



システムアドミニストレーションガイド

最終更新：2024年11月5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/>



目次

第 1 章

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を使用する 2

Unity Connection 管理者ワークステーションでブラウザを設定する 3

Cisco Unity Connection Administration にアクセス、終了する 4

Unity Connection Administration へのログイン 4

Cisco Unity Connection Administration の終了 4

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

Cisco Unity Connection の設定シナリオ 6

各ユーザーのボイスメッセージを設定する 8

Unity Connection でテレフォニーを設定する 9

ネットワーク内のさまざまな場所を接続する 11

各ユーザーのメールボックスストレージとメールアカウントの設定 13

詳細設定 14

第 2 章

アクセシビリティ 17

概要 17

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

Safari でハイパーリンクの Tab キー ナビゲーションを有効にする 19

Mac でハイパーリンクの Tab キー ナビゲーションを有効にする 20

その他の Unity Connection 機能 20

Speech Connect 20

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	22

第 3 章

ユーザ属性	23
ユーザ属性	23
概要	23
ユーザアカウント追加の準備	23
サービスクラス	24
デフォルトのサービス クラス	25
サービスクラスの設定	25
サービスクラス メンバーシップ	26
サービスクラス設定	26
ユーザ テンプレート	29
デフォルトのユーザ テンプレート	30
ユーザ テンプレートの設定	30
[ロール (Roles)]	31
システムの役割	32
カスタムロール	34

第 4 章

ユーザ (Users)	45
はじめに	45
既定のユーザ	46
ユーザーを検索する	47
ユーザアカウントを作成する	48
ユーザアカウントを手動で作成する	48
ユーザアカウントの追加	49
AXL 経由でユーザーをインポートする	50
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際の考慮事項	51
LDAP ディレクトリを使用してユーザをインポートする	52
BAT を使用したユーザアカウントの作成	52

ユーザのインポートおよびユーザの同期の機能を使用する	52
ユーザのインポートと同期ツールへのアクセス	52
ユーザアカウントの編集	53
個々のユーザアカウントを編集する	53
一括編集モードでユーザアカウントを編集する	54
BATによるユーザアカウントの編集	55
ユーザアカウントを削除する	55
ユーザアカウントを手動で削除する	57
Cisco Unity Connection のロケーション間でユーザを移動または移行する	58
ネットワーク上の Unity Connection ロケーション間で 1 人または複数のユーザを移動する	58
Unity Connection ロケーション間でのユーザの移行	59
COBRAS ブリーフケースモードを使用してユーザーを移行するためのタスクリスト	59

第 5 章**連絡先 61**

はじめに	61
連絡先方法	61
連絡先テンプレート	62
連絡先テンプレートの設定	62
連絡先の設定	63
連絡先の手動設定	63
一括管理ツール (BAT) による連絡先の設定	64
連絡先の設定	64
代替名	64
SMTP プロキシアドレス	64

第 6 章**システム配信リスト 67**

はじめに	67
デフォルトのシステム配信リスト	67
システム配信リストの設定	68
配信リストのメンバーを追加または削除する	70

詳細設定を使用したシステム配信リストアクセスリストの有効化	71
システム配信リスト アクセス リストの有効化と設定	72
ユーザによるシステム配信リストへのメッセージ送信を有効にする	72

第 7 章

テレフォニーインテグレーション 73

はじめに	73
電話システム	74
電話システム連携の設定	74
Phone System Settings	75
電話システムの基本	75
Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ	76
Unity Connection での AXL サーバの設定	76
電話システムの関連付け	77
ポート	77
ポートを設定する	78
ポート証明書の表示	79
ポートグループ	79
ポートグループの設定	80
ポートグループ設定	81
ポートグループの基本	81
サーバ	81
詳細設定	85
コーデックのアダプタイズ	85
トランク	86
トランクの設定	86
Speech Connect ポート	87
Speech Connect ポートの設定	87
電話機を使用した音声およびビデオ形式	88
音声およびビデオ形式の設定	88
録音中に 1 秒ごとにコンフォートノイズパケットを送信するように Unity Connection を設定する	89

