
- **2**：**Unity Connection** はユーザに対して削除対象のメッセージを選択するよう要求しません。代わりに、**Unity Connection** は削除済みボイスメッセージをすべて削除します。

- **3** : Unity Connection はユーザに対して削除対象のメッセージを選択するよう要求しません。代わりに、Unity Connection は削除済みメッセージ（該当するボイスメッセージ、開封確認、電子メール メッセージ）をすべて削除します。
- システム プロンプトの言語：電話言語とは、Unity Connection がシステム プロンプトをユーザおよび発信者に再生するときの言語です。電話言語を設定可能な Unity Connection コンポーネントは、ユーザアカウント、ルーティングルール、コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラです。
- ユーザグリーティングからサインイン：発信者の入力設定では、ユーザがユーザグリーティングを聞いているときに、Unity Connection にサインインする方法を指定できます。発信者の入力設定を使用すると、ユーザグリーティングを中断して Unity Connection にサインインするためのキーと、サインイン時の Unity Connection メッセージの後に再生される内容を指定できます。

表 10：ユーザグリーティングから Unity Connection へのサインイン方法の指定に使用可能な発信者の入力オプションのまとめは、自分のグリーティングまたは別のユーザのグリーティングから Unity Connection にサインインする方法を指定する際に使用できるオプションを示しています。

表 10：ユーザグリーティングから Unity Connection へのサインイン方法の指定に使用可能な発信者の入力オプションのまとめ

カンパセーション	説明	用途	ベストプラクティス
サインイン (Sign-In)	ユーザがユーザグリーティングの途中で * を押したときに、ID と PIN の入力を要求します。 デフォルトでは有効になっています。	アカウントに関連付けられていない電話からユーザを呼び出したときに、識別できない発信者としてメッセージが残らないようにするには、別のユーザのグリーティングから Unity Connection にサインインします。 (Unity Connection ユーザは、識別できない発信者からのメッセージには応答できません)。	サインインカンパセーションの提供を続けます。 サインインカンパセーションにアクセスするキーを再割り当てする場合は、ガイドランスから * を押してサインインカンパセーションにアクセスする方法もあります。

カンパセーション	説明	用途	ベスト プラクティス
簡易サインイン (Easy Sign-In)	<p>ユーザがユーザ グリーティングの途中でキーを押したときに、PIN の入力を要求します。</p> <p>デフォルトでは無効になっています ([簡易サインイン (Easy Sign-In)] カンパセーションにマップされているキーはありません)。</p>	<p>ユーザは、電話から Unity Connection にアクセスするパイロット番号を覚えなくても、自分の内線をダイヤルして、すぐにサインインできます。</p> <p>簡易サインインカンパセーションでは、ユーザはサインインプロセス中に内線を再び入力する必要がないため、サインインカンパセーションよりも好まれます。 Unity Connection は、(ダイヤルされた内線番号ではなく) 発信元内線番号を使用して、どのメールボックスにユーザがサインインしようとしているかを判断します。</p>	<p>簡易サインインは、自分のグリーティングから簡単にサインインするユーザ、または別のボイスメッセージングシステムに慣れているユーザに提供してください。</p> <p>[簡易サインイン (Easy Sign-In)] カンパセーションには、マップされていないキー 1 ~ 9 を割り当てると便利です。*、0、または # キーの使用を検討している場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 引き続き [サインイン (Sign-In)] カンパセーションも使用できるように、* キーは再割り当てしないでください。 • # は、グリーティングをスキップするためのキーとしてすでに設定されています。また、このキーは、Unity Connection カンパセーション全体で前方にスキップするためにユーザが使用するキーです。 • 0 は、発信者をオペレータ コールハンドラに送信するためのキーとしてすでに設定されています。

メッセージング

[メッセージング (Messaging)] 設定ページでは、メッセージの設定値を管理できます。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)]を参照してください。メッセージングの詳細については、[メッセージ](#)、(161 ページ) の章を参照してください。

サイト内ネットワークング

[サイト内ネットワークング (Intrasite Networking)] 設定ページでは、サイト内ネットワークの設定を管理できます。詳細については、『Networking Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/networking/guide/b_12xcucnetx.html から入手できます。

テレフォニー

テレフォニーの設定を使用すると、Unity Connection のテレフォニー統合設定を管理できます。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)]を参照してください。

テレフォニー統合については、[テレフォニー統合](#)、(75 ページ) の章を参照してください。

レポート

Unity Connection では、システム設定とコール管理コンポーネント (コールハンドラやユーザなど) に関する情報を収集するためにレポートが生成されます。Unity Connection はデータを収集して保存するように自動的に設定されているので、そのデータからレポートを生成できます。

Unity Connection のレポートを管理するには、Cisco Unity Connection Administration にサインインして、[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced)]を展開し、[レポート (Reports)]を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)]を参照)。

使用可能なレポート

Cisco Unity Connection Serviceability で、レポートを生成して表示できます。Cisco Unity Connection Serviceability に移動するには、ナビゲーションペインで [Cisco Unity Connection Serviceability] を選択してから、[移動 (Go)]を選択します。

Cisco Unity Connection Serviceability でのレポートの生成と表示について詳しくは、『Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability』 (http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) を参照してください。

表 17-6 に、Unity Connection で使用可能なレポートを記載します。

Unity Connection で使用可能なレポート

レポート名	出力の説明
電話インターフェイスのサインイン失敗 (Phone Interface Failed Sign-In)	<p>電話機で Unity Connection へのサインイン試行に失敗した場合に関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> サインインに失敗したユーザのユーザ名、エイリアス、発信者 ID、内線番号または URI。 サインインの失敗が発生した日付と時刻。 ユーザに関するサインイン試行回数の最大数に達したかどうか。
ユーザ (Users)	<p>各ユーザに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> 姓、名、およびエイリアス。 ユーザに関連付けられている Unity Connection または Cisco Unified CMBE サーバを特定する情報。 課金 ID、サービス クラス、内線番号または URI。 アカウントがロックされているかどうか。 ユーザがパーソナル着信転送ルールを有効にしていたかどうか。
メッセージトラフィック (Message Traffic)	<p>次のトラフィック カテゴリの総数が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> 音声。 ファクス。 メール。 不達確認 (NDR)。 送信確認。 開封確認。 時間別合計。 日別合計。

レポート名	出力の説明
ポート アクティビティ (Port Activity)	<p>ボイス メッセージング ポートに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前。 • 処理されたインバウンド コールの数。 • 処理された発信 MWI コール数。 • 処理された発信 AMIS コール数。 • 処理された発信通知コール数。 • 処理された発信 TRAP コール数。 • 処理されたコールの総数。
メールボックス ストア (Mailbox Store)	<p>指定されたメールボックスストアに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メール データベース名。 • 表示名。 • サーバ名。 • アクセスが可能かどうか。 • メールボックス ストアのサイズ。 • 最後のエラー。 • ステータス。 • メール データベースを削除できるかどうか。
ダイヤル プラン (Dial Plan)	<p>Unity Connection または Cisco Unified CMBE サーバ上で設定されたサーチスペースのリストと、各サーチスペースに割り当てられているパーティションの順序付きリストが含まれています。</p> <p>サーバがデジタル ネットワークに含まれている場合は、ネットワーク上のその他のすべての Unity Connection ロケーションにあるサーチスペースとそれに関連付けられたパーティション メンバーシップもリストされます。</p>
ダイヤル検索範囲 (Dial Search Scope)	<p>Unity Connection ディレクトリ内に設定されている指定されたパーティション内のすべてのユーザとその内線番号または URI のリストが含まれています。パーティションが指定されていない場合は、レポートにディレクトリ内に設定されているすべてのパーティションのすべてのユーザとその内線番号がリストされます。</p>

レポート名	出力の説明
ユーザの電話のサインインおよび MWI (User Phone Sign-In and MWI)	<p>ユーザごとの電話機によるサインイン、MWI アクティビティ、電話機へのメッセージ通知についての次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前、内線番号、およびサービス クラス。 • 各アクティビティの日付と時刻。 • 各アクティビティのソース。 • 完了した処理（たとえば、サインイン、MWI オン/オフ、電話発信）。 • ダイヤルアウト番号と結果（電話機に対するメッセージ通知の場合にのみ適用可能）。 • サインイン時のユーザへの新しいメッセージの数。
ユーザ メッセージ アクティビティ (User Message Activity)	<p>送受信されたメッセージに関するユーザごとの次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前、内線番号、およびサービス クラス。 • 各メッセージの日付と時刻。 • メッセージのタイプ。 • 完了したアクション（新規メッセージの受信、メッセージの保存など）。 • メッセージ送信者に関する情報。
同報リスト (Distribution Lists)	<p>同報リストの次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • リストの名前と表示名。 • リストが作成された日付と時刻。（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。 • リストに登録されたユーザ数のカウント。 • [リスト メンバーを含む (Include List Members)] チェックボックスがオンになっている場合は、リストのメンバーになっているユーザごとのエイリアスのリスト。

レポート名	出力の説明
ユーザ ロックアウト (User Lockout)	ユーザのエイリアス、ユーザがサインインに失敗した回数、クレデンシャルタイプ（結果「4」は Unity Connection カンバセーションからのサインイン試行の結果を示し、結果「3」は Web アプリケーションからのサインイン試行を示す）、およびアカウントがロックされた日付と時刻が含まれます。 （日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。
未使用ボイスメールアカウント (Unused Voice Mail Accounts)	ユーザのエイリアス、表示名、ユーザアカウントが作成された日付と時刻、およびユーザアカウントが作成された日付と時刻が含まれます。 （日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。
転送コール課金 (Transfer Call Billing)	各コールに関する次の情報が含まれています。 <ul style="list-style-type: none"> • ユーザの名前、内線番号、および課金 ID。 • コールが発生した日付と時刻。 • ダイヤルされた電話番号。 • 転送の結果（接続、無応答（RNA）、通話中、または不明）。
発信課金詳細 (Outcall Billing Detail)	日付別および電話をかけたユーザの内線番号別に整理された次の情報が含まれます。 <ul style="list-style-type: none"> • 名前、内線番号、および課金 ID。 • コールが発生した日付と時刻。 • 呼び出された電話番号。 • コールの結果（接続、無応答（RNA）、通話中、または不明）。 • コールの長さ（秒単位）。
発信課金要約 (Outcall Billing Summary)	日付ごとに、発信したユーザの名前、内線番号または URI、および課金 ID に従って編成されます。1 日 24 時間分のリストに、1 時間ごとの発信時間が秒数で示されます。

レポート名	出力の説明
コールハンドラトラフィック (Call Handler Traffic)	各コールハンドラに関する次の情報が含まれます。 <ul style="list-style-type: none"> • コールの総数。 • 電話機のキーパッドの各キーが押された回数。 • 内線番号。 • 無効な内線番号。 • グリーティング処理の回数。 • 発信者が電話を切った回数。
システム設定 (System Configuration)	Unity Connection システム設定のすべての側面に関する詳細情報が含まれています。
ユーザ別 SpeechView アクティビティ レポート (SpeechView Activity Report By User)	特定の期間中の特定のユーザに関する、文字変換されたメッセージ、失敗した文字変換、および切り捨てられた文字変換の総数が含まれています。レポートがすべてのユーザに対して実行された場合、出力はユーザごとに分割されます。
SpeechView アクティビティ 要約レポート (SpeechView Activity Summary Report)	特定の期間中のシステム全体に関する、文字変換されたメッセージ、失敗した文字変換、および切り捨てられた文字変換の総数が含まれています。メッセージが複数の受信者に送信された場合でも、そのメッセージは 1 回しか文字変換されないため、文字変換アクティビティは 1 回だけカウントされます。

Connection の管理

Connection Administration は、次の管理設定を変更します。

- データベース プロキシ
- ボイス メール Web サービス
- Cisco Unified Mobile Advantage
- セッションのタイムアウト
- 表示スケジュール
- ユーザ非アクティブ タイムアウト

Cisco Unity Connection Administration を使用した管理設定の編集

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[Connection 管理 (Connection Administration)] を選択します。
- ステップ 2** [Connection 管理 (Connection Administration)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

TRAP

TRAP は、セッションタイムアウトと発信に関する電話録音および再生の設定を変更します。

電話の録音再生設定の編集

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[TRAP] を選択します。
- ステップ 2** [TRAP の設定 (TRAP Configuration)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

ディスク容量

データベース内のメッセージとメッセージカウントに関する情報が、ファイルとして Unity Connection サーバ上に保管されます。Unity Connection ユーザの数、受信するメッセージの数と期間、およびメッセージエージングポリシーやクォータに関して指定する設定によっては、メッセージおよびグリーティングを保管するハードディスクがいっぱいになることがあります。ハードディスクがいっぱいになると、Unity Connection が機能を停止します。ハードディスクの最大容量に近づくに従い、予測しない動作が発生することもあります。

ディスク容量のページに、メッセージとグリーティングを保管できるハードディスクの最大容量が記載されています。ディスク容量は、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [Disk Capacity (ディスク容量)] で管理できます。詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

指定されたパーセンテージの制限までハードディスクがいっぱいになると、ユーザも外部発信者もボイスメッセージを残せなくなります。この場合、Unity Connection のログにエラーも記録され

ます。これらのログを Real-Time Monitoring Tool の [ツール (Tools)] > [SysLog ビューア (SysLog Viewer)] ページで表示できます。



(注) ハードディスクが指定の制限を超えても、ブロードキャストメッセージを送信することはできます。

ディスク容量の設定を変更した場合は、Cisco Unity Connection Serviceability で Unity Connection メッセージ転送エージェント サービスを再起動する必要があります。

ハードディスクの使用済み容量が指定の制限値を超えた場合は、不要なボイスメッセージをすぐに削除するようユーザに指示してください。さらに、再発を防ぐために、メッセージエージングポリシーおよびクォータを再評価することもできます。詳細については、第 [メッセージストレージ](#) (137 ページ) 章の「[メールボックスのサイズの制御](#)」の項を参照してください。

PCA

Cisco Personal Communications Assistant (PCA) により、Cisco Personal Communications Assistant Inbox およびセッションタイムアウトの設定が変更されます。詳細については、『User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』の「Setting Up Access to the Cisco Personal Communications Assistant」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user_setup/guide/b_12xcucuwsx.html から入手できます。

Cisco PCA 受信トレイの設定の編集

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[PCA] を選択します。
- ステップ 2** [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

RSS

Really Simple Syndication (RSS) は、ボイス メッセージングへのアクセスを可能にする Web アプリケーションです。RSS 設定により、非セキュア RSS 接続が有効になります。

デフォルトで、Unity Connection は、SSL を使用する RSS フィードへのセキュアな接続だけをサポートします。Apple iTunes など、一部の RSS リーダは、セキュア接続をサポートしません。

セキュア接続をサポートしない RSS リーダを使用できるようにするには、[セキュアでない RSS 接続の有効化](#)を参照してください。

セキュアでない RSS 接続の有効化

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[RSS] を選択します。
- ステップ 2** [RSS 設定 (RSS Configuration)] ページで [セキュアでない RSS 接続を許可する (Allow Insecure RSS Connections)] チェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-

ボイスメッセージを表示するための RSS リーダの設定

ユーザは、ボイスメッセージを表示するように、RSS リーダを設定できます。いくつかの重要な考慮事項を次に示します。

- RSS リーダでは、次の URL を使用します。

– `https://<Unity Connection server name>/cisco-unity-rss/rss.do`

サーバ名として、Unity Connection サーバのホスト名、IPv4 アドレス、または IPv6 アドレスが可能です。

- ユーザが RSS フィードに接続するときに、次の情報の入力を求められます。
 - ユーザ名：ユーザ エイリアスを入力します。
 - パスワード：ユーザの Cisco PCA パスワード (Web アプリケーションパスワードとも呼ばれる) を入力します。

RSS フィードの制限と動作上の注意

- RSS フィードに表示されるのは、最新の 20 件の未読メッセージだけです。
- メッセージがセキュアまたはプライベートの場合、実際のメッセージの代わりに、デコイメッセージが再生されます。デコイメッセージは、メッセージがセキュアまたはプライベートであることを示し、電話でコールしてメッセージを取得する必要があることを示します。
- ブロードキャストメッセージは、RSS フィードに含まれません。
- メッセージの削除はできません。メッセージに既読のマークを付けることができます。
- メッセージに既読のマークを付けると、RSS フィードから削除されます。
- 現時点でサポートされる言語は、米国英語だけです。

- ディスパッチ メッセージの受け入れ、拒否、延期はできません。ディスパッチ メッセージには既読のマークを付けることができません。ディスパッチ メッセージは、別のインターフェイスで処理するか、別の受信者が受け入れるまで、RSS フィードに残ります。
- 一部の RSS リーダでは、メッセージの説明にハイパーリンクを含めることができません。これらのリーダーでは、メッセージに既読のマークを付けるオプションが提供されません。
- 複数のパートで構成されるメッセージ（コメント付きで転送されたメッセージなど）の場合、メッセージのすべてのパートは再生できません。最初のパート（コメントなど）だけが再生され、件名行によって、他の添付があることが示されます。残りのメッセージパートは、電話でコールして取得する必要があります。

クラスタの設定

クラスタ構成設定ページでは、いずれか1つのサーバが機能していない場合、メンテナンス ウィンドウシナリオ中にクラスタを管理することができます。詳細については、「[Configuring Cisco Unity Connection Cluster](#)」（『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x*』）

https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.htmlを参照してください。

ファクス

[ファクス設定 (Fax Settings)] ページでは、ファクス送信の成功/失敗を示す件名プレフィックスとファクスのファイルタイプを管理できます。詳細については、[ファクスサーバ](#)、(305 ページ)の章を参照してください。

ユニファイド メッセージング サービス

ユニファイド メッセージング サービスの設定は、ユニファイド メッセージング機能でサポートされるカレンダーと連絡先の統合設定を定義します。詳細は、[ユニファイド メッセージング](#)、(187 ページ)のセクションを参照してください。

API 設定

アプリケーション プログラミング インターフェイス (API) には、プロビジョニング、メッセージング、および Unity Connection へのテレフォニー アクセスの機能があります。これは、Cisco Unity Connection Messaging Interface (CUMI) API の設定を有効または無効にするために使用されます。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/design/guide/b_12xcucdng.htmlで入手可能な『*Design Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x*』の「Cisco Unity Connection Overview」の章を参照してください。

CUMI API 設定の有効化と無効化

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] の順に展開して、[API 設定 (API Settings)] を選択します。
- ステップ 2** [API の設定 (API Configuration)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
-



第 18 章

ファクス サーバ

- ・
- ・ [ファクス サーバ, 305 ページ](#)

ファクス サーバ

ファクス サーバの統合は、追加的なメッセージング機能として Cisco Unity Connection でサポートされる高度な機能のうちの 1 つです。ファクス サーバの統合により、ユーザはメールボックスでファクスを受信し、そのファクスを他のユーザに転送したり、印刷用にファクス機に転送したりできます。ユーザは電話機、Messaging Inbox、または IMAP クライアントを使用してファクスを管理できます。



(注) シスコでは、シスコ製ファクス サーバを販売していません。http://www.cisco.com/c/en/us/products/collateral/unified-communications/unity/end_of_life_notice_c51-630608.html で、販売終了/生産終了に関する注記を参照してください。



第 19 章

ツール

この章では、Cisco Unity Connection の管理に使用するさまざまなツールとユーティリティの概要とアクセス手順を説明します。

- [タスク管理ツール](#), 307 ページ
- [一括管理ツール](#), 308 ページ
- [カスタム キーパッド マッピング ツール](#), 313 ページ
- [移行ユーティリティ](#), 330 ページ
- [文法統計ツール](#), 330 ページ
- [SMTP アドレスの検索](#), 331 ページ
- [依存関係の結果の表示](#), 331 ページ
- [その他の管理ツール](#), 331 ページ

タスク管理ツール

[[タスクの定義 \(Task Definitions\)](#)] ページには、定期的なスケジュールに従って Unity Connection が自動的に実行する、さまざまなシステムメンテナンスおよびトラブルシューティングタスクが表示されます。タスクは、バックアップおよびアンチウイルス スキャンと同時に実行できます。

