



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

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。

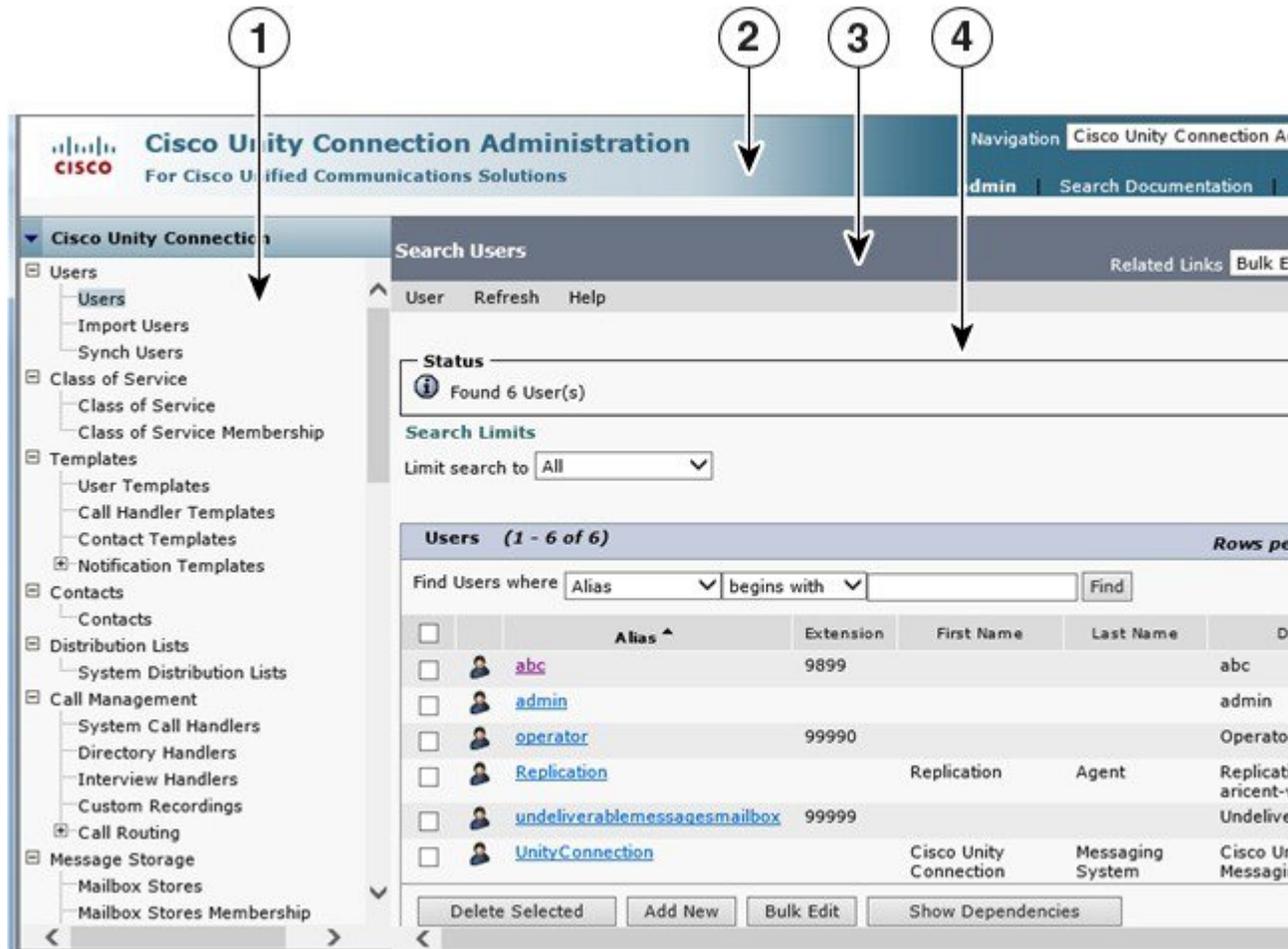
(注) Unity Connection Administration では IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方がサポートされています。ただし、IPv6 アドレスは、Unity Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。

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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)の章を参照してください。
- ポート：ポートは、着信コールに 응답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](#)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](#)の章を参照してください。
- ダイヤルプラン：Unity Connection のダイヤルプランは、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、ダイヤル、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。ダイヤルプランは、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。ダイヤルプランの詳細については、[通話管理](#)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せん。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](#)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](#)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ク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ク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](#)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ング：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ングをサポートしています。
 - サイト内ネットワークング：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ング：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](#)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ング概念（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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)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](#)の章を参照してください。