電話の非アクティブによって発生した非アクティブコールをクリーンアップするために Unity Connection を設定する	90
セキュリティ	91
Unity Connection ルート証明書を表示と保存	91
Unity Connection ルート証明書を表示、保存する	91
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 連携のみ)	92
SIP セキュリティプロファイルを追加する (Cisco Unified Communications Manager SIP ト ランク連携のみ)	92
Unity Connection の IPv6 (Cisco Unified Communications Manager Integrations のみ)	93

第 8 章

通話管理 95

通話管理の要素	95
通話管理プラン	96
通話管理プランを作成する	96
通話管理プランの実装	97
システムコールハンドラ	97
コールハンドラテンプレート	98
デフォルトのコールハンドラーテンプレート	99
コールハンドラーテンプレートの設定	99
デフォルトのシステムコールハンドラ	100
システムコール処理の設定	101
Call Handler Settings	102
転送ルール	102
発信者入力	102
挨拶	102
メッセージ設定	103
コールハンドラの所有者	104
ディレクトリハンドラ	104
既定のディレクトリハンドラ	105
ディレクトリハンドラの設定	105
ボイスディレクトリハンドラにコールをルーティングする	106

インタビューハンドラ	107
インタビューハンドラを設定する	107
ダイヤルプラン	108
Unity Connection でのデフォルトのパーティションとサーチ スペース	108
システムデフォルトのパーティションおよびサーチスペースの変更	109
パーティション	109
パーティションの設定	110
サーチスペース	111
Automated Attendant の検索スペースの例	112
複数サイトの検索スペースの例	112
検索スペースの仕組み	113
検索スペースの設定	116
コールルーティング	116
既定の呼び出しルーティング規則	116
呼び出しルーティングルールを設定する	117
着信ルーティング テーブル	118
次のコールルーティングルールアクションからルーティングするルーティングルールを使用する	120
規制テーブル	121
規制テーブルの仕組み	121
デフォルトの制限テーブル	123
規制テーブルの設定	124
スケジュール	126
既定のスケジュール	126
スケジュールの設定	126
休日のスケジュール	127
休日スケジュールの設定	128
カスタム録音	129
カスタム録音を設定する	129
Automated Attendant のデフォルトの動作	130

第 9 章

メッセージストレージ 133

メッセージストレージ 133

概要 133

メールボックスストアについて 133

ユーザテンプレート設定 134

メールボックスストアでサポートされる最大サイズ 134

複数のメールボックスストアを使用したバックアップ 136

メールボックスストアの設定 136

メールボックスストア間でのメールボックスの移動 137

メールボックスストアの無効化と再有効化 138

メールボックスのサイズを制御する 138

メールボックスサイズの制限 139

メールボックスクォータのアラート 141

クォータ通知設定を構成する 141

メールボックス割り当ての警告テキストの件名行または本文テキストをカスタマイズする 142

メッセージエージング ポリシー 142

メッセージエージング アラート 144

メッセージ録音の有効期限 145

第 10 章

ネットワーキング 147

レガシーリンク 148

サイト内リンク 148

サイト内リンクの設定 148

サイト間リンク 149

サイト間リンクの設定 149

ブランチ管理 149

ブランチ 149

ブランチの設定 150

ブランチ同期の結果 150

HTTPS リンク	150
HTTPS リンクの設定	151
ロケーション (Locations)	151
VPIM	151
HTTPS リンクの設定	152
コネクションロケーションのパスワード	152

第 11 章

Messaging	155
概要	155
メッセージングの基礎	155
メッセージの種類	155
メッセージの録音	157
終了警告プロンプトを設定する	157
既定の受信者アカウント	158
ディスパッチメッセージ	158
メッセージの配信を設定する	159
インタビューハンドラのディスパッチメッセージを設定する	159
Dispatch メッセージの制限と動作	159
メッセージ配信	160
メッセージ配信と機密性の設定	160
メッセージ配信の問題	161
メッセージアクション	162
メッセージの件名の形式	163
メッセージストレージとディスク容量	163
メッセージの削除	163
メッセージへのアクセス	164
ライブレコード	164
ライブ録画の設定	164
ブロードキャストメッセージング	166
ブロードキャストメッセージ管理者への電話アクセスを有効にする	166