各タスクのデフォルトの設定およびスケジュールは、機能およびパフォーマンスの観点で最適化されています。デフォルトの設定とスケジュールを変更しないでください。



注意

いくつかのタスクは Unity Connection 機能にとって重要です。重要なタスクを無効にしたり、頻度を変更したりすると、パフォーマンスに悪影響が及ぶか、Unity Connection の機能が停止することがあります。

タスク管理ツールを使ったタスクの表示と管理

手順の詳細

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ 1	Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開し、[タスク管理 (Task Management)] を選択します。	[タスクの定義 (Task Definitions)] ページにタスク名が表示されます。
ステップ 2	タスクを表示および管理するには、次の操作を実行します (詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。	<ul style="list-style-type: none"> • いずれかのタスクの [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] を表示するには、該当するタスクを選択します。[タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページに、タスクの [開始時間 (Time Started)] と [完了時間 (Time Completed)] が表示されます。 • タスクを管理するには、次の手順を実行します。 <ol style="list-style-type: none"> 1 該当するタスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [タスクスケジュール (Task Schedules)] を選択します。 2 必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します

一括管理ツール

一括管理ツール (BAT) では、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに含まれる情報をインポートすることで、複数のユーザアカウント、連絡先、同報リスト、同報リストメンバー、ユニファイドメッセージングアカウント、ブランチ、またはビデオサービスアカウントを作成、更新、および削除できます。さらに、ユーザ、連絡先、同報リスト、またはユニファイドメッセージングアカウントの情報を Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートできます。

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、情報を企業ディレクトリから Unity Connection に移動する方法として CSV ファイルからのインポートが役立つ可能性があります。情報を移動することで、ボイスメールボックスがあるユーザは、Unity Connection ユーザでない企業ディレクトリユーザをアドレス帳に追加して、その連絡先からコールルールを作成することができます。

少数のユーザ (数百件まで) の場合は、ユーザインポート機能を使用して LDAP ディレクトリから Unity Connection ユーザを作成する方が速くて簡単な可能性があります。 [ユーザのインポート機能とユーザの同期機能の使用](#), (54 ページ)



(注) この項の情報は、Cisco Business Edition でのユーザアカウント、システム同報リスト、またはシステム同報リストメンバーの更新には適用されません。

BAT を使用したオブジェクトの設定

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] を選択します。

ステップ 2 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページの [操作の選択 (Select Operation)] セクションから適切なオプションを選択します。

- 作成 (Create)
- 更新 (Update)
- 削除 (Delete)
- エクスポート (Export)

ステップ 3 [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] セクションで次から適切なオプションを選択します。

- ユーザ (Users)
- メールボックスがあるユーザ (Users With Mailbox)
- システム連絡先 (System Contacts)
- 同報リスト (Distribution Lists)
- 同報リストのメンバー (Distribution List Members)
- ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)
- ブランチ (Branches)
- ビデオサービスアカウント (Video Service Accounts)

ステップ 4 (ユーザまたはメールボックスがあるユーザを作成する場合のみ) : [ユーザアカウントの作成時に CSV フィールドを上書きする (Override CSV Fields When Creating User Accounts)] セクションで、適切なオプションを選択します。

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 CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。

(注) Unity Connection からデータをエクスポートして作成した CSV ファイルをインポートする場合、[ContactTemplateAlias] カラムヘッダーがエクスポートに含まれないため、必要に応じて、手動でこのカラムヘッダーを作成して手動でデータを入力する必要があることがあります。

ステップ 6 [エラーログファイル名 (Failed Objects Filename)]フィールドに、失敗したオブジェクトのレポートファイルの名前を入力します。たとえば、errors.csv と入力します。

ステップ 7 [送信 (Submit)]を選択します。

BAT によって選択オブジェクトの設定が開始され、操作が完了すると概要ページが表示されます。

操作が失敗した場合、[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)]を選択すると失敗したオブジェクトのレポートファイルをただちに検証できます。エラーの修正に関する詳細については、[エラー オブジェクト ファイルを使用したエラーの修正](#)、(311 ページ) を参照してください。

入力 CSV ファイルの構築

BAT では CSV ファイルのテキストに、UTF-8 および UTF-16 文字セットエンコードのみがサポートされます。

入力 CSV ファイルを短時間で作成するには、BAT を使用して該当するユーザのタイプ、連絡先、システム同報リスト、システム同報リストメンバー、ユニファイドメッセージングアカウント、またはビデオサービスアカウントをエクスポートし、生成された出力 CSV ファイルをテンプレートとして使用できます。

次の例では、ボイスメールユーザの作成に使用する CSV ファイルを示します。例に示されているように、このファイルを作成するには、まずボイスメールユーザを CSV ファイルにエクスポートし、不要な列とデータをファイルから削除し、TemplateAlias 列と該当するデータを追加する必要があります。



(注) DisplayName は省略可能なフィールドであり、一部のユーザではこのフィールドのデータが欠落しています。

ボイスメール ユーザの作成に使用する 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 CSV ファイルを編集する場合も、CSV ファイルを一から作成する場合も、BAT と一緒に使用する有効な入力 CSV ファイルを作成するには次のガイドラインと [BAT の必須および任意の CSV フィールド](#)、(355 ページ) の項にある表に従ってください。

- CSV ファイルの 1 行目には、各カラムのデータの種別を識別するカラムの見出しを含めてください。以降の行には、インポートするデータを格納します。
- CSV ファイルでは、1 行目のカラム見出しを含めて各行のデータをそれぞれカンマで区切ります。このファイルでは、タブ、スペース、またはセミコロンを使用して値を区切らないでください。
- データはカラムの見出しと同じ順序に並ぶ必要がありますが、カラムの順序は重要ではありません。
- BAT で無視すべきカラムが CSV ファイルに含まれている場合は、カラムの見出しを「Junk」にします。
- データにスペース、引用符、またはカンマが含まれている場合は、それを引用符で囲んで指定します。

外部サーバとの相互作用で問題が発生する可能性があるため、CSV ファイルのデータには二重引用符を含めないようにしてください。データに二重引用符が含まれている場合は、二重引用符それぞれの横に二重引用符を 1 つ追加します。たとえば、「My "Spare Phone"」というデータの場合、「My ""Spare Phone"」と入力します。

- カラムの見出しは大文字と小文字を区別しませんが、**BAT の必須および任意の CSV フィールド**、(355 ページ) の項にある表に示されている通りの綴りを使用してください。操作に該当せず (N/A) として指定されたカラムは、無視されます。
- (Unity Connection 構成にのみ該当)。ユーザアカウントを作成する場合、CSV フィールドテーブルにある任意フィールドの多くがユーザテンプレートで定義されている設定に対応しています。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、およびメッセージ通知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` で指定したユーザテンプレートの設定が BAT によって使用されます。このことから、CSV ファイルに任意のカラムヘッダーを追加する前に、ユーザテンプレートの設定を確認してください。任意フィールドの値が CSV ファイルに含まれておらず、テンプレートにデフォルト値が指定されていない場合、このフィールドの値は設定されません。
`TemplateAlias` に管理者テンプレートを指定した場合、ユーザはメールボックスを持たなくなります
- フィールドの値を明示的に空 (または許可されている場合、`null`) に設定する場合は、CSV ファイルの値に式 `%null%` を使用します。
- 入力 CSV ファイルには、5,000 件を超えるレコードを含めないでください。

エラーオブジェクトファイルを使用したエラーの修正

BAT の実行時には、処理に失敗した各レコード、およびレコードが正しく処理されなかった理由が、失敗したオブジェクトの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、1 件目のレコードの `Country` フィールドに無効なエントリが含まれており、2 件目のレコードには、ボイスメールユーザテンプレートではない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してボイス メールボックスのあるユーザを作成すると、次の失敗したオブジェクトのファイルが生成されます。

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 [失敗の理由 (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、失敗したオブジェクトのファイルを次の手順で編集し、名前を変更して、BAT を再実行する際の入力ファイルとして使用します。

問題がある各レコードについて、CSV ファイルのデータで発生した問題の種類によっては、BAT で複数のエラーが報告される場合も、最初に発生したエラーのみが報告される場合もあります。したがって、エラーを修正した後でデータを再度処理すると、BAT によって同じレコードで追加のエラーが検出される場合があります。このため、エラーをすべて検出して修正するまでに、修正手順 (ツールの実行とエラーの修正) を複数回実行する必要があることがあります。

エラーオブジェクトファイルを使用したエラーの修正

-
- ステップ 1** 一括管理ツール操作が失敗した場合、[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)] を選択すると、失敗したオブジェクトのレポートファイルをただちに検証できます。
- ステップ 2** このファイルを開き、各レコードの [FailureReason] カラムの情報を参照して、データの問題をすべて修正します。
- ステップ 3** [FailureReason] カラムを削除するか、またはヘッダーを「junk」に変更します。
- ステップ 4** データの編集が完了したら、ファイルを CSV ファイルとして新しい名前で作成して保存します。
- ステップ 5** ステップ 4 で保存した CSV ファイルを入力ファイルとして使用し、BAT を再度実行します。
(注) BAT を実行するたびに、失敗したオブジェクトのファイルが上書きされます (ただし、このツールを実行するたびに新しいファイル名を指定すると、上書きされません)。
- ステップ 6** レコードでエラーが発生しなくな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)] ページから移動した場合は、このページに戻り、[最後の操作を表示 (Display Last Operation)] ボタンを選択すると、前回の操作の出力ファイルへのリンクが表示され、選択できるようになります。前回よりも前の失敗したオブジェクトの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 active log cuc/<filename>」を使用して、失敗したオブジェクトのファイルを表示できます。CLI コマンドの使用法の詳細については、『Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide for Cisco Unity Connection』を参照してください。このガイドは、<http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unity-connection/products-maintenance-guides-list.html> から入手可能です。

カスタム キーパッド マッピング ツール

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、カスタム キーパッド マッピング カンバセーションに関連付けられたキー マッピングを編集できます。これらの各カンバセーションは、Cisco Unity Connection Administration の [電話メニュー (Phone Menu)] ページで個々のユーザまたはユーザ テンプレートに割り当てられます。その中には、カスタマイズ可能な 8 つのメニューがあります。このツールを使用してキーパッド マッピングを変更しても、他の Unity Connection カンバセーションバージョンには影響がありません。

1 ~ 3 個のキーによるシーケンスを、メイン メニュー、[メッセージ再生 (Message Playback)] メニュー (メッセージヘッダー、本文、およびフッターを個別にマッピング可能)、[メッセージ後 (After Message)] メニュー、[設定 (Settings)] メニュー、[メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー、および [設定 (Preferences)] メニューの任意の定義済みオプションに割り当てることができます。メニューごとに、音声再生するオプションおよび再生する順序をカスタマイズできます。

カスタム キーパッド マッピング ツールの使用

カスタム キーパッド マッピング ツールは、カスタマイズ可能な 8 つのカンバセーションメニューをそれぞれ表す、8 つのタブに分かれています。各メニュー タブでは、次のような処理を実行できます。

- 各メニュー オプションに割り当てたキーをカスタマイズします。キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。
- メニューでオプションが音声再生されるかどうかを設定します。オプションにはキーを割り当てても、メニューではオプションが再生されないように設定することもできます。そのメニューではオプションが引き続き有効で、割り当てられているキーが押された場合に Unity Connection は適切に対応しますが、メニューではユーザに対してオプションが再生されません。
- メニュー項目がユーザに示される順序を設定します。そのためには、並べ替える行のオプション ボタンを選択してから、上向きまたは下向き矢印を使用するか、または [移動先 (Move To)] ボタンを使用して、メニュー項目の順序を変更します。ツールにオプションが表示さ

れる順序は、電話機でユーザに示される順序になります。各オプションにどのキーがマッピングされているかは関係ありません。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ツール (Tools)] を展開して、[カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] を選択します。
- ステップ 2** [カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。
- (注) Unity Connection では 6 つのカスタム キーパッド マッピングがサポートされています。
- ステップ 3** [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するタブを選択し、キー割り当てを変更するメニューを選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて、キー割り当てを変更します (割り当て可能なエントリのガイドラインについては、[キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン](#)、[\(314 ページ\)](#) を参照してください) 。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
変更が保存されると、このカンバセーションを使用するすべての新しいコールが、新しいキーマッピング設定に従うようになります。
- ステップ 6** カスタマイズするメニューごとに、ステップ 3 から 5 を繰り返します。
-

キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン

- 使用可能な文字は 0 ~ 9、*、#、または空白だけです。
- メニュー オプションごとに最大 3 桁の数字を使用できます。
- 1 つのメニュー内で、重複するキーエントリは使用できません (たとえば、メインメニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [メッセージを送信 (Send a Message)] の両方にキー「1」をマッピングすることはできません。ただし、メインメニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と、[設定 (Settings)] メニューの [グリーティング (Greetings)] の両方にキー「1」をマッピングすることはできます) 。
- キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。
- キー割り当てを空白のままにする場合は、[メニューでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Menu)] チェックボックスをオフにします。
- 変更が保存されると、このカンバセーションを使用するすべての新しいコールが、新しいキーマッピング設定に従うようになります。

既存のカンバセーション マッピングに合わせたキーパッド マッピングの設定

既存のカンバセーションのキーマッピングに合わせて、すべてのメニューのキーマッピングを変更できます。たとえば、選択したカスタム キーパッド マッピングのすべてのキーマッピングを、[オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1)] のマッピングに置き換えることができます。この方法を使用すると、既存のカンバセーションに少しだけ変更を加える場合に、全オプションを手動でマッピングし直す必要がなく便利です。

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] を選択します。
 - ステップ 2 [カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。
 - ステップ 3 [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mappings)] ページの任意のタブで、[すべてのタブのマッピングをリセット (Reset Mappings on All Tabs To)] リストから、使用するカンバセーションを選択し、[リセット (Reset)] を選択します。
 - ステップ 4 続行する前に、すべてのキーマッピングを、選択したカンバセーションのマッピングに置き換えるかどうかの確認を求められた場合は、[OK] を選択します。
-

カスタム キーパッド マッピング ツールのカンバセーションメニュー

カスタム キーパッド マッピング ツールは、カスタマイズ可能な 8 つのカンバセーションメニューをそれぞれ表す、8 つのタブに分かれています。[メッセージ再生 (Message Playback)] メニューは 3 つのタブで表示されます。これは、メッセージが異なる 3 つの部分 (メッセージ ヘッダー、メッセージ本文、およびメッセージフッター) で構成されているためです。これら 3 つのタブのオプションはまったく同じですが、一部はオプションとキーのマッピングを変えることができます。

[メインメニュー (Main Menu)] タブ

メインメニューは、ユーザがサインインしてメッセージ件数を確認 (該当する場合) した直後に再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 11: [メインメニュー (Main Menu)] タブ

オプション	説明
新規メッセージを再生 (Play New Messages)	新規 (未読) メッセージ スタックに移動します。

オプション	説明
メッセージを送信 (Send a Message)	[メッセージを送信 (Send Message)] メニューに移動します。
古いメッセージを確認 (Review Old Messages)	開封済みメッセージスタックに移動します。該当する場合は、削除済みメッセージを確認することもできます。
セットアップ オプションを変更 (Change Setup Options)	グリーティング、転送ルール、緊急連絡先番号の設定を変更する [設定 (Settings)] メニューに移動します。このメニューから、各個人のメッセージ設定や個人設定にもアクセスできます。
メッセージの検索 (Find Messages)	発信者の番号または名前をコールすることによって新しいメッセージを検索できる、メッセージロケータ機能に移動します。 このオプションが示されるのは、[電話メニュー (Phone Menu)] ページで各ユーザに対して [メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages With Message Locator)] 機能が有効に設定されている場合だけです。
会議のリスト (List Meetings)	現在および今後の会議の時間、主催者、議題のリストを表示します。 Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express の会議の場合、ユーザには、現在開かれている会議に参加するかどうかを選択するオプションが示されます。 (注) Cisco Unified MeetingPlace Express との統合は、Unity Connection ではサポートされていません。
外部電子メールメッセージ (Play External Messages)	外部メッセージストアに保存されているメッセージの件数を示します。 ユーザには、それらのメッセージを再生するかどうかを選択するオプションが示されます。
コールハンドラのグリーティング管理 (Manage Call Handler Greetings)	グリーティング管理者カンパセーションにアクセスして、内線番号が割り当てられたコールハンドラのグリーティングを変更できます。 [役割の編集 (Edit Roles)] ページでグリーティング管理者の役割が割り当てられているユーザは、すべてのシステムコールハンドラのグリーティングを変更できます。 グリーティング管理者の役割が割り当てられていないユーザは、自分が所有するコールハンドラのグリーティングのみを変更できます。
番号呼び出し (Call a Number)	ユーザシステム転送カンパセーションにアクセスして、その転送規制テーブルで許可されている任意の番号をダイヤルできます。

オプション	説明
ブロードキャスト メッセージの管理 (Manage Broadcast Messages)	<p>ブロードキャスト メッセージ管理カンパセーションにアクセスできます。</p> <p>このオプションを使用できるのは、[メッセージ送信の設定 (Send Message Settings)] ページで各ユーザに対して [ブロードキャストメッセージを送信する (Send Broadcast Message)] または [ブロードキャストメッセージを更新する (Update Broadcast Message)] の設定が行われている場合だけです。</p>
メニュー オプションを繰り返す (Repeat Menu Options)	<p>メインメニューをもう一度再生します。</p>
ヘルプ	<p>メインメニューのヘルプを再生します。</p>
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	<p>ユーザ メールボックスを終了します。</p> <p>デフォルトでは、メールボックスを終了すると、ガイダンス コールハンドラに移動します。ただし、各ユーザの [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)] 設定を変更することで、終了時の動作をカスタマイズすることもできます。</p>
電話キーボードとボイスコマンドの切り替え (Switch Between Using the Phone Keypad and Using Voice Commands)	<p>ユーザが、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切り替えることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • タッチトーンカンパセーションの再生中に対応するキーを押すと、すぐに音声認識カンパセーションに切り替わります。 • 音声認識カンパセーションの再生中に対応するキーを押すと、すぐにタッチトーンカンパセーションに切り替わります。 <p>この切り替えは、再び切り替えを行うまで、またはコールが終了するまで持続します。</p> <p>(注) ビデオコールの場合、切り替えキーはサポートされず、Unity Connection 10.0(1) 以降では常にタッチトーンカンパセーションを再生します。</p>
オプション グリーティングの変更 (Change Alternate Greeting)	<p>アクティブ化と再録音によってユーザがオプション グリーティングを変更するのを許可します。</p> <p>ビデオコールの場合、ユーザがメインメニューオプションを聞いて該当するキーを押したときに、Unity Connection がオプションビデオグリーティングを再生し、オプショングリーティングを再録画するか尋ねます。各ユーザへのオプショングリーティング有効化の詳細については、ビデオメッセージングを設定するためのタスク一覧、(251 ページ) の項を参照してください。</p>

[メッセージ再生メニュー (Message Playback Menu)] タブ

[メッセージ再生メニュー (Message Playback Menu)] タブに表示される [メッセージヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、[メッセージフッター (Message Footer)] タブを使用すると、カンパセーション設定 (TUIでのメッセージヘッダーのスピードと音量の定義など) をカスタマイズできます。Unity Connection ユーザカンパセーションで再生されるメッセージは、3つの部分 (ヘッダー、本文、フッター) に分かれています。デフォルトでは、メッセージヘッダーにメッセージ番号と送信者情報が含まれます。メッセージ本文は、実際に録音されたメッセージです。メッセージフッターはタイムスタンプです。

ヘッダーおよびフッター部分の内容は、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで変更できます。たとえば、メッセージ番号、送信者情報、送信者内線番号、およびタイムスタンプをヘッダーに追加したり、削除することができます。これらの設定は、[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)] セクションのチェックボックスによって制御されます。メッセージフッターについては、メッセージの後にタイムスタンプを再生するというオプションもあります。タイムスタンプは、完全に除外することも、ヘッダーの一部として再生することもできます。このオプションは、[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後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] セクションのチェックボックスによって制御されます。タイムスタンプをメッセージの後で再生しないことを選択した場合、メッセージにフッターが付かなくなります。Unity Connection では、[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] セクションに、メッセージの送信時刻とメッセージ時間に加えて、送信者情報、内線番号または ANI、およびメッセージ番号が表示されるようになりました。

