



ユーザ属性

- [ユーザ属性, 1 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, \(2 ページ\)](#) 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, \(7 ページ\)](#) 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](#)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](#)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](#)および[祝日スケジュール](#)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](#)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](#)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](#)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 1 : 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ク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](#) の項を参照してください。