ユーザー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キーダイヤルオプションをセットアップする	168
ブロードキャストメッセージの送信と更新を有効にする	169
ブロードキャストメッセージ管理者の重要性	170
ブロードキャストメッセージ管理者のデフォルト設定を変更する	170
統合型メッセージング	171
SMTP メッセージ処理	171
IMAP および Outlook 版 ViewMail の使用例	172
統合型メッセージング展開の重要ポイント	173
IMAP アクセスを設定するためのタスクリスト	174
メッセージを Smart Host にリレーするために Unity Connection を設定する	175
メッセージリレー設定を構成する	175
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を設定する	176
ユーザまたはユーザテンプレートの SMTP プロキシアドレスの設定	176
ユーザのボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを有効にする	176
連絡先の SMTP プロキシアドレスの設定	177
IMAP クライアントアクセスおよび認証の設定	177
SMTP メッセージパラメータの設定	177
SMTP クライアント通信を設定する	178
ユニファイドメッセージ	179
Cisco Voicemail for Gmail	180

 第 12 章

LDAP 183

概要	183
Unity Connection と LDAPディレクトリを統合する	183
LDAP 設定のタスクリスト	184
Cisco DirSync サービスを有効にする	187
LDAP 同期の有効化	187
LDAP ディレクトリ構成の設定	188
電話番号を内線番号に変換する	189
正規表現および置換パターンの追加	190

Cisco Unity Connection 9.x サーバへの SSL 証明書のアップロード	190
Unity Connection での LDAP 認証の設定	191
Unity Connection にインポートする LDAP ユーザを選択する	192
Active Directory 以外のディレクトリ	193
Active Directory	193
Unity Connection サイト内およびサイト間ネットワーク	194
LDAP ユーザーをフィルタリングする	194
LDAP フィルタの追加	194
ユーザのインポート ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザを作成する	195
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	195
Editing LDAP Directory Configuration	196
LDAP ディレクトリ設定の変更または削除	196
LDAP 認証を無効にする	197
エイリアス フィールドにマッピングされた LDAP フィールドを変更する	198
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の確認	199
LDAP 連携状況の変更	200
個々の Unity コネクション ユーザの LDAP 連携状況の変更	201
一括編集モードでの複数の Unity Connection ユーザ アカウントの LDAP 連携状況の変更	201
一括管理ツールを使用して既存の 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	202

第 13 章	SpeechView	205
	概要	205
	SpeechView セキュリティの考慮事項	207
	SpeechView の展開に関する考慮事項	208
	SpeechView を設定するためのタスクリスト	209
	[サービスクラス] でボイス メッセージの SpeechView 音声テキストを有効にする	209
	メッセージを Smart Host にリレーするために Unity Connection を設定する	210
	メール システムからのメッセージを受け入れるように Unity Connection を設定する	211
	着信 SpeechView トラフィックをルーティングするためのメール システムの設定	211