カスタム キーパッド マッピング ツールには、メッセージの各部分に対応したタブがそれぞれ含まれています。ベストプラクティスとして、これらの3つの部分すべてで各オプションに同じキーをマッピングしてください。ただし、同じキーを別々の操作にマッピングした方が便利な場合もあります。たとえば、メッセージヘッダーの再生中に「1」キーを押してメッセージ本文の先頭にスキップし、さらにメッセージ本文の再生中に「1」キーを押してメッセージフッターにスキップする場合などです。

新規メッセージ、開封済みメッセージ、および削除済みメッセージを再生するときには、共通のメッセージ再生キーマッピングが使用されます。これらのメッセージスタックごとにそれぞれのマッピングが存在するわけではありません。キーマッピングの設定を決める際には、この点に留意してください。メッセージを新規 (未読) または開封済み (既読) としてマークするようなオプションでは特に注意が必要です。

[メッセージ再生 (Message Playback)] の各オプションは、電話機ではメニュー形式で再生されませんが、ユーザが [ヘルプ (Help)] オプションにマッピングされたキーを押した場合にリストされます。カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、ヘルプで再生される項目を設定できます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 12: [メッセージ再生メニュー (Message Playback Menu)] タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	メッセージのヘッダー部分の先頭に移動します。
保存 (Save)	次のメッセージにスキップして、現在のメッセージに開封済みのマークを付けます。
削除 (Delete)	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービスクラスに応じて、削除済みアイテムフォルダに移動されるか、完全に削除されます。
再生速度を下げる (Slow Playback)	現在再生中のメッセージの再生速度を下げます。マッピングされているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 低下します。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
再生速度を上げる (Fast Playback)	現在再生中のメッセージの再生速度を上げます。マッピングされているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 増加します。もう一度そのキーを押すと、メッセージの再生速度が 100% 増加します。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
速度をデフォルトに戻す (Reset Speed to Default)	現在再生中のメッセージの速度を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生速度設定にリセットします。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。

オプション	説明
音量を変更する (Change Volume)	現在再生中のメッセージの音量を 3 つの音量レベル (標準、大、小) の間で変更します。[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
標準音量にリセット (Reset Volume to Default)	現在再生中のメッセージの音量を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生音量設定にリセットします。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
再生音量を下げる (Quieter Playback)	現在再生中のメッセージの音量を下げます。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
再生音量を上げる (Louder Playback)	現在再生中のメッセージの音量を上げます。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
一時停止/再開 (Pause/Resume)	メッセージの再生を一時停止するか、すでに一時停止されているメッセージの再生を再開します。
巻き戻し (Rewind)	現在再生中のメッセージを巻き戻します。 デフォルトでは、メッセージが 5 秒間巻き戻されます。巻き戻しの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。

オプション	説明
早送り (Fast-Forward)	現在再生中のメッセージを早送りします。 デフォルトでは、メッセージが5秒間早送りされます。早送りの時間は[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。
メッセージ後のメニューにスキップ (Skip to the After Message Menu)	[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。
メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。開封済みのメッセージをスキップすると、開封済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。
新規メッセージとして保存する (Save as New)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージに新規のマークを付けます。このオプションを選択すると、開封済みまたは削除済みのメッセージの再生がスキップされた場合、そのメッセージは未読としてマークされ、新しいメッセージスタックに移動されます。
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利です。 このオプションが示されるのは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversation)] ページで、[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)] 設定が有効になっている場合だけです。
前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)	スタック内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに移動 (Go to Next Message)	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、開封済み、削除済み) は変化しません。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)] は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)] オプションと同じ機能を持ちます。

オプション	説明
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	メッセージの再生を終了し、1つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは開封済みメッセージを再生していたユーザは、メイン メニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージのオプション メニューに移動します。
返信 (Reply)	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者だけに送られません。元のメッセージの他の受信者には送られません。 このオプションを使用できるのは、他のユーザからメッセージが届いた場合だけです。外部発信者からのメッセージには返信できません。
全員に返信する (Reply to All)	メッセージのすべての受信者に返信します。
送信者を呼び出す (Call the Sender)	メッセージの再生を終了し、メールボックスからログアウトして、メッセージを残した人にユーザを転送します。この機能はLiveReplyとも呼ばれます。このキー オプションを使用して、ユーザおよび識別できない発信者の両方にコールを返すことができます。 このオプションを使用できるのは、[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応答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] または [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応答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合だけです。
メッセージを転送する (Forward Message)	メッセージを他のユーザまたは同報リストに転送できます。
元のメッセージを転送する (Forward Original Message)	元のボイス メッセージを転送し、以前の転送でメッセージに追加された可能性のある転送済みの音声コメントをすべて削除します。
最後までスキップ (Skip to End)	メッセージフッターの先頭に移動します。 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページでユーザに対して [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] オプションが有効になっていない場合にこれらのオプションを選択すると、メッセージの最後にスキップして、[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。

オプション	説明
再度メッセージを再生する (Replay Message)	メッセージ本文の先頭に移動し、メッセージを再び再生します。メッセージヘッダーに対してこのオプションにキーを割り当てた場合は、ヘッダーをスキップしてメッセージに直接ジャンプできます。
メッセージプロパティを再生する (Play Message Properties)	現在再生中のメッセージのプロパティを再生します。これには、送信者情報（外部発信者宛ての場合は ANI を含む）やメッセージの送信時刻などが含まれます。
演算子 (Operator)	メールボックスからログアウトして、オペレータ コールハンドラに移動します。メッセージの状態は変化しません。
最初のメッセージに移動 (Go to First Message)	メッセージスタックの最初のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最初のメッセージ (First message)」というプロンプトが再生されます。
最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)	メッセージスタックの最後のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最後のメッセージ (Last message)」というプロンプトが再生されます。
メッセージ受信者のリスト (List Message Recipients)	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
緊急フラグの切り替え (Toggle Urgency Flag)	受信したメッセージの優先度フラグを、緊急と標準の間で切り替えます。 受信したすべてのメッセージの中から優先度の高いメッセージを識別する必要がある場合は、この機能を使用すると便利です。デフォルトでは、Unity Connection は緊急とマークされたメッセージを先に再生します。
印刷目的でファクスに送信 (Send to Fax Machine for Printing)	メッセージをファクス機に送信します。このオプションは、ファクスメッセージ、およびファクス機に送信可能な添付ファイルを持つメッセージに対して使用できます。 このオプションを使用できるのは、ファクスがユーザの外部サービスとして設定されている場合だけです。
ヘルプ (Help)	キーにマッピングされ、[ヘルプでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Help)] チェックボックスがオンになっている、すべてのオプションに関するヘルプを再生します。
メッセージ添付ファイルを再生 (Play Message Attachments)	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換形式のファイルは再生されるか、読み取られます。

[メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ

[メッセージ後 (After Message)] メニューは、メッセージの再生が終わった後で再生されます。マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 13: [メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	もう一度、メッセージをヘッダーから再生します。
保存 (Save)	メッセージを開封済み (既読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは開封済みメッセージスタックに移動します。
削除 (Delete)	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービスクラスに応じて、削除済みアイテムフォルダに移動されるか、完全に削除されます。
返信 (Reply)	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者だけに送られません。元のメッセージの他の受信者には、返信が送られません。 このオプションを使用できるのは、他のユーザからメッセージが届いた場合だけです。外部発信者からのメッセージには返信できません。
メッセージを転送する (Forward Message)	メッセージを他のユーザまたは同報リストに転送できます。
元のメッセージを転送する (Forward Original Message)	元のボイスメッセージを転送し、以前の転送でメッセージに追加された可能性のある転送済みの音声コメントをすべて削除します。
新規メッセージとして保存する (Save as New)	メッセージを新規 (未読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。開封済みまたは削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは新規メッセージスタックに移動します。
巻き戻し (Rewind)	メッセージの先頭方向にジャンプします。 デフォルトでは、メッセージが 5 秒間巻き戻されます。巻き戻しの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。

オプション	説明
印刷目的でファクスに送信 (Send to Fax Machine for Printing)	メッセージをファクス機に送信します。このオプションは、ファクスメッセージ、およびファクス機に送信可能な添付ファイルを持つメッセージに対して使用できます。 このオプションを使用できるのは、ファクスがユーザの外部サービスとして設定されている場合だけです。
メッセージプロパティを再生する (Play Message Properties)	現在のメッセージのプロパティを再生します。これには、送信者情報 (外部発信者宛ての場合はANIを含む) やメッセージの送信時刻などが含まれます。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[メッセージ後 (After Message)]メニューを終了し、1つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは開封済みメッセージを再生していたユーザは、メインメニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージのオプション メニューに移動します。
ヘルプ (Help)	[メッセージ後 (After Message)]メニューのヘルプを再生します。
演算子 (Operator)	メールボックスからログアウトして、オペレータ コールハンドラに移動します。メッセージの状態は変化しません。
メッセージ添付ファイルを再生 (Play Message Attachments)	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換形式のファイルは再生されるか、読み取られます。
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利です。 このオプションを使用できるのは、[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced)]>[カンパセーション (Conversation)]ページで、[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)]設定が有効になっている場合だけです。
前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)	スタック内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに移動 (Go to Next Message)	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、開封済み、削除済み) は変化しません。 [次のメッセージに移動 (Go to Next Message)]は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)]オプションと同じ機能を持ちます。

オプション	説明
そのまま保存する (Save As Is)	スタック内の次のメッセージに移動し、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規メッセージは未読として保存されます。開封済みのメッセージは開封済みのままになり、削除済みのメッセージは削除済みのままになります。
最初のメッセージに移動 (Go to First Message)	メッセージスタックの最初のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最初のメッセージ (First message)」というプロンプトが再生されます。
最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)	メッセージスタックの最後のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最後のメッセージ (Last message)」というプロンプトが再生されます。
緊急フラグの切り替え (Toggle Urgency Flag)	受信したメッセージの優先度フラグを、緊急と標準の間で切り替えます。 受信したすべてのメッセージの中から優先度の高いメッセージを識別する必要がある場合は、この機能を使用すると便利です。デフォルトでは、Unity Connection は緊急とマークされたメッセージを先に再生します。
送信者を呼び出す (Call the Sender)	メッセージの再生を終了し、メールボックスからログアウトして、メッセージを残した人にユーザを転送します。この機能はLive Replyとも呼ばれます。このキーオプションを使用して、他のユーザおよび識別できない発信者の両方にコールを返すことができます。 このオプションを使用できるのは、[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応答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] または [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応答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合だけです。
メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。開封済みのメッセージをスキップすると、開封済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。
メッセージ受信者のリスト (List Message Recipients)	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
全員に返信する (Reply to All)	メッセージのすべての受信者に返信します。

[設定メニュー (Settings Menu)] タブ

[設定 (Settings)] メニューは、ユーザがメイン メニューから [セットアップ オプションを変更 (Change Setup Options)] を選択したときに再生されます。マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 14: [設定メニュー (Settings Menu)] タブ

オプション	説明
グリーティング (Greetings)	ユーザはグリーティングを編集できます。
メッセージ設定 (Message Settings)	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューに移動します。
初期設定 (Preferences)	[設定 (Preferences)] メニューに移動します。
転送設定 (Transfer Settings)	ユーザは転送ルールを編集できます。
緊急連絡先番号 (Alternate Contact Numbers)	緊急連絡先電話番号を変更できます。 このオプションを使用できるのは、ユーザの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページで、緊急連絡先番号に転送する発信者入力キーが、管理者によって1つ以上設定されている場合だけです。
メニューを繰り返す (Repeat Menu)	[設定 (Settings)] メニューをもう一度再生します。
ヘルプ (Help)	[設定 (Settings)] メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[設定 (Settings)] メニューを終了し、1つ上のメニューレベル (メインメニュー) に移動します。
オプショングリーティングの変更 (Change Alternate Greeting)	アクティブ化と再録音によってユーザがオプショングリーティングを変更するのを許可します。 ビデオ コールの場合、ユーザがメインメニュー オプションを聞いて該当するキーを押したときに、Unity Connection がオプション ビデオグリーティングを再生し、オプショングリーティングを再録画するか尋ねます。

[メッセージ設定メニュー (Message Settings Menu)] タブ

[メッセージ設定 (Message Settings)]メニューは、ユーザが[設定 (Settings)]メニューから[メッセージ設定 (Message Settings)]を選択したときに再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 15: [メッセージ設定メニュー (Message Settings Menu)]タブ

オプション	説明
メッセージ通知 (Message Notification)	メッセージ通知デバイスの設定を編集できます。
ファクス転送 (Fax Delivery)	ファクスを送信して印刷可能な、ファクス機の電話番号を変更できます。
メニュースタイル (Menu Style)	標準メニュースタイルと簡易メニュースタイルを切り替えることができます。
プライベート同報リスト (Private Lists)	プライベート同報リストを編集できます。
宛先指定優先リスト (Addressing Priority List)	宛先指定優先リストを確認して、リストに名前を追加したり、リストから名前を削除することができます。
メニューを繰り返す (Repeat Menu)	[メッセージ設定 (Message Settings)]メニューをもう一度再生します。
ヘルプ (Help)	[メッセージ設定 (Message Settings)]メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバック アップ (Cancel or Back Up)	[メッセージ設定 (Message Settings)]メニューを終了し、1つ上のメニューレベル ([設定 (Settings)]メニュー) に移動します。

[個人設定メニュー (Preferences Menu)] タブ

[設定 (Preferences)]メニューは、ユーザが[設定 (Settings)]メニューから[設定 (Preferences)]を選択したときに再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 16: [個人設定メニュー (Preferences Menu)] タブ

オプション	説明
電話パスワードの変更 (Change Phone Password)	ユーザは電話の PIN を編集できます。 このオプションは、ユーザの [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで [ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)] チェックボックスがオンになっている場合は使用できません。
録音名を変更する (Change Recorded Name)	名前を録音できます。 このオプションを使用できるのは、[名前の録音を許可する (Allow Recording of Name)] オプションが有効になったサービス クラスに、ユーザが割り当てられている場合だけです。
ディレクトリ一覧の変更 (Change Directory Listing)	ディレクトリにユーザを登録するかどうかを選択できます。 このオプションを使用できるのは、[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 in the Directory)] オプションが有効になったサービス クラスに、ユーザが割り当てられている場合だけです。
ユーザが定義した代行内線番号の編集 (Edit User-Defined Alternate Extensions)	ユーザの代行内線番号を表示して削除できます。また、現在のコールに使用している宛先番号を、代行内線番号として追加することもできます (この番号がまだ代行内線番号として定義されておらず、User-Defined or Automatically-Added Alternate Extensions 規制テーブル内のブロック パターンとも一致しない場合)。
メニューを繰り返す (Repeat Menu)	[設定 (Preferences)] メニューをもう一度再生します。
ヘルプ (Help)	[設定 (Preferences)] メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[設定 (Preferences)] メニューを終了し、1つ上のメニューレベル ([設定 (Settings)] メニュー) に移動します。

キーマップの文書化

カスタム キーパッド マッピングに基づいてウォレットカードの PDF ファイルを作成するには、ウォレットカードウィザードを使用できます。詳細については、[ウォレットカードウィザード](#)、(334 ページ) を参照してください。

移行ユーティリティ

移行ユーティリティ ツールには、Cisco Unity 9.x 以降から Unity Connection 12.x にユーザとメッセージをそれぞれ移行するためのユーザ移行ユーティリティおよびメッセージ移行ユーティリティが組み込まれています。ただし、大量のデータを素早く移行するには、Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ツールを使用してください。COBRAS ではセキュア シェル (SSH) サーバ アプリケーションを設定する必要がないためです。



(注) 最初にユーザ データの移行を完了した場合は、メッセージだけを移行できます。

移行ユーティリティへのアクセス

COBRAS またはメッセージの移行ユーティリティとユーザの移行ユーティリティを使用して Cisco Unity を Unity Connection 12.x に移行する手順を示すタスクの一覧については、『Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』の「Maintaining Cisco Unity Connection Server」の章を参照してください。このドキュメントは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html にあります。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開し、[移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を選択します。
- ステップ 2** [移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を展開し、該当するオプション ([ユーザの移行 (Migrate Users)] > または > [メッセージの移行 (Migrate Messages)]) を選択します。
-

文法統計ツール

文法統計ツールは、発信者の発音とシステムのオブジェクト名 (ユーザ名、ユーザの別名、同報リスト名など) を照合するために Unity Connection 音声認識カンパセーションで使用されるすべてのダイナミック名前文法に関する情報を表示します。管理者が Unity Connection システム上の名前を追加または変更した場合、文法にコンパイルされるまでは、この名前が音声認識カンパセーションで認識されません。

名前文法ごとに、最後に文法の再コンパイルが終了した時間、文法内の一意の項目の合計数、文法の更新の保留があるかどうか、文法が現在再コンパイル中かどうかなどの情報が表示されます。

デフォルトで、Unity Connection は次の場合に文法を再コンパイルします：管理者がシステム上の名前オブジェクトを追加するかオブジェクト名を変更したとき (一括操作が進行中の場合は除きます)。この場合、Unity Connection は操作の完了を 10 分間待ってから文法を再コンパイルしま

す)、または1分間に5件を超える変更要求があった場合。文法が大きくなり、名前文法の再コンパイル処理によって繁忙時の Unity Connection サーバパフォーマンスに影響が出るようになった場合は、(Voice Recognition Update Schedule)] (Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [スケジュール (Schedules)] にある) デフォルトの [音声認識更新スケジュールを編集して、Unity Connection 音声認識トランスポートユーティリティが音声認識名前文法を自動的に再構築できる時間と曜日を制限できます。このスケジュールでは、デフォルトですべての曜日と時間が有効になります。スケジュールを編集したものの、非アクティブ時にスケジュールをオーバーライドしてすべての文法をただちに強制的に再コンパイルする必要がある場合、または一括操作が開始した後の10分間の待機時間中に強制的に再コンパイルする必要がある場合は、文法の統計ツールの [文法の再構築 (Rebuild Grammars)] ボタンを選択します。

SMTP アドレスの検索

SMTP アドレス検索ツールでは、特定のオブジェクト (ユーザや同報リストなど) を、そのオブジェクトの SMTP アドレスに基づいて検索できます。たとえば、それぞれ別のドメイン内に同じ表示名が設定されたユーザが2人いる場合、完全な SMTP アドレスを指定することで目的のユーザを検索できます。

依存関係の結果の表示

[依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results)] ページを使用して、最新の依存関係の検索結果を表示できます。

ユーザアカウントなどのデータベース オブジェクトが Unity Connection の他のオブジェクトから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なるようにユーザが設定されている場合や、着信コールをユーザの電話に転送するようにコールハンドラが設定されている場合)、依存するオブジェクトの設定を変更するまで、参照されるオブジェクトは削除できません。

削除するオブジェクトの依存関係を判断するには、オブジェクト タイプの検索ページで [依存関係の表示 (Show Dependencies)] オプションを選択します。このオプションによって、削除するオブジェクトに依存するデータベース オブジェクトの検索が開始されます。依存関係の検索結果から、依存オブジェクトへのリンクをたどって、依存関係をもう一度割り当てます。すべての依存関係が再割り当てされると、オブジェクトを削除できるようになります。

検索するオブジェクトによっては、依存関係の検索に数分かかることがあります。検索の進行中に別のページをブラウズした場合、またはブラウザセッションがタイムアウトした場合は、[ツール (Tools)] > [依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results)] の順に進むと、依存関係の検索結果が表示されます。

その他の管理ツール

Unity Connection Administration インターフェイスに表示されるツールに加え、Unity Connection にはシステム パフォーマンスをモニタするために使用できる以下のツールが用意されています。

リモート データベース管理ツール

データベース プロキシを有効にすることで、Cisco Unity ツール Web サイト (<http://ciscounitytools.com>) で入手可能ないくつかの Windows ベースのリモートデータベース管理ツールを使用できます。このサイトには、Cisco Unity Connection のリリース間隔中に頻繁にユーティリティのアップデートが掲載されます。



(注) Cisco Unity ツール Web サイトで提供されているユーティリティが更新されたときに通知を受け取れるように登録できます。<http://ciscounitytools.com> に移動し、[ここで登録 (Sign Up Here)] を選択してください。

リモート管理ツール用のデータベース アクセスの有効化

リモート ツールを使用するには、まず、リモートデータベースアクセスを有効にする必要があります。リモート管理ツールがデータベースにアクセスできるようにすると、システムがセキュリティ リスクにさらされる可能性があります。したがって、アクセスの有効化には複数のセキュリティ レイヤが関与します。

- リモート ツールの実行には、Remote Administrator の役割が割り当てられたユーザのユーザ名とパスワードが必要です。
- Unity Connection データベース プロキシ サービスは、デフォルトで無効になっています。

1 人以上のユーザへの Remote Administrator ロールの割り当て

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザ (Users)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、適切なユーザ アカウントを見つけます。
(注) デフォルトのシステム管理者のユーザ アカウントをリモート アクセスに使用しないでください。デフォルトのシステム管理者アカウントが認証試行の失敗回数超過によってロックされないように、別の管理ユーザ アカウントを代わりに使用します。
- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [役割 (Roles)] を選択します。
- ステップ 4** [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで [Remote Administrator] を選択し、上矢印を選択して [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに移動します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** リモート管理ツールにアクセスする必要があるユーザごとに、ステップ 2 からステップ 5 を繰り返します。

データベース プロキシサービスの開始

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] を展開し、[サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [オプションサービス (Optional Services)] セクションで、Unity Connection Database Proxy という行を検索し、[有効化 (Activate)] を選択します。
-

Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS)

Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) は、Cisco Unity 4.0(5) 以降または Unity Connection 1.2 から Unity Connection 12.x にデータとメッセージを移行するために使用するアプリケーションです。 <http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

Cisco Unity 4.0(4) 以前から移行するとき、何らかの理由で Cisco Unity 4.0(5) 以降にアップグレードできない場合は、Unity Connection のメッセージの移行ユーティリティとユーザの移行ユーティリティを使用して、メッセージとユーザデータを移行することができます。詳細については、[移行ユーティリティ](#)を参照してください。



- (注) COBRAS ツールを使用したテナントパーティショニング環境への移行では、パーティショニングされていない Unity Connection システムまたはテナントパーティショニングされた Unity Connection システムから管理者がデータをエクスポートできます。各シナリオと、COBRAS ツールを使用した移行プロセスの詳細については、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> のリンクを参照してください。

COBRAS またはメッセージ移行/ユーザ移行ユーティリティを使用して Cisco Unity から、または Unity Connection 7.x から Unity Connection 12.x に移行する手順を列挙したタスク一覧については、『Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html) の「Backing Up and Restoring Cisco Unity Connection Components」の章を参照してください。

Cisco Voice Technology Group Subscription ツール

Cisco Voice Technology Group Subscription ツールを使用すると、Cisco Unity Connection ソフトウェアのアップデート通知を電子メールで受信できます。登録するには、<http://www.cisco.com/cgi-bin/Software/Newsbuilder/Builder/VOICE.cgi> の [Cisco Voice Technology Group Subscription Tool] ページに移動します。

Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)

Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI) ツールを使用すると、Cisco Unity Connection データベースをナビゲートしたり、特定のテーブルまたはカラムのデータの目的を調べたり、データベース内の参照先オブジェクト間をジャンプしたりできます。ストアドプロシージャも表示されます。また、カスタムクエリービルダーが含まれています。

このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/CUDLI/CUDLI.html> でダウンロードできます。ここで、トレーニングビデオとヘルプも参照できます。

Unity Connection User Data Dump (CUDD)

Unity Connection User Data Dump (CUDD) を使用して、ユーザに関する特定の情報をファイルにエクスポートし、データベースユーティリティや Excel など別のアプリケーションで表示またはインポートすることができます。データをエクスポートすると、ツールが自動的に、出力の各カラムに含まれるデータ型をリストするヘッダー行を作成します。これによって、他のプログラムへのインポートが簡単になります。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UserDataDump/UserDataDump.html> からツールをダウンロードし、トレーニングビデオとヘルプを参照してください。

ウォレットカードウィザード

ウォレットカードウィザードを使用すると、カスタムキーボードマッピングを含む、任意の Unity Connection カンバセーションに基づくウォレットカードの PDF ファイルを作成できます。ウィザードのテンプレートには、Unity Connection メッセージを管理するために頻繁に使用されるメニューオプションとショートカット、および電話ごとの個人設定が含まれています。ウィザードは、指定されたカンバセーションに基づいて、適切なキーを入力します。得られる PDF はウォレットカード形式となり、ユーザはこれを印刷し、切り取り、折り曲げることができます。

ウィザードでは、テクニカルサポート情報および Unity Connection へのサインイン方法の説明をカスタマイズすることもできます。ウォレットカードウィザードは、Windows ベースのリモートデータベース管理ツールです。<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/WalletCardWizard/WalletCardWizard.html> からツールをダウンロードし、ヘルプを参照してください。



付録

A

ユーザ設定

- ユーザアカウントおよびユーザテンプレート関連の設定, 336 ページ
- ユーザテンプレートの基本設定, 336 ページ
- ユーザの基本設定, 336 ページ
- パスワード設定, 337 ページ
- パスワードの変更, 341 ページ
- ロール, 342 ページ
- メッセージ受信インジケータ, 342 ページ
- 転送ルール, 343 ページ
- メッセージ設定, 344 ページ
- メッセージアクション, 344 ページ
- 発信者入力, 345 ページ
- メールボックス, 346 ページ
- 電話メニュー, 347 ページ
- 再生メッセージの設定, 348 ページ
- メッセージ送信の設定, 348 ページ
- グリーティング, 348 ページ
- グリーティング後メッセージ, 350 ページ
- 通知デバイス, 350 ページ
- ユニファイドメッセージングアカウント, 351 ページ
- ビデオサービスアカウント, 351 ページ
- 代替内線番号, 352 ページ

- [ユーザの別名, 353 ページ](#)
- [プライベート同報リスト, 353 ページ](#)
- [SMTP プロキシアドレス, 354 ページ](#)

ユーザアカウントおよびユーザテンプレート関連の設定

Cisco Unity Connection Administration インターフェイスでは、ユーザテンプレートまたは特定のユーザアカウントに関連付けるパスワードや転送ルールなど、さまざまな設定を指定できます。ユーザアカウントについては、[ユーザ, \(47 ページ\)](#) の章を参照してください。ユーザテンプレートについては、[ユーザテンプレート, \(31 ページ\)](#) の項を参照してください。

ユーザテンプレートの基本設定

[ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページでは、特定のユーザテンプレートに関連付けるエイリアスや名などの設定を指定できます。

ユーザの基本設定

[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページでは、特定のユーザアカウントに関連付けるエイリアスや名などの設定を指定できます。

ユーザのエイリアスを変更する際は、次の点を考慮してください。

- ユーザのエイリアスを変更すると、Unity Connection は変更前のエイリアスに関する SMTP プロキシアドレスを自動的に作成します。これにより、他の Unity Connection ユーザは以前のエイリアスから送信されたメッセージに回答でき、それらの回答は自動的にユーザの新しいエイリアスに到着します。
- Unity Connection が LDAP ディレクトリと統合されている場合、LDAP ユーザと統合されているユーザの [エイリアス (Alias)] フィールドは変更できません。ただし、Active Directory を LDAP ディレクトリとして使用している場合、[エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングされる [LDAP] フィールドの値を変更できます。エイリアスの変更は、Unity Connection データベースが LDAP ディレクトリと同期される際に Unity Connection に複製されます。これにより、Unity Connection は変更前のエイリアスに関する SMTP プロキシアドレスも自動的に作成します。



注意

Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用している場合、[エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングされている [LDAP] フィールドの値を変更すると、そのユーザは LDAP に統合されないユーザに変換されます。

次の設定では、[エイリアス (Alias)] (Cisco Unified Communications Manager Administration では [ユーザ ID (User ID)]) や [名 (First Name)] などのフィールドを編集できません。

- Cisco Business Edition で、Unity Connection ユーザが Cisco Unified CM アプリケーション ユーザと統合される場合。上記のフィールドは、Cisco Unified CM Administration でのみ編集できます。
- Unity Connection または Cisco Business Edition で、Unity Connection ユーザデータが LDAP ディレクトリ内のデータと同期される場合。上記のフィールドは LDAP ディレクトリでのみ編集できます。



(注) LDAP ディレクトリに照らして Unity Connection Web アプリケーション ユーザ名とパスワードを認証するよう Unity Connection が設定されている場合、Unity Connection Web アプリケーションのパスワードは変更できません。

- Unity Connection でデジタル 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、ユーザのフィールドをいずれも編集できません。この場合、ユーザアカウントが作成されたサーバ上でユーザ設定を編集してください。
メールボックス ストア間でのメールボックスの移動の詳細については、[LDAP](#)、(189 ページ) の章を参照してください。

パスワード設定

デフォルトの電話 PIN と Web アプリケーション パスワードが、作成したユーザアカウントに適用されます。個々のユーザの Web アプリケーション パスワードとボイスメール PIN によって、次の要素が決まります。

- ユーザアカウントを管理する認証規則。
- ユーザのパスワードまたは PIN が管理者によってロックされた場合に、パスワードまたは PIN のロックアウトが実施される期間。
- ユーザのパスワード変更設定（ユーザにパスワードの変更を許可するか、次のサインイン時にパスワードを変更することを要件とするか）。
- パスワードまたは PIN の有効期限。
- パスワードまたは PIN が最後に変更された時刻。
- 失敗したサインインの回数、最後に失敗したサインインの時刻、およびロックアウトが実施される期間。

ユーザ電話機 PIN の保護と変更

不正アクセスや不正通話から Unity Connection を保護するには、すべてのユーザに一意的な電話機 PIN を割り当てる必要があります。さらに、各 PIN を 6 文字以上で容易に推測できないものにする必要があります。



(注) Unity Connection エンドユーザアカウント（メールボックスのあるユーザ）を作成した後に、それらのアカウントに固有の PIN を割り当てるには、PIN の固有文字列が格納された CSV ファイルとともに Bulk Password Edit ツールを使用し、PIN を一括適用します。Bulk Password Edit ツールは、Windows ベースのツールです。<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/BulkPasswordEdit/BulkPasswordEdit.html> でツールをダウンロードし、ヘルプを参照してください。

Unity Connection と Cisco Unified CM の間の PIN 同期

Unity Connection の PIN 同期機能を使用すると、管理者は、Cisco Unity Connection ボイスメール、Extension Mobility、開催中の会議、およびモバイル コネクトにユーザがアクセスするための共通 PIN を Unity Connection で保持するように設定できます。この機能を使用すると、ユーザが Unity Connection のボイスメール PIN を更新した場合、その PIN は Cisco Unified CM 上の対応するユーザアカウントと自動的に同期され、その逆の場合も同様です。PIN 同期は、Cisco Unified CM 11.5(1) 以降でのみサポートされています。

この機能を有効にするには、Cisco Unity Connection Administration の [AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページで [プライマリ AXL サーバでエンドユーザ PIN 同期を有効にする (Enable End User PIN Synchronization for Primary AXL Server)] チェックボックスをオンにします。

フィールドの情報については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

PIN 同期機能を使用する前に、次の点を確認してください。

- Cisco Unity Connection 上のユーザのエイリアスは、Cisco Unified CM 上のユーザ ID と同じでなければなりません。そうでない場合、AXL サーバあるいは LDAP を介してユーザを Cisco Unified CM に統合する必要があります。
- エラー状態となる可能性を軽減するには、Cisco Unity Connection 上の認証規則を Cisco Unified CM 上のクレデンシャルポリシーと同じにする必要があります。

認証規則について詳しくは、『*Security Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x*』の「[Passwords, PINs, and Authentication Rule Management](#)」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/security/b_12xcucsecx.html から入手できます。



(注) PIN が正常に同期されるように、Cisco Unified CM のパブリッシャ サーバが稼働中であることを確認してください。

Unity Connection で PIN 同期を設定するためのタスク一覧

Unity Connection で PIN 同期機能を設定するには、次の手順に従います。

- Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [電話システム (Phone System)] に移動し、ユーザに関連付けられている電話システムを選択します。[電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)] に移動します。[AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページで、有効なユーザ名とパスワードを使用してプライマリ AXL サーバを設定します。この機能はセカンダリ AXL サーバには適用されません。

AXL サーバの設定方法について詳しくは、「テレフォニー統合」の章の「[Unity Connection での AXL サーバの設定](#)」を参照してください。

- AXL サーバを設定した後、[AXL サーバ (AXL Servers)] セクションで [テスト (Test)] を選択し、AXL サーバが稼働中であることを確認します。
- 同じページで [プライマリ AXL サーバでエンドユーザ PIN 同期を有効にする (Enable End User PIN Synchronization for Primary AXL Server)] チェックボックスをオンにして、この機能を有効にします。
- Cisco Unified OS Administration にログインし、[セキュリティ (Security)] > [証明書の管理 (Certificate Management)] に移動します。[証明書の検索/一覧表示 (Find and List Certificates)] ページで、[証明書/証明書チェーンのアップロード (Upload Certificate/Certificate chain)] を選択します。[証明書/証明書チェーンのアップロード (Upload Certificate/Certificate chain)] ページで、Cisco Unified CM 用の有効な証明書を Cisco Unity Connection の tomcat-trust にアップロードします。

AXL サーバの証明書検証エラーを無視するには、[AXL サーバの編集 (Edit AXL Server)] ページで [証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)] チェックボックスをオンにします。

証明書の詳細については、『*Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x*』の「Security」の章を参照してください。このドキュメントは、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/os_administration/b_12xcucosagx.html にあります。

Cisco Unified CM の PIN 同期設定

Cisco Unified CM で PIN 同期機能を設定するには、次の手順に従います。

- PIN 同期を有効にするには、まず、Cisco Unified OS Administration ページから Cisco Unity Connection の有効な証明書を Cisco Unified Communications Manager の tomcat-trust にアップロードする必要があります。
- Cisco Unified CM 内でアプリケーションユーザを作成するために、[ユーザの管理 (Manage Users)] > [アプリケーションユーザ (Application User)] に移動し、[新規追加 (Add New)] を選択します。[アプリケーションユーザの設定 (Application User Configuration)] ページで、必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。



(注) [アプリケーションユーザの設定 (Application User Configuration)] ページで入力するユーザIDとパスワードは、Cisco Unity Connection システム管理者のユーザ名とパスワードと一致する必要があります。

- Cisco Unified CM で、[システム (System)] > [アプリケーションサーバ (Application Servers)] に移動し、Cisco Unity Connection 用に設定したアプリケーションサーバを選択します。[アプリケーションサーバの設定 (Application Server Configuration)] ページの [使用可能なアプリケーションユーザ (Available Application User)] フィールドで、Cisco Unity Connection 管理者クレデンシャルを使用して作成したアプリケーションユーザを選択し、[選択されたアプリケーションユーザ (Selected Application User)] に移動します。

[アプリケーションサーバの検索/一覧表示 (Find and List Application Servers)] ページで Cisco Unity Connection サーバが有効になっていない場合、Cisco Unity Connection 用の新しいアプリケーションサーバを作成する必要があります。新しいアプリケーションサーバを追加する方法について詳しくは、『System Configuration Guide for Cisco Unified Communications Manager』の「Integrate Applications, Configure Application Servers」の章を参照してください。このガイドは <http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unified-communications-manager-callmanager/products-installation-and-configuration-guides-list.html> から入手できます。

- [アプリケーションサーバの設定 (Application Server Configuration)] ページで、[エンドユーザ PIN 同期を有効にする (Enable End User PIN Synchronization)] チェックボックスをオンにしてから、[保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unified CM で PIN 同期を有効にする方法について詳しくは、『Release Notes for Cisco Unified Communications Manager and IM & Presence Service, Release 11.5(1)』の「New and Changed Features」の章にある「PIN Synchronization」を参照してください。このリリースノートは http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/rel_notes/11_5_1/cucm_b_release-notes-cucm-imp-1151.html から入手できます。

テンプレートデフォルトに関するパスワードおよびPINセキュリティの留意点

ボイスメール用または管理者ユーザ用のユーザテンプレートを準備する際には、次の点を考慮してください。

ボイスメールボックスアカウントがあるユーザ

ボイスメールユーザの Web アプリケーションパスワードとボイスメール PIN は、インストール時にデフォルトのボイスメールユーザテンプレートによって設定されるか、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)] ページのパスワードに設定されます。

PIN とパスワードをユーザと共有して、ユーザが Unity Connection カンパセッションまたは Cisco Personal Communications Assistant (Cisco PCA) にサインインできるように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には、ユーザができるだけ早く PIN とパスワードの両方を変更すること、および PIN とパスワードの複雑さのルールを適用することが必要です。

ボイス メールボックス アカウントがないユーザ

デフォルト Web アプリケーションパスワードが、作成した各管理アカウントに適用されます。管理者ユーザがデフォルトの管理者ユーザ テンプレートに関連付けられている場合、Web アプリケーションパスワードはランダムに生成された文字列です。

したがって、デフォルト管理者ユーザ テンプレートに基づいて新しい管理アカウントを作成する場合は、ユーザテンプレート用の新しいデフォルトパスワードを入力してランダム生成文字列を置き換えるか、新しく作成する管理者アカウントごと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には、管理者ができるだけ早くパスワードを変更すること、およびパスワードの複雑さのルールを適用することが必要です。

パスワードの変更

ユーザ用の Web アプリケーションパスワードとボイスメール PIN 設定を、そのユーザまたは関連するユーザテンプレートの **[編集 (Edit)]** > **[パスワード設定 (Password Settings)]** ページで変更できます。



(注) Cisco Business Edition の場合、ユーザのボイス メール PIN と Web アプリケーションパスワードを Cisco Unified CM Administration のユーザ管理ページから変更できます。



(注) Unity Connection が LDAP ディレクトリに統合されている場合は、Web アプリケーションパスワードとパスワード設定 (パスワード複雑度設定やパスワードの有効期限が切れているかどうか) が LDAP サーバによって制御されます。

また、ユーザは Messaging Assistant を使用してパスワードと PIN を変更することもできます。

Web アプリケーション (Cisco PCA) パスワードの保護と変更

ユーザの Web アプリケーションパスワードとボイスメール PIN の設定を、Cisco Unity Connection Administration で変更および指定することができます。



(注) Cisco Unity Connection Administration では、Cisco PCA パスワードは Web アプリケーションパスワードと呼ばれます。

各ユーザに、次のプロパティを設定した固有のパスワードを割り当てる必要があります。

- パスワードに、大文字、小文字、数値、および記号のうち、少なくとも 3 つの文字が含まれている。

- パスワードに、ユーザのエイリアス、または逆順にしたユーザのエイリアスが含まれていない。
- パスワードに、プライマリ内線番号や代行内線番号が含まれていない。
- 1つの文字が4回以上連続して使用 (!Cooool など) されていない。

昇順または降順の、すべて連続する文字 (abcdef、fedcba など) が使用されていない。

ユーザの Cisco PCA パスワードを保護する際には、次の点を考慮してください。

- ユーザは Messaging Assistant だけを使用して Cisco PCA パスワードを変更できます。
- Cisco PCA パスワードと Unity Connection 電話機 PIN は無関係であり、この2つは同期されません。初回登録時に電話機 PIN の変更を求められたときに、ユーザが Cisco PCA パスワードを変更することはありません。

IMAP クライアントを使用してボイス メッセージにアクセスできるユーザは、IMAP クライアントでパスワードを更新する際に Cisco PCA パスワードを変更する必要があります。IMAP クライアントと Cisco PCA の間ではパスワードが同期されません。Cisco PCA パスワードを更新した後に、ユーザが IMAP クライアントでボイス メッセージを受信できなくなった場合は、『*User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 12.x) の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection Voice Messages」の章にある「Troubleshooting IMAP Client Sign-In Problems in Cisco Unity Connection」を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user_setup/guide/b_12xcucuwsx.html から入手できます。

ロール

ユーザまたはユーザに関連付けられているユーザテンプレートの [役割の編集 (Edit Roles)] ページから、さまざまなロール (システムロールとカスタムロール) をユーザに割り当てることができます。システムロールは Unity Connection に用意されている定義済みのロールです。一方、カスタムロールは管理者が要件に応じて作成します。さまざまなロールと権限については、「ユーザ属性」の章の [ロール](#)、(34 ページ) を参照してください。



(注) ユーザアカウントの設定を指定する際に、[役割の編集 (Edit Roles)] ページから、特定のユーザに複数のロールを割り当てることができます。ユーザアカウントに割り当てられるロールによって、そのユーザアカウントの権限と、管理者が実行できるタスクが定義されます。

メッセージ受信インジケータ

Unity Connection では、新しいボイスメッセージの到着時に、ユーザあたり最大 10 個の内線番号に関してメッセージ受信インジケータ (MWI) を設定できます。ユーザアカウントが追加されると、Unity Connection によって自動的にそのユーザのプライマリ内線番号での MWI が有効になります。

Cisco Unity Connection Administration では、ユーザごとの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、MWI 設定を変更したり、MWI 内線番号を追加または削除したりすることができます。

また、Cisco Unified CM での SCCP 統合または Cisco Unified CM 7.1 以降での SIP トランク統合では、サポート対象の Cisco IP Phone に Unity Connection からメッセージカウントを送信することもできます。



(注) ユーザ テンプレートに関する MWI 設定を指定することはできません。

転送ルール

転送ルールは、自動受付からユーザの電話機に転送されたコールを Unity Connection がどのように処理するかを指定します。着信転送設定に従い、Unity Connection はコールを電話システムにコールをリリースすることも、転送を管理することもできます。

Unity Connection で転送を管理するように設定されている場合、間接コール用に通話保留および通話の発信者名確認による追加のコール コントロールを提供できます。

- 通話保留では、電話が通話中の場合、発信者に電話を切らずに待機するよう Unity Connection から依頼できます。Unity Connection は、構成された設定に従って、キュー内の各発信者を管理します。
通話保留キューにおける、キュー内の最初の発信者の待機時間のデフォルトは 25 秒です。待機時間を過ぎても発信者が保留されたままの場合、Unity Connection は発信者に対して、引き続き待機するか、メッセージを残すか、または他の内線番号に発信するかを尋ねます。発信者が 1 を押して保留を継続した場合、または、2 を押してメッセージを残した場合は、ガイダンスに戻ります。通話保留が選択されなければ、有効になっているユーザ グリーティングに発信者が転送されます。
- 通話の発信者名確認を使用すると、Unity Connection は、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。ユーザは発信者を確認し、複数のユーザで 1 台の電話機を使用している場合、通話相手を確認できます。次に、コールを受け入れるか、拒否できます。着信が受け入れられた場合は、ユーザ電話機に転送されます。着信が拒否された場合、Unity Connection は該当するユーザ グリーティングを再生します。



(注) 外部発信者または別のユーザがユーザ内線番号を直接ダイヤルした場合は、転送、発信者名確認、および保留設定は適用されません。

1 日の複数の時刻または指定された時間帯に間接コールを Unity Connection でどのように処理するかを制御するには、標準、時間外、および代替転送ルールを定義できます。標準転送ルールは常に有効になり、これを無効にすることはできません。時間外転送ルールと代替転送ルールについては、有効にするかどうかを設定できます。また、有効にする時間帯をカスタマイズすることもできます。

メッセージ設定

ユーザまたはユーザ作成用のユーザテンプレートの[メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページで、特定のユーザに関するメッセージ設定を指定できます。メッセージ設定により、メッセージ録音時間の長さ、セキュアアクセス、および外部（識別できない）発信者がユーザにメッセージを残す際のメッセージアクションが決まります。次の設定を指定できます。

- 外部発信者がユーザに残すメッセージの録音時間の最大長。
- 外部発信者がユーザにメッセージを残す際のアクション。たとえば、メッセージを緊急またはプライベートとしてマークする、メッセージを再録音する、などのアクションです。
- 外部発信者によって残されたメッセージに対するセキュアアクセス。Unity Connection がセキュアメッセージを処理する方法について詳しくは、『*Security Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x*』の「Securing User Messages in Cisco Unity Connection」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/security/b_12xcucsecx.html から入手できます。

ユーザにメッセージを残すときに発信者に聞こえる Unity Connection プロンプトの言語。

メッセージアクション

メッセージアクションは、ユーザ宛てに送られてきたさまざまなタイプのメッセージを Unity Connection でどのように処理するかを決定します。Unity Connection は、ユーザに宛先指定された特定のタイプのすべてのメッセージに対して、設定済みの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、このタイプのメッセージを代替 SMTP アドレスでユーザにリレーするように設定されている場合、Unity Connection は、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、電話で録音および送信されたメッセージなどのすべてのボイスメッセージをリレーします。デフォルトで、Unity Connection はすべてのタイプのメッセージを受け入れるように設定されます。つまり、ユーザ メールボックスにメッセージが配信されます。

ボイスメッセージを別のアドレスにリレーすることにした場合は、次の点を考慮する必要があります。

- メッセージのリレーが設定されると、ユーザは Unity Connection 電話インターフェイス、Web Inbox、Messaging Inbox、または Phone View や Cisco Unified Personal Communicator などのクライアントからリレーされたメッセージにアクセスできなくなります。[メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] アクションを使用すると、(ユーザインターフェイスでアクセス可能な) ローカルユーザ メールボックスにメッセージのコピーを保存し、さらにコピーを別のアドレスにリレーするよう、Unity Connection に指示できます。
- Unity Connection は、ディスパッチメッセージを通常のメッセージとしてリレーします。
- Unity Connection はブロードキャストメッセージをリレーしません。

- [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [メッセージング (Messaging)] ページでは、プライベートメッセージとセキュアメッセージを Unity Connection にリレーさせるかどうかを設定できます。プライベートメッセージはプライベート フラグ付きの通常のメッセージとしてリレーされ、セキュアメッセージは通常のメッセージとしてリレーされます。
- ボイスメッセージを代行 SMTP アドレスにリレーするようにユーザアカウントが設定されている場合、そのユーザアカウントのボイスメッセージを文字変換することはできません。ユーザがリレー機能と一緒に文字変換機能を使用する必要がある場合は、ボイスメッセージを受け入れてリレーするようにユーザアカウントを設定できます。これにより、Unity Connection サーバ上に保管されたメッセージのコピーを使用して文字変換を実行できます。
- ユーザの SMTP 通知デバイスを設定すると、そのユーザの SMTP アドレスに文字変換が送信されます。つまり、ユーザは SMTP アドレスで 2 つの電子メールを受信することになります。先に受信するのは、リレーされたメッセージ WAV ファイルのコピーです。次に受信するのは、テキストに変換されたメッセージを含む通知です。元の録音メッセージにアクセスする必要がある場合は、Unity Connection にコールするか、IMAP クライアントを使用してユーザアカウントにアクセスします。



(注) Unity Connection がメッセージアクションのリレー機能をサポートするのは、[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 スマートホストが設定されている場合のみです。

発信者入力

発信者入力設定で、ユーザグリーティング中に発信者が押した電話機のキーパッドキーにตอบสนองして Unity Connection で実行するアクションを定義します。発信者の入力を許可するグリーティングごとに、発信者がグリーティングをスキップできるかどうか、メッセージを録音できるかどうか、グリーティングを終了できるかどうか、ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号に転送できるかどうか、選択した緊急連絡先番号、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、またはインタビューハンドラに転送できるかどうかを指定できます。発信者入力設定を使用すれば、ユーザがユーザグリーティングを中断して Unity Connection にサインインするために押すキーを指定できます。

発信者入力設定に変更を加えることができるのは、管理者ユーザのみです。デフォルトで、ユーザグリーティングごとに、Unity Connection で特定のキー入力が処理され、その他のキー入力は無視されます。

表 A-1 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を示します。

表 17: 表 A-1 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 の動作
#	グリーティングをスキップします。

*	発信者にサインインを要求します
0	発信者をオペレータ コールハンドラに送信します
1 ~ 9	発信者を無視します



(注) ロックするために選択した電話機のキーパッドキーが、システム内で内線番号の最初の数字に使用されていないことを確認してください。その場合は、キーをロックすると発信者が内線番号をダイヤルできなくなります。

メールボックス

UnityConnection では、すべてのユーザメールボックスに対して最大サイズ、つまりクォータを指定できます。メールボックスのクォータを設定して、UnityConnection に次の動作を許可することができます。

- メールボックスが指定のサイズに達したときに警告を発する。
- メールボックスのサイズが大きくなったときにユーザのメッセージ送信を禁止する。
- メールボックスが許容可能な最大サイズに達したときにユーザのメッセージ送受信を禁止する。

組織内のユーザの変わりやすいニーズに対応するために、個々のメールボックスおよびユーザテンプレートのシステム規模のクォータを上書きすることができます。たとえば、営業部門の社員に他の部門の社員よりも大きなメールボックスを付与するとします。営業部門の全社員に対して同じテンプレートを使用してユーザアカウントを作成する場合、ユーザテンプレートまたは個々のユーザアカウントで他の部門の社員よりも大きなクォータを指定できます。



注意 [外部発信者からのメッセージについてメールボックスの空き容量をチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)]チェックボックスがオンになっていない場合は、外部の発信者が残したメッセージにクォータが適用されません。このチェックボックスは、[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced)]>[カンバセーション (Conversations)]ページに表示されます。詳細については、そのページのヘルプを参照してください。

メッセージエージングポリシー

ボイスメッセージの保存場所であるハードディスクがいっぱいになるのを防ぐために Unity Connection メッセージエージング規則を設定すると、特定の日数が経過した既読メッセージを自

動的に [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動したり、特定の日数が経過した [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダ内のメッセージを完全に削除したりできます。

メッセージ保存ポリシーの実施を促進するために、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、特定の日数が経過したセキュアメッセージを完全に削除するための Unity Connection メッセージエージング規則を設定できます。

電話メニュー

Unity Connection には、ユーザが聞いたり使用したりする電話カンバセーションのバージョンがいくつか用意されています。選択したバージョンによって、Unity Connection で電話のキーパッド入力にだけ応答するのか、音声認識も使用してボイス コマンドを解釈するのかが決まります。

- **タッチトーン カンバセーション**：ユーザはキーを押して、Unity Connection に目的の操作を指示します。タッチトーンカンバセーションには複数の選択肢が用意されています。カンバセーションごとにメッセージ取得メニューに対応する一意のキーパッドマッピングが提供されます。一部は、メインメニュー内のオプションに割り当てられたキーも一意です。
- **音声認識カンバセーション**：ユーザはボイス コマンドによって Unity Connection を操作します。音声認識カンバセーションに割り当てられているときでも、ユーザは電話機のキーを押して、目的とする操作を Unity Connection に伝えることができます。この場合、キーとオプションのマッピングを決定するのにタッチトーンカンバセーション設定が使用されます。したがって、音声認識カンバセーションが利用不能になった場合や、ユーザがボイス コマンドではなくキーパッドで Unity Connection を操作することにした場合は、タッチトーンカンバセーションの設定がバックアップとして機能します。ライセンスおよび音声認識機能が使用可能なサービス 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必要があります。

ビデオ コールの場合は、ユーザが音声認識カンバセーションを有効にしている場合（つまり、[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] をオンにしている場合）でも、Unity Connection はタッチトーン カンバセーションのみを再生します。ユーザは、カスタムキーパッドマッピングを使用して音声認識カンバセーションを切り替える該当キー（[電話キーパッドとボイスコマンドの切り替え (Switch Between Using the Phone Keypad and Using Voice Commands)]）を選択します。

Phone View 機能

Phone View 機能によって、メッセージ検索メニューまたはメッセージ表示メニューを使用するとき、Cisco IP Phone の LCD 画面に検索結果を表示できるようになります。この機能が有効になっていれば、Unity Connection ユーザは次のタイプのメッセージを検索できます。

- すべての新しいボイス 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

詳細については、リリース 12.x の『*User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface*』の「[Cisco Unity Connection Phone Menus and Voice Commands](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user/guide/phone/b_12xcucugphone.html)」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user/guide/phone/b_12xcucugphone.html から入手できます。

再生メッセージの設定

[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページのすべての設定は、[下書きメッセージの再生時にアナウンス (For Draft Messages, Play)] フィールドを除いて、サードパーティのメッセージストア内の電子メールにユーザがアクセスできるかどうか、単一受信トレイ機能を使用できるかどうかに応じて、Unity Connection メッセージおよび外部に格納されたメッセージに適用されます。

メッセージ送信の設定

システムブロードキャストメッセージとは、組織内の全員に送信される録音済みの通知です。ユーザはシステムブロードキャストメッセージをすべてのユーザに送信することも、あるいはユーザメールボックス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更新することもできます。



(注) デフォルトでは、Unity Connection ユーザがブロードキャストメッセージを送信/更新することはできません。

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するには、ブロードキャストメッセージの送信または更新をユーザに許可する特殊なカンパセーションであるブロードキャストメッセージ管理者にユーザがログオンする必要があります。詳細については、[メッセージ](#)、(161 ページ) の章を参照してください。

グリーティング

ユーザは、Messaging Assistant または電話機を使用して、最大7件のグリーティングを有効化または録音できます。Cisco Unity Connection Administration でユーザテンプレートまたはユーザアカウントに関するグリーティング設定を使用すると、どのグリーティングを有効にするか、グリーティングの有効期間、グリーティングソース、およびグリーティング中/グリーティング後に Unity Connection で実行するアクションを指定できます。

グリーティングが有効になっている場合、Unity Connection は、指定された日時になるまで、該当する状況においてグリーティングが再生されます。この日時に達すると、グリーティングは自動

的に無効になります。グリーティングは無期限に再生されるように有効にすることもできます。この機能は、通話中グリーティングや時間外グリーティングに有効であり、ユーザが休暇中にオプショングリーティングを有効にする場合に便利です。

ユーザが録音できるグリーティングには次のタイプがあります。

- オーディオグリーティング：特定のグリーティングが有効になったときに再生する必要があるオーディオメッセージを録音できます。たとえば、別の person との通話中に電話をかけてきた人に対して再生される、通話中グリーティング用のオーディオメッセージを録音できます。
- ビデオグリーティング：特定のグリーティングが有効になったときに表示する必要があるビデオメッセージを録画できます。たとえば、受信者が休暇を取っている間に発信者に対して再生される、祝日グリーティング用のビデオメッセージを録画できます。ビデオグリーティングの詳細については、[ビデオ](#)、(251 ページ) の章を参照してください。

録音または録画の形式の変更

通常、Unity Connection では、再生デバイスが使用しているものと同じオーディオまたはビデオの形式（コーデック）をメッセージ録音に使用します。たとえば、ユーザが主に電話システムの内線でメッセージを聞く場合、その電話システムが使用しているものと同じオーディオまたはビデオの形式でメッセージを録音するように、ユーザを設定する必要があります。しかし、ユーザがメッセージをハンドヘルド PDA で聞く場合は、その PDA が使用しているものと同じオーディオ形式（GSM 6.10 など）でメッセージを録音するように、ユーザを設定する必要があります。

メッセージ録音用のオーディオまたはビデオの形式を設定するときには、次の点に注意してください。

- 録音用オーディオ/ビデオ形式の設定は、システム全体ですべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に影響を与えます。
- 選択したオーディオ/ビデオ形式は、TUI、Media Player、TRAP のいずれかを使用して電話機で行われる録音にのみ影響します。Media Player とマイクロフォンを使用して録音された内容は、常に G.711 mu-law で保存されます。
- 録音されたメッセージ、挨拶、および名前の録音と再生のために使用される異なるオーディオ形式の数を最小限に抑えると、オーディオ/ビデオのさまざまな形式間でのコーディング変換処理が少なくなります。
- メッセージ、グリーティング、または名前を低音質のオーディオ/ビデオ形式で録音してから、後で再生時に高音質のオーディオ/ビデオ形式に変換しても、音質は向上しません。通常、サンプル レートを変更すると録音の音質が劣化します。
- 録音のオーディオ/ビデオ形式変更の影響を受けるのは、設定の変更に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前だけです。別のオーディオ形式で録音された既存のメッセージ、グリーティング、および名前は、新しい設定の影響を受けません。

電話を使用して録音メッセージのオーディオ形式またはビデオ形式を変更するには

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページの [録音形式 (Recording Format)] リストから、該当する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
-

グリーティング後メッセージ

グリーティング後メッセージとは、グリーティングの後に再生される録音メッセージです。これが再生されるまでは、発信者はユーザにメッセージを残すことができません。たとえば、発信者に機密性ポリシーを伝えたり、発信者が残すメッセージへの応答予定時間を知らせたりする場合は、特定のユーザのグループに対してグリーティング後の録音を有効にすることができます。また、この機能を使用すると、メッセージを残す発信者に、連絡先情報、請求書番号、ポリシー番号、およびその他の情報の提供を求めることもできます。

それぞれのグリーティング後メッセージに関して、ユーザテンプレートまたはユーザの [編集 (Edit)] > [グリーティング後メッセージ (Post Greeting Recording)] ページで、Media Player を使用して発信者に再生するメッセージを録音します。グリーティング後メッセージは、Cisco Unity Connection Administration の [コール管理 (Call Management)] > [カスタム録音 (Custom Recordings)] ページで設定します。カスタム録音については、[カスタム録音](#)、(134 ページ) を参照してください。

通知デバイス

ユーザに新しいメッセージまたは予定表イベントを通知するために、電話機やポケットベルを呼び出したり、テキストまたはSMSメッセージを送信したりするようにユーザを設定できます。通知デバイスをセットアップすることによって、コールまたは通知メッセージのパラメータ、通知をトリガーするイベント、および通知を発行するスケジュールを設定できます。

ユーザまたはユーザテンプレートの [編集 (Edit)] > [通知デバイス (Notification Devices)] ページを使用して、ユーザの通知デバイスをセットアップできます。詳細については、[通知](#)、(225 ページ) の章を参照してください。



(注) Unity Connection 10.5 以降では、職場用、モバイル用、自宅用の通知デバイスの URI 番号を入力することもできます。

ユニファイドメッセージングアカウント

Unity Connection のシングルインボックスを設定する際は、[社内電子メールアドレスから SMTP プロキシアドレスを生成 (Generate SMTP Proxy Address From Corporate Email Address)] チェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオンにすると、[社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドの値に応じた新しい SMTP プロキシアドレスが Unity Connection によって自動的に作成されます。SMTP プロキシアドレスを使用すると、Unity Connection は、メッセージのヘッダーにある SMTP アドレスを SMTP プロキシアドレスのリストと比較し、メッセージの送信者をユーザにマッピングして、受信者をユーザにマッピングすることができます。Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を単一受信トレイ機能と一緒に使用してメッセージを送信する場合は、該当する SMTP プロキシアドレスが必要です。

Exchange に統合された Unity Connection では、タッチトーンおよび音声認識カンバセーションユーザは、電話で Unity Connection にサインインしたときに自分宛ての電子メールの読み上げを聞くことができます。メッセージのテキスト部分のサイズが 1 MB 以下で、メッセージのテキストフォーマットが Unity Connection でサポートされている場合は、テキスト/スピーチ (TTS) 再生を使用できます。サポートされているフォーマットには、プレーンテキスト、quoted-printable テキスト、HTML、および XML が含まれます。

ユーザが Exchange の電子メールにアクセスできるようにするには、ユニファイドメッセージングを設定し、テキスト/スピーチ機能に該当するオプションを選択します。詳細については、リリース 12.x の『**Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection**』

(https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/unified_messaging/b_12xcucumgx.html) を参照してください。

ビデオ サービス アカウント

Unity Connection により、ユーザはビデオ エンドポイントを使用してビデオ グリーティングを録音し、再生することができます。Unity Connection では、次のすべてのタイプのグリーティングをビデオとして簡単に録画、再生できます。

- オプション
- 通話中
- 内線
- 時間外
- 標準
- 祝日



(注) エラー グリーティングは、オーディオ グリーティングとしてのみ再生されます。

代替内線番号

ユーザごとのプライマリ内線番号に加えて、代行内線番号を設定できます。代行内線番号は、ユーザ電話機上の複数回線着信表示の処理など、さまざまな理由で使用できます。また、代行内線番号を使用すると、携帯電話や他の作業サイトの電話機などの代替デバイスから Unity Connection により便利に発信できます。

代行内線番号の電話番号または URI を指定すると、Unity Connection はその番号からのすべての通話を、プライマリ内線番号からの通話と同じ方法で処理します（ANI または発信者 ID が電話システムから Unity Connection に伝えられる場合）。つまり、Unity Connection は代行電話番号をユーザアカウントに関連付け、その番号からコールが着信すると、Unity Connection はユーザに PIN の入力とサインインを要求します。

ユーザが代替デバイスを Unity Connection に転送するように設定した場合、発信者は、そのユーザのプライマリ内線番号にダイヤルする場合と同様に、ユーザ グリーティングを聞いてそのユーザにメッセージを残すことができます（自動応答機能から発信者をユーザの代行内線番号に転送することもできます）。ユーザは、Unity Connection ではなくデバイス自体から転送を設定する必要があります。システムでデバイスを認識できるようにするには、電話番号を Unity Connection に渡す必要があることに注意してください。

ユーザは、他のユーザに関連付けられた代行内線番号にメッセージを宛先指定することもできます。

代行内線番号は 2 つのカテゴリに分類されます。

- 管理者定義の代行内線番号：管理者は最大 9 個の代行内線番号を追加できます。管理者は、管理者定義代行内線番号とユーザ定義代行内線番号の両方を表示して編集できます。
- ユーザ定義の代行内線番号：ユーザ定義の代行内線番号を管理できるサービスクラスに属しているユーザは、最大 10 個の代行内線番号を追加できます。管理者定義の代行内線番号を表示できるサービスクラスに属しているユーザは、管理者定義の代行内線番号を表示できません。

サービス クラス設定を使用すれば、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、ユーザが Unity Connection Messaging Assistant を使用して個別の代行内線番号のセットを管理できるかどうかを決定できます。

[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)] オプションが有効なサービス クラスに属するユーザは、代行番号を自動的に追加できます。この機能の詳細については、[システム設定](#)、(257 ページ) の章を参照してください。

Cisco Unity Connection Administration のカスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、電話インターフェイスの [設定 (Preferences)] メニューから代行内線番号を編集するためのオプションをユーザに提供できます。代替デバイスを編集するオプションをユーザが選択したとき、Unity Connection で既存の代行内線番号を列挙または削除することができます。プライマリ内線番号ではなく、既存の代行内線番号でもなく、自動追加される代行内線番号から除外する内線番号規制テーブルにも含まれない電話番号からユーザがサインインした場合、代替デバイスを編集するオプションを選択したときに、Unity Connection で電話番号を新しい代行内線番号として追加するこ

とができます。カスタム キーパッド マッピングの詳細については、[カスタム キーパッド マッピング ツールの使用](#)、(313 ページ) の項を参照してください。

代行内線番号のカスタム設定

代行内線番号に関してカスタマイズ可能なカンバセーション設定がいくつか用意されています。デフォルトで、各代行内線番号には、ユーザのプライマリ内線番号に対して設定されたものと同じ設定が使用されます。また、詳細設定を編集することもできます。たとえばユーザの発信元代替内線番号（卓上電話または携帯電話）のメッセージのスピードやカンバセーションボリュームなどの設定です。たとえば、携帯電話からかけているユーザが、PIN の入力が必要ない音声認識入力スタイルを使用することもできますし、卓上電話からかけるユーザにとっては、PIN 入力が必要なタッチトーン入力スタイルを使用するのが適切な場合があります。

ユーザの別名

ユーザの別名は、社内ディレクトリに表示される名前とは異なるバージョンの名前です。Cisco Unity Connection では、発信者が音声認識を使用して電話をかけるときにこれらの名前が考慮されます。たとえば、発信者が Mary Brown の旧姓である「Mary Jameson」にダイヤルするように Unity Connection に要求した場合は、Unity Connection でこの情報を参照して、発信者を正しいユーザに接続できます。

ユーザや外部発信者が音声認識を使って電話をかけるときに別名を認識することに加えて、Unity Connection では、発信者とユーザが音声認識を使用してボイス メッセージの宛先を指定するときにも別名が認識されます。ユーザ、VPIM 連絡先、管理者定義連絡先、システム同報リスト、プライベート同報リスト、およびユーザ定義連絡先に関して、ユーザの別名を作成できます。

Unity Connection ではすでに何百もの一般的な短縮名（たとえば William の代わりに Bill）が認識されていますが、別のバージョンの珍しい名前、聞き慣れないあだ名、または旧姓を追加できます。また、別名を使用すると、発音の難しい名前の発音から類推されるスペルを追加できます。たとえば「Goulet」という姓の別名として「Goolay」を追加できます。

ユーザは Cisco PCA からユーザの別名を編集または変更したり、Unity Connection ディレクトリに含まれない顧客、供給業者、家族、および友人のユーザの別名を作成したり、プライベート同報リスト用のユーザの別名を作成したりできます。これにより、ユーザや外部の発信者がボイス コマンドを使用するときに、容易に連絡先にダイヤルしたりリストを宛先指定したりできます。



(注) ユーザ テンプレートではユーザの別名を追加/編集できず、一括編集ユーティリティを使用して複数のユーザ アカウントのユーザの別名を追加/編集することもできません。

プライベート同報リスト

ユーザは、アカウントに関連付けられたプライベート同報リストを使用して、一度に複数のユーザにボイス メッセージを送信できます。ユーザは Messaging Assistant または電話機を使用して、

プライベート同報リストを設定および管理できます。プライベート同報リストについて詳しくは、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool*』（リリース 12.x）の「Managing your Private List」の章を参照してください。このガイドは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/user/guide/assistant/b_12xcucugasst.html から入手できます。



-
- (注) ユーザテンプレート上でプライベート同報リストを指定したり、一度に複数のユーザアカウント用にプライベート同報リストを指定したりすることはできません。
-

SMTP プロキシアドレス

Unity Connection では、IMAP クライアントから送信された SMTP メッセージの受信者を適切な Unity Connection ユーザまたは VPIM 連絡先にマップするために、SMTP プロキシアドレスが使用されます。ユーザが IMAP クライアントを使用して 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、各 VPIM の連絡先を SMTP アドレスで設定する必要があります。



-
- (注) Unity Connection では、VPIM ロケーションに関連付けられていない連絡先に送信された SMTP メッセージが、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] > [受信者が見つからない場合 (When a Recipient Cannot Be Found)] 設定で選択したオプションに基づいて処理されます。
-

たとえば、電子メールクライアントが電子メールアドレスの `robin.smith@example.com` を使用して Unity Connection にアクセスするように設定された Robin Smith が ViewMail for Outlook でボイスメッセージを録音して `chris.jones@example.com` に送信した場合は、Unity Connection で `robin.smith@example.com` と `chris.jones@example.com` の SMTP プロキシアドレスのリストが検索されます。これらのアドレスがそれぞれ、Unity Connection ユーザ Robin Smith と Chris Jones の SMTP プロキシアドレスとして定義されている場合は、Unity Connection で Robin Smith から Chris Jones へのメッセージがボイスメッセージとして配信されます。



-
- (注) ユーザが IMAP クライアントを使用して Unity Connection サーバ経由でメッセージの送信、転送、返信を行えるように Unity Connection を設定する方法については、次の情報を参照してください。 [統合メッセージング](#)、(180 ページ)
-



付録

B

一括管理ツール

- [BAT の必須および任意の CSV フィールド, 355 ページ](#)
- [ユーザの必須および任意の CSV フィールド, 356 ページ](#)
- [連絡先の必須および任意の CSV フィールド, 384 ページ](#)
- [同報リストの必須および任意の CSV フィールド, 390 ページ](#)
- [同報リスト メンバーの必須および任意の CSV フィールド, 392 ページ](#)
- [ユニファイドメッセージングアカウントの必須およびオプションの CSV フィールド, 392 ページ](#)

BAT の必須および任意の CSV フィールド

BAT ツールでは、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに含まれる情報をインポートして複数のユーザアカウント、連絡先、同報リスト、同報リストメンバー、またはユニファイドメッセージングアカウントを作成、更新、および削除できます。BAT の詳細については、[一括管理ツール, \(308 ページ\)](#) を参照してください。

この項の表では、入力 CSV ファイルに含める必須および任意のフィールドを記載します。フィールドは主にアルファベット順に記載されていますが、必須フィールドが先に記載されています。

オブジェクトの種類に応じて適切な表を参照してください。

- ボイス メールボックスがある/ないユーザ (Users With or Without Voice Mailboxes)
- 連絡先 (Contacts)
- 同報リスト (Distribution Lists)
- 同報リストのメンバー (Distribution List Members)
- ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)

ユーザの必須および任意の CSV フィールド

表 18: ユーザの必須および任意の CSV フィールド

カラムの見出し	サブフォルダへのアクセスに基づいて必要な役割を提供する	更新	削除	説明
エイリアス (Alias)	必須	必須	必須	<p>ユーザアカウントの一意な名前です。</p> <p>ASCII または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p> <p>[エイリアス (Alias)] フィールドには印刷可能な ASCII 文字だけを使用してください。これは、一部のメッセージ機能では、印刷不可の ASCII 文字や Unicode がサポートされていないからです (印刷不可の ASCII 制御文字は、コード 0x20 未満の文字です)。たとえば、IMAP では印刷可能な ASCII 文字が含まれているユーザ名のみがサポートされているため、印刷不可文字または Unicode を含んでいるエイリアスを持つユーザは IMAP クライアントから Connection メッセージにアクセスすることができません。さらに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) では、バックアップの実行に IMAP が使用されるため、そのようなユーザ宛てのメッセージをバックアップすることができません。</p>

内線番号 (Extension) (メールボックス があるユーザの み)	必須	オプション	該当なし	<p>発信者がユーザに連絡するための番号です。</p> <p>ユーザが属する区分内で一意である必要があります。</p> <p>ASCII 英数字を 3 ~ 40 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
TemplateAlias	必須	該当なし	該当なし	<p>アカウントの作成時に適用するユーザテンプレートの一意な名前です。</p> <p>注意 TemplateAlias に管理者テンプレートを指定した場合、ユーザはメールボックスを持たなくなります。</p>
パスワード (Password)	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザが Unity Connection Web アプリケーションにアクセスするために入力する固有の文字です。</p> <p>英数字と特殊文字 (~!@#\$%^&*()-_+={} []:~";<?^.) の任意の組み合わせです。</p> <p>Unity Connection を不正アクセスや電話不正利用から保護するため、桁数が多く (8 文字以上)、見破られにくいパスワードを入力します。</p>

<p>PIN (メールボックスがあるユーザのみ)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>ユーザが電話機からボイスメッセージにアクセスするために入力する固有の番号です。</p> <p>数字の0から9までの任意の組み合わせです。</p> <p>Unity Connection を不正アクセスや電話不正利用から保護するため、桁数が多く (6文字以上)、見破られにくい PIN を入力します。</p> <p>(注) [AXL サーバの編集 (Edit AXL Server)] ページで PIN 同期機能が有効になっている場合は、Unity Connection で BAT を使用して複数ユーザの電話機 PIN を更新するたびに、Cisco Unified CM で対象ユーザの PIN が更新されます。</p> <p>PIN 同期の詳細については、「ユーザ設定」の章の「PIN Synchronization between Unity Connection and Cisco Unified CM」を参照してください。</p>
<p>アドレス (Address)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>ユーザの所在地、またはユーザに関連がある番地や通りの名前などの物理的な住所です。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 128 文字、任意に組み合わせることができます。</p>

<p>AltFirstNames (メールアドレスがあるユーザのみ)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>異なる形の名です。Unity Connection では、ユーザおよび発信者が音声認識を使用して電話を掛けるかボイス メッセージの宛先を指定したときに、別名が考慮されます。</p> <p>1人のユーザに対して複数の別名の名を作成/更新するには、それらの名をセミコロン (;) で区切ります。別名にセミコロンを含める必要がある場合は、そのセミコロンの前にもう1つのセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれていることを Unity Connection に示します。</p> <p>ユーザのニックネームまたは旧姓を追加するには、このフィールドを [AltLastNames] フィールドと組み合わせて使用します。また、別名を使用して、発音の難しい名前の発音から類推されるスペルも追加できます。</p> <p>別名の名と姓は、ペアとしてデータベースに格納されます。複数の別名を送信するときは、別名の名と姓の数を必ず同じにしてください。</p> <p>たとえば、Elizabeth Brown というユーザが「Liz」と呼ばれたり、旧姓の「Smith」で呼ばれたりする場合は、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力し、4つの組み合わせのすべてがデータベースに登録されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth; Liz; Elizabeth; Liz • Brown; Brown; Smith; Smith
---	--------------	--------------	-------------	---

<p>AltLastNames (メールボックスがあるユーザのみ)</p>	オプション	オプション	該当なし	<p>異なる形の姓です。Unity Connection では、ユーザおよび発信者が音声認識を使用して電話を掛けるかボイス メッセージの宛先を指定したときに、別名が考慮されます。</p> <p>1人のユーザに対して複数の別名の姓を作成/更新するには、それらの名をセミコロン (;) で区切ります。別名にセミコロンを含める必要がある場合は、そのセミコロンの前にもう1つのセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれていることを Unity Connection に示します。</p> <p>ユーザのニックネームまたは旧姓を追加するには、このフィールドを [AltFirstNames] フィールドと組み合わせて使用します。また、別名を使用して、発音の難しい名前の発音から類推されるスペルも追加できます。</p> <p>別名の名と姓は、ペアとしてデータベースに格納されます。複数の別名を送信するときは、別名の名と姓の数を必ず同じにしてください。</p> <p>たとえば、Elizabeth Brown というユーザが「Liz」と呼ばれたり、旧姓の「Smith」で呼ばれたりする場合は、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力し、4つの組み合わせのすべてがデータベースに登録されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth; Liz; Elizabeth; Liz • Brown; Brown; Smith; Smith
<p>AltFirstName (メールボックスがあるユーザのみ)</p>	オプション	オプション	該当なし	<p>国際的に識別可能な形式 (ASCII 文字のみ) のユーザの名の代行スペルです。値はユーザの検索およびメッセージの指定に電話インターフェイスによって使用されます。</p> <p>ASCII 英数字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>

AltLastName (メールアドレスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	国際的に識別可能な形式 (ASCII 文字のみ) のユーザの名の代行スペルです。値はユーザの検索およびメッセージの指定に電話インターフェイスによって使用されます。 ASCII 英数字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
BillingId	オプション	オプション	該当なし	アカウント情報、部門名、またはプロジェクトコードなどユーザに関する組織固有の情報です。この情報はユーザレポートに含めることができます。 0 ~ 9 の数字を最大 32 文字、任意に組み合わせることができます。
建物	オプション	オプション	該当なし	ユーザの属するビルディングの名前です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
市区町村郡 (City)	オプション	オプション	該当なし	地域名。ユーザの所在地またはユーザに関連がある市またはその他の地域などです。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
国 (Country)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの所在地、またはユーザに関連がある 2 文字の ISO 3166-1 国コードです。 ASCII 小文字または大文字英字 2 文字です。
部署名 (Department)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが属する組織部門またはその下の区分の名前または番号です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。

DisplayName	オプション	オプション	該当なし	<p>管理者インターフェイスおよびユーザインターフェイスに表示されるユーザ名です。</p> <p>[表示名 (Displayname)] が空で [名 (Firstname)]、[姓 (Lastname)] の両方が存在する場合、表示名は「名姓」の組み合わせになります。それ以外の場合、表示名はエイリアスになります。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
DisplayName (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>管理者インターフェイスおよびユーザインターフェイスに表示されるユーザ名です。</p> <p>[表示名 (Displayname)] が空で [名 (Firstname)]、[姓 (Lastname)] の両方が存在する場合、表示名は「名姓」の組み合わせになります。それ以外の場合、表示名はエイリアスになります。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
EmailAddress	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザの電子メールアドレスです。これは、Cisco Unity Connection Administration の [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに対応しています。</p> <p>(注) このフィールドはディレクトリ情報にのみ使用されます。Unity Connection では、受信メッセージの配信にこのアドレスを使用しません。</p> <p>ASCII 英数字と特殊文字 (ハイフン、アンダースコア、ピリオド、およびアットマーク (@) を最大 320 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
MailName (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>SMTP アドレスを構成する名前です。アットマーク (@) の前に使用されます。</p> <p>有効な SMTP アドレスに変換できない unicode エイリアスには名前が必要です。</p>

EmployeeId	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザに割り当てられた英数字 ID です。通常、採用された順番に基づいたり、または組織に関連付けられたりします。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
EnhancedSecurityAlias	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザを RSA SecurID セキュリティシステムで認証するために使用される一意のテキスト名です。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 50 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
FirstName	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザの名です。</p> <p>ANSI または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
イニシャル (Initials)	オプション	オプション	該当なし	<p>部分的または完全なユーザの名前のイニシャルです。</p> <p>ANSI または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を最大 6 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
[言語 (Language)]	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザの優先言語です。</p> <p>Windows 言語コード (米国英語の場合、1033 など) を使用します。サポートされている言語および対応する言語コードの一覧については、『System Requirements for Cisco Unity Connection 12.x』の「Numeric and Alphabetic Codes for Supported Languages」を参照してください。</p> <p>このドキュメントは、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/requirements/b_12xcucsysreqs.html にあります。</p>

LastName	オプション	オプション	該当なし	ユーザの姓です。 ANSI または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字（、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、'）を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
マネージャ (Manager)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの管理者または上司の名前です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
PostalCode	オプション	オプション	該当なし	所在地が米国であるユーザの場合、ユーザの所在地、またはユーザに関連があるジップコードです。所在地がカナダ、メキシコ、またはその他の国であるユーザの場合、ユーザの所在地、またはユーザに関連がある郵便番号です。 ASCII または Unicode 文字を最大 40 文字、任意に組み合わせることができます。
状態 (State)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの所在地、またはユーザに関連がある州または県の名前です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
タイムゾーン (TimeZone)	オプション	オプション	該当なし	ユーザ アカウントが関連付けられたタイムゾーンです。
役職 (Title)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの組織における地位または職務（副社長など）です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
COSDisplayName (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザ アカウントが関連付けられているサービス クラス (COS) に対してユーザ インターフェイスで表示される一意のテキスト名です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。

ClientMatterCode (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザが発信通話する場合に Cisco Unified Communications Manager (CM) への送信に必要なクライアントマターコード (CMC) (該当する場合) です。</p> <p>CMC は通常、アカウントまたは請求書での使用を目的としてシステムでコールを追跡するために使用されます。</p> <p>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 以降の場合にのみ、値が使用されます。</p> <p>CMC が送信されるかどうかは発信通話の設定によって決定されます。ユーザの CMC は発信通話自体に独自の CMC がない場合のみです。</p> <p>コードは 1 ~ 40 文字を指定できます。</p>
TransferType (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(代替転送ルールにのみ適用) 代替転送ルールに基づいて Unity Connection が自動受付機能またはディレクトリハンドラからユーザの電話にコールを転送する方法を決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 管理する • 1 : 管理しない (「スイッチヘリリースする」転送とも呼ばれます)
TransferRings (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(代替転送ルールにのみ適用) Unity Connection によって応答なし (「無応答 (ring-no-answer) 」) と判断され、該当するグリーティングが再生されるまでの、ユーザ内線番号に呼び出し音を鳴らす回数を決定します。この設定は、管理された転送に TransferType が設定されている場合のみ適用できます。</p> <p>2 ~ 100 の整数値を指定できます。</p>
TransferExtension (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(代替転送ルールにのみ適用)</p> <p>TransferAction が 1 に設定された場合に Unity Connection によって通話が転送される電話番号です。</p>

TransferAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	(代替転送ルールにのみ適用) Unity Connection がユーザの着信コールをユーザグリーティングに転送するか、または TransferExtension で指定された内線番号に転送するかを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : グリーティングに転送します。 • 1 : TransferExtension に転送します。
RnaAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	(代替転送ルールにのみ適用) この設定は、管理された転送に TransferType が設定されている場合にのみ適用できます。応答がない場合 (「無応答 (ring-no-answer) 」) に Unity Connection によって通話が該当するグリーティングに転送されるか通話を電話システムにリリースするかを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 通話を電話システムにリリースします。 • 1 : 呼び出し音が [TransferRings] フィールドで指定された回数に達すると、該当するグリーティングに通話を転送します。
StandardTransferType (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	(標準転送ルールにのみ適用) 標準 (デフォルト) 転送ルールに基づいて Unity Connection が自動受付機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの電話にコールを転送する方法を決定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 管理する • 1 : 管理しない (「スイッチヘリリースする」転送とも呼ばれます)

<p>StandardTransferRings (メールボックスがあるユーザのみ)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>(標準転送ルールにのみ適用) Unity Connection によって応答なし (「無応答 (ring-no-answer) 」) と判断され、該当するグリーティングが再生されるまでの、ユーザ内線番号に呼び出し音を鳴らす回数を決定します。この設定は、管理された転送に StandardTransferType が設定されている場合にのみ適用できます。 2 ~ 100 の整数値を指定できます。</p>
<p>StandardTransferExtension (メールボックスがあるユーザのみ)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>(標準転送ルールにのみ適用) StandardTransferAction が 1 に設定された場合に Unity Connection によって通話が転送される電話番号です。</p>
<p>StandardTransferAction</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>(標準転送ルールにのみ適用) Unity Connection がユーザの着信コールをユーザグリーティングに転送するか、または StandardTransferExtension で指定された内線番号に転送するかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : グリーティングに転送します。 • 1 : StandardTransferExtension に転送します。
<p>StandardRnaAction (メールボックスがあるユーザのみ)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>(標準転送ルールにのみ適用) この設定は、管理された転送に StandardTransferType が設定されている場合にのみ適用できます。応答がない場合 (「無応答 (ring-no-answer) 」) に Unity Connection によって通話が該当するグリーティングに転送されるか通話を電話システムにリリースするかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 通話を電話システムにリリースします。 • 1 : 呼び出し音が [StandardTransferRings] フィールドで指定された回数に達すると、該当するグリーティングに通話を転送します。

ClosedTransferType (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(クローズした転送ルールにのみ適用) クローズした転送ルールに基づいて Unity Connection が自動受付機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの電話にコールを転送する方法を決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 管理する • 1 : 管理しない (「スイッチヘリリースする」転送とも呼ばれます)
ClosedTransferRings (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(クローズした転送ルールにのみ適用) Unity Connection によって応答なし (「無応答 (ring-no-answer) 」) と判断され、該当するグリーティングが再生されるまでの、ユーザ内線番号に呼び出し音を鳴らす回数を決定します。この設定は、管理された転送に ClosedTransferType が設定されている場合にのみ適用できます。</p> <p>2 ~ 100 の整数値を指定できます。</p>
ClosedTransferExtension (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(クローズした転送ルールにのみ適用) ClosedTransferExtension が 1 に設定された場合に Unity Connection によって通話が転送される電話番号です。</p>
ClosedTransferAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(クローズした転送ルールにのみ適用) Unity Connection がユーザの着信コールをユーザ グリーティングに転送するか、または ClosedTransferExtension で指定された内線番号に転送するかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : グリーティングに転送します。 • 1 : ClosedTransferExtension に転送します。

ClosedRnaAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	(クローズした転送ルールにのみ適用) この設定は、管理された転送に StandardTransferType が設定されている場合にのみ適用できます。応答がない場合 (「無応答 (ring-no-answer)」) に Unity Connection によって通話が該当するグリーティングに転送されるか通話を電話システムにリリースするかを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 通話を電話システムにリリースします。 • 1 : 呼び出し音が [ClosedTransferRings] フィールドで指定された回数に達すると、該当するグリーティングに通話を転送します。
MWIExtension (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	発信者がユーザにメッセージを残した場合に点灯するデフォルトメッセージ受信インジケータ (MWI) の電話番号 (内線番号) です。 値が指定されない場合、 Unity Connection はプライマリ内線番号を使用します。
MWIMediaSwitchDisplayName (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	MWIExtension カラムで指定された電話番号のメッセージ受信インジケータのオン/オフに使用されるシステム管理者インターフェイスでの表示名です。 値が使用されない場合、 Unity Connection は MediaSwitchDisplayName カラムで指定された電話システムを使用します。
MaxMsgLen (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	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です (秒)。 1 ~ 1,200 秒で指定できます。

<p>メッセージ後録音の再生 (Play After Message Recording)</p> <p>(メールボックスがあるユーザのみ)</p>	オプション	オプション	該当なし	<p>メッセージが送信された後に Unity Connection が発信者に録音を再生するかどうかを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 録音を再生しません。この機能を無効にするには、この設定を選択します。メッセージが送信された後、録音はユーザに再生されません。 • 1 : システム デフォルト メッセージを再生する。メッセージが送信されると、デフォルトのシステム録音がユーザに再生されます。 • 2 : メッセージを再生する。メッセージが送信されると、カスタマイズされたシステム録音がユーザに再生されます。 <p>(注) デフォルトでは、[システム デフォルトメッセージを再生する (System Default Recording)] オプションが選択されています。</p>
--	-------	-------	------	--

PlayPostGreetingRecording (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>発信者がユーザにメッセージを残す前に、発信者に対して Unity Connection で録音を再生するかどうかを指定します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発信者だけに録音を再生するのかについても指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 録音を再生しません。この機能を無効にするには、この設定を選択します。発信者はメッセージを残す前に、ユーザ グリーティングのみを聞きます。 • 1 : すべての発信者に対して録音を再生します。ユーザおよび外部発信者はメッセージを残す前に、ユーザまたはコールハンドラのグリーティングを聞き、その後、録音を聞きます。 • 2 : 身元不明 (識別できない) 発信者に対してのみ、録音を再生します。外部発信者はメッセージを残す前に、ユーザ グリーティングを聞き、その後、グリーティング後の録音を聞きます。同様に、ユーザ アカウントに関連付けられていない電話から発信する、Unity Connection にサインインしないユーザに対しても、グリーティングの後に録音を再生します。
PostGreetingDisplayName (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	このユーザのグリーティングの後に再生される、グリーティング後の録音の表示名。

ForcedAuthoizationCode (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザが発信通話する場合に Cisco Unified Communications Manager への送信に必要な強制認証コード (FAC) (該当する場合) です。</p> <p>組織では、FAC を使用して不正通話を阻止できます。たとえば、ユーザが長距離電話をかける場合に、FAC を要求することができます。</p> <p>システムが Cisco Unified CM を使用しており、そのバージョンが 4.1 以降の場合にのみ、値が使用されます。</p> <p>コードは 1 ~ 40 文字を指定できます。</p>
ListInDirectory (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザが外部発信者からの電話ディレクトリに含まれるかどうかを決定します。</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
CreateSmtProxyFromCorp (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>Unity Connection で、[EmailAddress] カラム (Cisco Unity Connection Administration の [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールド) の値を使用して新規 SMTP プロキシアドレスを自動的に作成するかどうかを決定します。作成した場合、この電子メールアドレスとの間でやり取りされる IMAP メッセージは、このユーザに属するものとして Unity Connection によって正しく識別されます。これをオフにした場合、そのような SMTP プロキシアドレスは自動作成されません。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : SMTP プロキシアドレスは自動作成されません。 • 1 : SMTP プロキシアドレスは、[社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドを使用して自動的に作成されます。

MediaSwitchDisplayName (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	電話での録音および再生 (TRAP) セッションおよびメッセージ受信インジケータのオン/オフに使用されるシステム管理者インターフェイスでの表示名です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
PhoneNumber_HomePhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの自宅の電話番号です。 0～9の数字、T、t、コンマ、ハッシュ (#)、およびアスタリスク (*) を最大 38 文字、任意に組み合わせることができます。
Active_HomePhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの自宅の電話が有効かどうかを示します。 • 0 : 無効 • 1 : 有効
DisplayName_HomePhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの自宅の電話に関して Unity Connection インターフェイスに表示されるテキスト名です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
PhoneNumber_WorkPhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの職場の電話番号です。 0～9の数字、T、t、コンマ、ハッシュ (#)、およびアスタリスク (*) を最大 38 文字、任意に組み合わせることができます。
Active_WorkPhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの職場の電話が有効かどうかを示します。 • 0 : 無効 • 1 : 有効
DisplayName_WorkPhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの職場の電話に関して Unity Connection インターフェイスに表示されるテキスト名です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。

PhoneNumber_MobilePhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの携帯電話番号です。 0～9の数字、T、t、コンマ、ハッシュ(#)、およびアスタリスク(*)を最大38文字、任意に組み合わせることができます。
Active_MobilePhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの携帯電話が有効かどうかを示します。 • 0 : 無効 • 1 : 有効
DisplayName_MobilePhone (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの携帯電話に関してUnityConnectionインターフェイスに表示されるテキスト名です。 ASCIIまたはUnicode文字を最大64文字、任意に組み合わせることができます。
PhoneNumber_Pager (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのポケットベル番号です。 0～9の数字、T、t、コンマ、ハッシュ(#)、およびアスタリスク(*)を最大38文字、任意に組み合わせることができます。
AfterDialDigits_Pager (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ポケットベルに送信する番号です。Unity Connection Administrationではこれは「追加ダイヤル番号」と呼ばれます。数字用ポケットベルの場合、このフィールドにはポケットベルに送信する数字テキストを指定します。文字対応ポケットベルの場合、このフィールドは空白です。 32桁まで指定できます。
Active_Pager (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのポケットベルが有効かどうかを示します。 • 0 : 無効 • 1 : 有効

DisplayName_Pager (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのポケットベルに関して Unity Connection インターフェイスに表示されるテキスト名です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
PhoneNumber_TextPager1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	この電話番号は、ユーザのデフォルトの SMTP デバイスの [送信元 (From)] フィールドに入力されます。 英数字 (ASCII のみ)、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (@)、カンマ、ハッシュ (#) を最大 40 文字、任意に組み合わせることができます。
SmtAddress_TextPager1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザ宛てのメッセージ通知は、この SMTP アドレスに送信されます。 (注) SMTP アドレスには非 ASCII 文字を含めることができません。
Active_TextPager1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの文字対応のポケットベルが有効かどうかを示します。 • 0 : 無効 • 1 : 有効
DisplayName_TextPager1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの文字対応ポケットベルに関して Unity Connection インターフェイスに表示されるテキスト名です。 ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第 1 代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を 1 ~ 40 文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt1_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第 1 代行内線番号が属する区分のテキスト名です。

Extension_Alt2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第2代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を1～40文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt2_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第2代行内線番号が属する区分のテキスト名です。
Extension_Alt3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第3代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を1～40文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt3_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第3代行内線番号が属する区分のテキスト名です。
Extension_Alt4 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第4代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を1～40文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt4_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第4代行内線番号が属する区分のテキスト名です。
Extension_Alt5 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第5代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を1～40文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt5_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第5代行内線番号が属する区分のテキスト名です。

Extension_Alt6 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第 6 代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を 1 ~ 40 文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt6_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第 6 代行内線番号が属する区分のテキスト名です。
Extension_Alt7 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第 7 代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を 1 ~ 40 文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt7_Partition	オプション	オプション	該当なし	第 7 代行内線番号が属する区分のテキスト名です。
Extension_Alt8 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第 8 代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を 1 ~ 40 文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt8_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第 8 代行内線番号が属する区分のテキスト名です。
Extension_Alt9 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの第 9 代行内線番号です。 区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を 1 ~ 40 文字、任意に組み合わせることができます。
Extension_Alt9_Partition (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	第 9 代行内線番号が属する区分のテキスト名です。

CcmId (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザに関連付けられている Cisco Unified Communications Manager ユーザ ID です。 ASCII印刷不可文字を除くすべての文字を最大 128 文字、任意に組み合わせることができます。
Exchange2010Service_ServiceDisplayName (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	このユーザの Exchange 2010 メールボックスを格納する Exchange 2010 サーバに対応した Exchange 2010 外部サービスの表示名です。 ユーザに Exchange 2010 外部サービスを追加するには、 [Exchange2010Service_ServiceDisplayName] および [Exchange2010Service_EmailAddress] フィールドの値を CSV 入力ファイルに含めてください。 ユーザの Exchange 2010 サービスを削除するには、少なくとも [Exchange2010Service_ServiceDisplayName] または [Exchange2010Service_EmailAddress] フィールドを、CSV 入力ファイル内で %null% に設定します。
Exchange2010Service_EmailAddress (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	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プライマリ電子メールアドレスです。 ユーザに Exchange 2010 外部サービスを追加するには、 [Exchange2010Service_ServiceDisplayName] および [Exchange2010Service_EmailAddress] フィールドの値を CSV 入力ファイルに含めてください
Exchange2010Service_Userid (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	Exchange 2010 でのユーザの Windows ドメインエイリアスです (設定がユーザエイリアスと異なる場合に便利です)。
Exchange2010Service_UserPassword (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの Windows ドメインパスワードです。

EmailAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ボイスメッセージに対して実行するアクションです。 <ul style="list-style-type: none"> •0: メッセージを拒否 •1: メッセージを受信 •2: メッセージをリレー •3: メッセージを受信してコピーをリレー
VoiceMailAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ボイスメッセージに対して実行するアクションです。 <ul style="list-style-type: none"> •0: メッセージを拒否 •1: メッセージを受信 •2: メッセージをリレー •3: メッセージを受信してコピーをリレー
FaxAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ボイスメッセージに対して実行するアクションです。 <ul style="list-style-type: none"> •0: メッセージを拒否 •1: メッセージを受信 •2: メッセージをリレー •3: メッセージを受信してコピーをリレー
DeliveryReceiptAction (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ボイスメッセージに対して実行するアクションです。 <ul style="list-style-type: none"> •0: メッセージを拒否 •1: メッセージを受信 •2: メッセージをリレー •3: メッセージを受信してコピーをリレー

RelayAddress (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	1つ以上のアクション (EmailAction、VoicemailAction、FaxAction、DeliveryReceiptAction) が2 (メッセージをリレーする) に設定されてい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 は someone@somewhere または someone@somewhere.com の形式で指定します。
SmtpproxyAddresses (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの SMTP プロキシフルアドレスです。1人のユーザに対して複数のアドレスを作成/更新するには、アドレスをコンマで区切り、それらすべてを二重引用符で囲みます。次に例を示します。 "someone1@somewhere.com,someone2@somewhere.com"
LdapCcmUserID	オプション	オプション	該当なし	LDAPディレクトリと統合するように Cisco Unity Connection を設定したときに Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにマップした LDAP フィールドの値。 LDAPを設定するためのタスク一覧, (190ページ) を参照してください。 このフィールドは、LDAP ユーザデータをインポートして Unity Connection ユーザを作成する場合、および既存の Unity Connection ユーザを LDAP ユーザに統合する場合に使用されます。
CorporatePhoneNumber (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの電話番号です。 このフィールドはディレクトリ情報にのみ使用されます。Cisco Unity Connection では、この電話番号を使用して通話を転送しません。
DisplayName_HTML1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスの識別に役立つ名前。このフィールドは HTML 通知デバイスを作成する場合に必要です。

Active_HTML1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML 通知デバイスをイネーブルにします。
callback_HTML1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ボイス メッセージの録音と再生に使用する電話番号。
disableMobPCA_HTML1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが Cisco PCA と Mini Web Inbox から HTML 通知の携帯電話番号を変更するのを禁止します。
disableTemplatePCA_HTML1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが PCA から通知テンプレートを変更するのを禁止します。
SmtAddress_HTML1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのテキスト対応携帯電話電子メールアドレス、またはユーザが HTML 通知を受信するその他の電子メール アカウント (自宅電子メールアドレスなど)。このフィールドには、128文字まで入力できます。 SmtAddress_HTML1 カラムは、Active_HTML1 カラムが 1 に設定されている場合、必須です。
templateName_HTML1 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML 通知デバイスのデフォルト テンプレート名またはカスタムテンプレート名。
DisplayName_HTML2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスの識別に役立つ名前。このフィールドは HTML 不在着信通知デバイスを作成する場合に必要です。

Active_HTML2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML 不在着信通知デバイスを有効にします。
callback_HTML2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが不在着信を確認するために使用する電話番号です。
disableMobPCA_HTML2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが Cisco PCA と Mini Web Inbox から HTML 不在着信通知の携帯電話番号を変更するのを禁止します。
disableTemplatePCA_HTML2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが PCA から通知テンプレートを変更するのを禁止します。このフィールドは、HTML 不在着信通知テンプレートに適用されます。
SmtetAddress_HTML2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのテキスト対応携帯電話電子メールアドレス、またはユーザが HTML 不在着信通知を受信するその他の電子メールアドレス (自宅電子メールアドレスなど)。このフィールドには、128文字まで入力できます。 Active_HTML2 カラムが 1 に設定されている場合、SmtetAddress_HTML2 カラムは必須です。
templateName_HTML2 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML 不在着信通知デバイスのデフォルトテンプレート名またはカスタムテンプレート名。
DisplayName_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスの識別に役立つ名前。このフィールドは HTML スケジュールされたサマリ通知デバイスを作成する場合に必要です。

Active_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML スケジュールされたサマリ通知デバイスを有効にします。
callback_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	サマリ通知で受信したボイス メッセージを再生するためにユーザが使用する電話番号。
disableMobPCA_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが Cisco PCA と Mini Web Inbox から HTML スケジュールされたサマリ通知の携帯電話番号を変更するのを禁止します。
disableTemplatePCA_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが PCA から通知テンプレートを変更するのを禁止します。このフィールドは、HTML スケジュールされたサマリ通知テンプレートに適用されます。
SmtAddress_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのテキスト対応携帯電話電子メールアドレス、またはユーザがボイスメッセージの HTML スケジュールされたサマリ通知を受信するその他の電子メールアカウント (自宅電子メールアドレスなど)。このフィールドには、128 文字まで入力できます。 Active_HTML3 カラムが 1 に設定されている場合、SmtAddress_HTML3 カラムは必須です。
templateName_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML スケジュールされたサマリ通知デバイスのデフォルト テンプレート名またはカスタム テンプレート名。
DisplayName_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスの識別に役立つ名前。このフィールドは HTML スケジュールされたサマリ通知デバイスを作成する場合に必要です。

Active_HTML3 (メールボックスがあるユーザのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML スケジュールされたサマリ通知デバイスを有効にします。
-----------------------------------	-------	-------	------	---------------------------------

連絡先の必須および任意の CSV フィールド

表 19: 連絡先の必須および任意の CSV フィールド

カラムの見出し	サブフォルダへのアクセスに基づいて必要な役割を提供する	更新	削除	説明
エイリアス (Alias)	必須	必須	必須	連絡先の一意な名前です。 ASCII または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
内線番号 (Extension)	必須	オプション	該当なし	発信者が連絡先に連絡するための番号です。 ユーザおよび連絡先が属する区分内で一意である必要があります。 ASCII 英数字を最大 40 文字、任意に組み合わせることができます。
ContactTemplateAlias	オプション	該当なし	該当なし	連絡先の作成時に適用する連絡先テンプレートの一意な名前です。

AltFirstNames	オプション	オプション	該当なし	<p>異なる形の名です。Unity Connection では、ユーザおよび発信者が音声認識を使用して電話を掛けるかボイスメッセージの宛先を指定したときに、別名が考慮されます。</p> <p>1つの連絡先に対して複数の別名の名を作成/更新するには、それらの名をセミコロン (;) で区切ります。別名にセミコロンを含める必要がある場合は、そのセミコロンの前にもう1つのセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれていることを Unity Connection に示します。</p> <p>ユーザのニックネームまたは旧姓を追加するには、このフィールドを [AltLastNames] フィールドと組み合わせて使用します。また、別名を使用して、発音の難しい名前前の発音から類推されるスペルも追加できます。</p> <p>別名の名と姓は、ペアとしてデータベースに格納されます。複数の別名を送信するときは、別名の名と姓の数を必ず同じにしてください。</p> <p>たとえば、Elizabeth Brown という連絡先が「Liz」と呼ばれたり、旧姓の「Smith」で呼ばれたりする場合は、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力し、4つの組み合わせのすべてがデータベースに登録されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth; Liz; Elizabeth; Liz • Brown; Brown; Smith; Smith
---------------	-------	-------	------	---

AltLastNames	オプション	オプション	該当なし	<p>異なる形の姓です。Unity Connection では、ユーザおよび発信者が音声認識を使用して電話を掛けるかボイスメッセージの宛先を指定したときに、別名が考慮されます。</p> <p>1つの連絡先に対して複数の別名の姓を作成/更新するには、それらの名をセミコロン (;) で区切ります。別名にセミコロンを含める必要がある場合は、そのセミコロンの前にもう1つのセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれていることを Unity Connection に示します。</p> <p>ユーザのニックネームまたは旧姓を追加するには、このフィールドを [AltFirstNames] フィールドと組み合わせて使用します。また、別名を使用して、発音の難しい名前の発音から類推されるスペルも追加できます。</p> <p>別名の名と姓は、ペアとしてデータベースに格納されます。複数の別名を送信するときは、別名の名と姓の数を必ず同じにしてください。</p> <p>たとえば、Elizabeth Brown という連絡先が「Liz」と呼ばれたり、旧姓の「Smith」で呼ばれたりする場合は、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力し、4つの組み合わせのすべてがデータベースに登録されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth; Liz; Elizabeth; Liz • Brown; Brown; Smith; Smith
AltFirstName	オプション	オプション	該当なし	<p>国際的に識別可能な形式 (ASCII 文字) の連絡先の名の代行スペルです。値はユーザの検索およびメッセージの指定に電話インターフェイスによって使用されます。</p> <p>ASCII 英数字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>

AltLastName	オプション	オプション	該当なし	<p>国際的に識別可能な形式 (ASCII 文字) の連絡先の姓の代行スペルです。値はユーザの検索およびメッセージの指定に電話インターフェイスによって使用されます。</p> <p>ASCII 英数字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
DisplayName	オプション	オプション	該当なし	<p>管理者インターフェイスおよびユーザインターフェイスに表示される連絡先名です。</p> <p>値を指定しない場合は、Alias の値が設定されます。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
FirstName	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先の名です。</p> <p>ANSI または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
LastName	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先の姓です。</p> <p>ANSI または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、 ~、 !、 @、 #、 \$、 %、 ^、 &、 -、 _、 ') を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
ListInDirectory	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先が外部発信者からの電話ディレクトリに含まれるかどうかを決定します。</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
RemoteMailAddress	オプション	オプション	該当なし	<p>VPIM 連絡先の場合、リモート ボイス メッセージ システム上の VPIM 連絡先のメールボックス番号を入力します。</p> <p>256 文字まで指定できます。</p>

TransferEnabled	オプション	オプション	該当なし	<p>Unity Connection で、自動受付機能またはディレクトリ ハンドラから、[TransferExtension] フィールドに指定された電話番号にコールを転送するかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 通話を転送しない。Unity Connection はメッセージを取得し、VPIM 連絡先のリモート メールボックスにそれを送信します。 • 1 : 着信コールを TransferExtension に転送する。
TransferExtension	オプション	オプション	該当なし	<p>TransferEnabled が 1 に設定されている場合に Unity Connection によって通話が転送される内線番号または電話番号です。</p> <p>電話番号を入力する場合、外部通話 (例 : 9) および長距離通話 (例 : 1) に必要な追加の番号を含めてください。</p> <p>数字、カンマ、および特殊文字 (#および*) を最大 40 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
TransferRings	オプション	オプション	該当なし	<p>コールに無応答 (「呼び出し音に応答なし」と Unity Connection が判断し、該当するグリーティングを再生するまでの、連絡先内線番号に呼び出し音を鳴らす回数を決定します。</p> <p>2 ~ 100 の整数値を指定できます。</p>
TransferType	オプション	オプション	該当なし	<p>標準 (デフォルト) 転送ルールに基づいて Unity Connection が自動受付機能またはディレクトリハンドラから連絡先の電話にコールを転送する方法を決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 管理する • 1 : 管理しない (「スイッチヘリリースする」転送とも呼ばれます)

DeliveryLocation DisplayName	オプション	オプション	該当なし	VPIM 連絡先の場合、連絡先メールボックスが存在する VPIM 配信ロケーションを入力します。Cisco Unity Connection Administration に表示される VPIM ロケーションの表示名です。 ASCII または Unicode 文字（ASCII 印刷不可文字を除く）を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
PartitionDisplayName	オプション	オプション	該当なし	連絡先が属する区分の表示名です。
SmtProxyAddresses	オプション	オプション	該当なし	連絡先の SMTP プロキシフルアドレスです。1 人のユーザに対して複数のアドレスを作成/更新するには、アドレスをコンマで区切り、それらすべてを二重引用符で囲みます。次に例を示します。 "someone1@somewhere.com,someone2@somewhere.com"
DialableWorkPhone	オプション	オプション	該当なし	連絡先のコールに音声認識ユーザによって使用される電話番号です。外部通話（例：9）および長距離通話（例：1）に必要な追加の番号を含めてください。 数字、カンマ、および特殊文字（#および*）を 1～255 文字、任意に組み合わせることができます。
DialableHomePhone	オプション	オプション	該当なし	連絡先のコールに音声認識ユーザによって使用される電話番号です。外部通話（例：9）および長距離通話（例：1）に必要な追加の番号を含めてください。 数字、カンマ、および特殊文字（#および*）を 1～255 文字、任意に組み合わせることができます。
DialableMobilePhone	オプション	オプション	該当なし	連絡先のコールに音声認識ユーザによって使用される電話番号です。外部通話（例：9）および長距離通話（例：1）に必要な追加の番号を含めてください。 数字、カンマ、および特殊文字（#および*）を 1～255 文字、任意に組み合わせることができます。

市区町村郡 (City)	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先の所在地または連絡先に関連がある市、国、またはその他の地域などの地域名です。</p> <p>音声対応ディレクトリハンドラに到達した発信者は、連絡先のこのフィールドが定義されている場合、連絡先の名前と市区町村を発音することにより、連絡先の検索を絞り込むことができます。(ディレクトリハンドラから連絡先に到達できるようにするには、ListInDirectory を 1 に設定する必要もあります)。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>
部署名 (Department)	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先が属する部門またはそれ以下の区分の名前または番号です。</p> <p>音声対応ディレクトリハンドラに到達した発信者は、連絡先のこのフィールドが定義されている場合、連絡先の名前と部署名を発音することにより、連絡先の検索を絞り込むことができます。(ディレクトリハンドラから連絡先に到達できるようにするには、ListInDirectory を 1 に設定する必要もあります)。</p> <p>ASCII または Unicode 文字を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。</p>

同報リストの必須および任意の CSV フィールド

表 20: 同報リストの必須および任意の CSV フィールド

カラムの見出し	サブフォルダへのアクセスに基づいて必要な役割を提供する	更新	削除	説明

エイリアス (Alias)	必須	必須	必須	同報リストの一意的な名前です。 ASCII または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を最大 64 文字、任意に組み合わせることができます。
表示名 (Display Name)	必須	オプション	該当なし	同報リストの名前です。
AltNames	オプション	オプション	該当なし	異なる形の名前です。Unity Connection では、ユーザまたは連絡先が音声認識を使用して電話をかけたりボイスメッセージの宛先を指定したりするときに、別名が考慮されます。 複数の別名同報リストを作成/更新するには、それらの名前をセミコロン (;) で区切ります。別名にセミコロンを含める必要がある場合は、そのセミコロンの前にもう 1 つのセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれていることを Unity Connection に示します。
内線番号 (Extension)	オプション	オプション	該当なし	発信者が同報リストに連絡するための番号です。 ASCII 英数字を最大 40 文字、任意に組み合わせることができます。
AllowContacts	オプション	オプション	該当なし	連絡先を同報リストにメンバーとして追加できます。
AllowForeignMessage	オプション	オプション	該当なし	VPIM ロケーションとして構成されたリモートボイスメッセージシステム上のユーザはこの同報リストにメッセージを送信できます。
PartitionName	オプション	オプション	該当なし	VPIM ロケーションが属する区分の名前です。

同報リストメンバーの必須および任意の CSV フィールド

表 21: 同報リストメンバーの必須および任意の CSV フィールド

カラムの見出し	サブフォルダへのアクセスに基づいて必要な役割を提供する	削除	説明
DLAlias	必須	必須	メンバーが属する同報リストの一意のテキスト名です。
MemberAlias	必須	必須	メンバー（ユーザ、連絡先、ユーザテンプレート、または他の同報リスト）の一意なテキスト名です。
LocationNames	オプション	オプション	メンバーのホームであるロケーションの表示名です。デフォルトでは、ローカルシステムの表示名です。

ユニファイドメッセージングアカウントの必須およびオプションの CSV フィールド

表 22: ユニファイドメッセージングアカウントの必須およびオプションの CSV フィールド

カラムの見出し	サブフォルダへのアクセスに基づいて必要な役割を提供する	更新	削除	説明

subscriberAlias	必須	これはオプションです。説明を参照	これはオプションです。説明を参照	<p>ユニファイドメッセージングアカウントの追加先となる Unity Connection ユーザのエイリアスです。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユニファイドメッセージングアカウントを作成する場合、このカラムは必須です。 ユニファイドメッセージングアカウントを更新または削除する場合、更新または削除対象のユニファイドメッセージングアカウントを識別するために OptionalServiceAccountID を使用してください。subscriberAlias および serviceDisplayName を使用することもできます。
serviceDisplayName	必須	これはオプションです。説明を参照	これはオプションです。説明を参照	<p>このユニファイドメッセージングアカウントに関連付けるユニファイドメッセージングサービスを説明する名前です。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユニファイドメッセージングアカウントを作成する場合、このカラムは必須です。 ユニファイドメッセージングアカウントを更新または削除する場合、更新または削除対象のユニファイドメッセージングアカウントを識別するために OptionalServiceAccountID を使用してください。subscriberAlias および serviceDisplayName を使用することもできます。

OptionalServiceAccountID	省略	推奨。説明を参照	推奨。説明を参照	<p>同じユーザの複数のユニファイドメッセージングアカウントを区別する一意の識別子です。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユニファイドメッセージングアカウントを作成するときは、このカラムを空白のままにします。 ユニファイドメッセージングアカウントを更新または削除する場合、更新または削除対象のユニファイドメッセージングアカウントを識別するために OptionalServiceAccountID を使用してください。 subscriberAlias および serviceDisplayName を使用することもできます。
UMEmailAddress	オプション	オプション	オプション	<p>Exchange のみ： emailAddressUseCorp を次のように設定した場合、</p> <ul style="list-style-type: none"> 0：このユーザ用にユニファイドメッセージング機能を使用するために Unity Connection からアクセスする Exchange 電子メールアドレスを入力します。 1：このフィールドを空白のままにします。値を入力しても、Unity Connection はそれを無視します。

emailAddressUseCorp	オプション	オプション	オプション	<p>Exchange のみ：ユニファイドメッセージング機能を使用するためにアクセスする Exchange 電子メール アドレスを次のように決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0：テーブル 1 の EmailAddress カラムを使用しません。このカラムは、[ユーザの基本設定の新規作成 (New User Basics)] ページおよび [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに対応します。代わりに、この表の UMEmailAddress カラムを使用します。このカラムは、[ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページおよび [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページの [この電子メールアドレスを使用 (Use This Email Address)] オプションに関連付けられています。 • 1：テーブル 1 の EmailAddress カラムを使用します。このカラムは、[ユーザの基本設定の新規作成 (New User Basics)] ページおよび [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに対応します。
enableCalendar	オプション	オプション	オプション	<p>Exchange のみ：このユーザに関して予定表と連絡先の機能を有効にするかどうかを次のように決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0：無効 • 1：有効

enableMeeting	オプション	オプション	オプション	<p>Cisco Unified MeetingPlace のみ：このユーザに関して、[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] 機能を有効にするかどうかを次のように決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0：無効 • 1：有効 <p>serviceDisplayName で指定されたユニファイドメッセージングサービスで、この機能が無効にされている場合、ここに指定した値は無視されます。</p>
enableMbxSynch	オプション	オプション	オプション	<p>Exchange のみ：このユーザに関して、[Connection と Exchange のメールボックスを同期する (シングルインボックス) (Synchronize Connection and Exchange Mailboxes (single inbox))] 機能を有効にするかどうかを次のように決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0：無効 • 1：有効 <p>serviceDisplayName で指定されたユニファイドメッセージングサービスで、この機能が無効にされている場合、ここに指定した値は無視されます。</p>
isPrimaryMeetingService	オプション	オプション	オプション	<p>Cisco Unified MeetingPlace のみ：</p> <p>serviceDisplayName で指定されたユニファイドメッセージングサービスでリストされているサーバを介して MeetingPlace 会議をセットアップするかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0：MeetingPlace 会議は別のサーバを介してセットアップされます。 • 1：MeetingPlace 会議は、serviceDisplayName で指定されたサービスでリストされているサーバを介してセットアップされます。

loginType	説明を参照	オプション	オプション	<p>MeetingPlace 用のユニファイドメッセージングアカウントを作成するときには、これが必須です。</p> <p>次のすべてが当てはまる場合、Exchange 用のユニファイドメッセージングアカウントを作成するときには必須です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザを作成しようとしている。 • ユーザが音声合成を使用して Exchange の電子メールにアクセスできるようにする。 <p>loginType を指定する場合は、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : Unity Connection はエイリアスを使用して MeetingPlace にサインインします。 • 1 : Unity Connection は MeetingPlace サーバゲストアカウントを使用してサインインします。 • 2 : Unity Connection はこのユーザに関して、userId カラムで指定された値を使って MeetingPlace にサインインします。userId カラムの値は、[ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページおよび [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページの [ユーザ ID (User ID)] フィールドに対応します。
userId	説明を参照	オプション	オプション	<p>MeetingPlace 用のユニファイドメッセージングアカウントを作成するときは必須です。</p> <p>次のすべてが当てはまる場合、Exchange 用のユニファイドメッセージングアカウントを作成するときには必須です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザを作成しようとしている。 • ユーザが音声合成を使用して Exchange の電子メールにアクセスできるようにする。 • loginType に 2 を指定している。



付録

C

テナントパーティション

- [テナントについて, 399 ページ](#)
- [API を使用したテナントのプロビジョニング, 400 ページ](#)
- [テナントパーティショニングの使用, 400 ページ](#)
- [テナント作成後のオブジェクトの変更, 401 ページ](#)

テナントについて

各テナントには、それぞれ独自のパーティションのセット、スケジュールセット、スケジュール、スケジュール詳細、サーチスペース、サーチスペースメンバー、電話システム、サービスクラス、ユーザテンプレート、配布リスト、配布リストメンバーシップ、ユーザオペレータ、コールハンドラテンプレート、ディレクトリハンドラ、インタビューハンドラ、コールハンドラ（オペレータ、ガイダンス、終了案内）、およびルーティングルールがあります。設定オブジェクトは複数のテナント間で共有されます。たとえば、メールボックスストア、カスタムキーパッド、規制テーブルなどのシステム設定が複数のテナント間で共有されます。

テナントパーティショニングでは、社内電子メールアドレスをエイリアスとして使用する概念が導入され、テナントを超えたエイリアスの一意性を実現しました。これを実現するには、ユーザに割り当てられるエイリアス（複数テナント環境）が、`alias@smtppdomain`である必要があります。これはテナントのユーザの社内電子メールアドレスになります。Cisco PCA、Web Inbox、VMREST API といった Unity Connection の Web インターフェイスにログインするには、このエイリアス形式を使用する必要があります。同じ Unity Connection で設定された 2 つの異なるテナントでは、SMTP ドメインが異なるため、エイリアスの重複が決して発生しません。



(注) タッチ トーン カンバセーションと音声認識ユーザに対して実施された変更はありません。

APIを使用したテナントのプロビジョニング

Cisco Unity Connection プロビジョニング インターフェイス (CUPI) には、テナントのプロビジョニングに使用できる Unity Connection の API 一式が用意されています。Unity Connection で API を使用してテナントパーティショニング機能をサポートするために、いくつかの新しい API が開発されました。既存の API には、変更されたものはほとんどありません。

- API のプロビジョニングの詳細については、Documentation Wiki を参照してください。 http://docwiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_%28CUPI%29_API

テナントパーティショニングの使用

テナントのプロビジョニングのために基本的な設定をリストする手順

-
- ステップ 1** テナントの作成：テナント プロビジョニング用の新しい API が導入されました。すべての関連オブジェクトが、単一の API 要求の実行によって作成されます。アクションがある時点で失敗した場合、プロセス全体がロールバックされます。テナントを作成するには、HTTP POST 要求を URI (<https://<connection-server>/vmrest/tenants>) に送信する必要があります。オプションパラメータについては、値が指定されない場合はシステム デフォルト値が使用されます。
- ステップ 2** ポートグループの作成：ポートグループを作成するには、HTTP POST 要求を次の URI に送信する必要があります。
<https://<connection-server>/vmrest/portgroups>
テナントパーティショニングは SIO 統合だけをサポートします。
- ステップ 3** ポートの作成：ポートを作成するには、HTTP POST 要求を次の URI に送信する必要があります。
<https://<connection-server>/vmrest/ports>
- ステップ 4** Call Manager との統合：Call Manager と統合するには、以下の手順に従ってください。
- SIP セキュリティ プロファイルの作成
 - SIP プロファイルの作成
 - パブリッシュとサブスクリバへのトランクの作成
 - ルートグループの作成
 - ルートリストの作成
 - ルートパターンの作成
 - ボイスメールパイロットおよびボイスメールプロファイルの作成
- ステップ 5** テナント用ユーザの作成：ユーザを作成するには、HTTP POST 要求を次の URI に送信する必要があります。

`https://<connection-server>/vmrest/users?templateAlias=<TenantUserTemplate>`

URI で指定されたユーザ テンプレートは、ユーザを作成するテナントに属している必要があります。

ステップ 6 ガイダンスの録音：ガイダンスを録音するには、次の手順に従います。

- 次の URI での POST 操作により Unity Connection に一時プレースホルダ WAV ファイルを作成します。
`https://<connection-server>/vmrest/voicefiles`
- 新しいオーディオをアップロードする前に作成された一時ファイル名を使用します。HTTP コンテンツタイプは「audio/wav」で、ペイロードの内容は、音声データです。
PUT `https://<connection-server>/vmrest/voicefiles/<TemporaryFileName>`
- 一時オーディオ WAV ファイルをターゲット リソースに割り当てます。次の URI で POST 操作を実行します。
`https://<connection-server>/vmrest/handlers/callhandlers/<TenantCallHandlerObjectId>/greetings/Standard/greetingstreamfiles/1033`

ステップ 7 パイロット番号のコール：パイロット番号をダイヤルします。録音されたガイダンスが再生されます。API のプロビジョニングの詳細については、次の URL から Documentation Wiki (http://docwiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_%28CUPI%29_API) を参照してください。

電話システム統合

複数の電話システムの Cisco Unity Connection との統合については、『Multiple Phone System Integration Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』を参照してください。このドキュメントは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/integration/guide/multiple_integration/b_cuc12xintmultiple.html にあります。

テナント作成後のオブジェクトの変更

管理者は作成後にテナントに関連付けられたオブジェクトを修正できます。

テナントの新しいルーティング ルールを追加する手順

はじめる前に

ステップ 1 次の POST 要求を送信することで、新しいルーティング ルールを作成します。

POST `https://<connection-server>/vmrest/routingrules`

このルーティングルールが作成されているテナントの検索スペースによってルーティングルールの検索スペースを設定します。

ステップ 2 次の POST 要求を送信することで、新しいルーティング ルール条件を作成します。

POST `https://<connection-server>/vmrest/routingrules/<routingrulesobjectId>/routingruleconditions`

ルーティング ルール条件としてテナントの電話システムを追加します。