SpeechView 文字変換サービスを設定する 212

SpeechView レポート 213

SpeechView 文字変換エラーコード 213

議事録エラーコードの設定 214

第 14 章

通知 215

はじめに 215

既定の通知デバイス 216

通知デバイスを設定する 217

メッセージ通知をカスケードする 218

カスケードメッセージ通知のタスクリスト 219

チェーンメッセージ通知 220

チェーンメッセージ通知のタスクリスト 220

SMTP メッセージ通知を設定する 221

SMTP 通知を有効にする 222

スマートホストにメッセージをリレーするように Unity Connection サーバーを設定する 222

SMS メッセージ通知を設定する 222

SMS メッセージ通知を有効にする 224

SMPP プロバイダの設定 224

HTML メッセージ通知を設定する 225

通知テンプレート 225

既定の通知テンプレート 225

通知テンプレートの設定 226

カスタム変数 230

カスタム変数の設定 231

カスタムグラフィック 231

カスタムグラフィックスの設定 232

管理用ステータス依存イメージ 233

管理上の置換可能イメージの編集 233

HTML ベースのメッセージ通知の設定 234

認証および非認証モードの設定 234

HTML 通知の添付ファイルとしてボイスメッセージを送信するように Unity Connection を
設定する 235

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 235

添付として送信されるボイスメッセージのサイズを設定する 236

通知の件名行の形式 236

件名行のパラメータ 237

件名行の形式の例 239

件名行の形式の設定 240

第 15 章

ビデオ 241

ビデオ 241

ビデオメッセージングを設定するための作業リスト 241

Cisco MediaSense をインストール、設定する 243

ビデオサービスの設定 244

ビデオ サービス アカウントの設定 245

第 16 章

システム設定 (System Settings) 247

概要 247

全般構成 248

全般構成設定の管理 248

Cluster 248

認証規則 249

認証規則の設定 250

[ロール (Roles)] 251

役割の設定 251

ユーザーにロールを割り当てまたは削除する 252

規制テーブル 253

ライセンス 253

スケジュール 253

休日のスケジュール 254

グローバルニックネーム 254

Unity Connection のグローバル ニックネームの設定	254
件名行の形式	255
ボイス メッセージの件名行パラメータ	255
ボイス メッセージの件名行の形式の例	257
件名行の形式の設定	258
Unity Connection での件名行の形式の設定	259
添付ファイルの説明	259
メッセージ添付ファイルの説明の設定	259
エンタープライズパラメータ	260
サービス パラメータ	264
プラグイン	272
Real-Time Monitoring Tool	272
Unity Connection にプラグインをインストールする	273
FAX サーバ	273
LDAP	273
SAML シングル サインオン	273
認証サーバー	274
Unity Connection での Authz サーバの設定	275
クロスオリジンリソース共有 (CORS)	275
Unity Connection での CORS の設定	276
SMTP 設定	277

 第 17 章

システム詳細設定	279
システム詳細設定	279
SMPP プロバイダ	279
会話	280
すべてのユーザに会話設定を適用する	280
会話の設定	280
Messaging	285
サイト内ネットワーキング	285
テレフォニー	286

レポート	286
使用可能なレポート	286
Connection管理	291
Cisco Unity Connection を使用して管理設定を編集する	291
TRAP	291
Editing Telephone Record and Play Settings	292
ディスク容量	292
PCA	293
Cisco PCA 受信箱の設定を編集する	293
RSS	293
安全ではない RSS 接続を有効にする	293
ボイスメッセージを表示するように RSS リーダーを設定する	294
RSS フィードの制限と動作に関する注意点	294
クラスタの設定	295
ファックス	295
ユニファイドメッセージングサービス	295
API設定	295
CUMI API 設定の有効化または無効化	295
<hr/>	
第 18 章	FAX サーバ 297
	FAX サーバー 297
	FAX サーバー統合を設定するためのタスクリスト 298
	FAX サーバー統合のために Unity Connection を設定する 298
	Unity Connection サーバーで SMTP を設定する 298
	Unity Connection で FAX サーバー統合の有効化または更新する 298
	Unity Connection で FAX サーバー統合のカスタマイズまたは更新する 299
	FAX サーバー統合のためにユーザーを設定または更新する 300
	FAX サーバー統合をテストする 300
<hr/>	
第 19 章	ツール 303
	タスク管理ツール 303

タスク管理ツールを使用してタスクを表示および管理する	304
一括管理ツール	304
BAT を使用したオブジェクトの設定	305
入力 CSV ファイルを構築する	306
FailedObjects ファイルの使用してエラーを修正する	308
Failed Objects ファイルを使用してエラーを修正する	308
カスタムキーパッドマッピングツール	309
カスタムキーパッドマッピングツールの使用	309
メニューオプションキー割り当てのガイドライン	310
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	310
カスタム キーパッド マッピング ツールの会話メニュー	311
メインメニュータブ	311
メッセージ再生メニューのタブ	313
メッセージ後メニュータブ	318
設定メニュータブ	321
メッセージ設定のメニュータブ	322
プリファレンスメニュータブ	323
キーマップを文書化する	324
ユーティリティを移行	324
移行ユーティリティにアクセスする	324
文法統計ツール	324
SMTP アドレス検索	325
依存関係の結果を表示	325
その他の管理ツール	326
リモートデータベース管理ツール	326
リモート管理ツールのデータベースアクセスを有効にする	326
Database Proxy Service の開始	327
Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS)	327
Cisco 音声テクノロジー グループ サブスクリプション ツール	328
Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)	328
Unity Connection ユーザ データ ダンプ (CUDD)	328

ワレットカードウィザード 328

付録 A :

ユーザ設定 329

ユーザアカウントおよびユーザテンプレートの設定 329

ユーザテンプレートの基本 330

ユーザの基本 330

パスワード設定 331

ユーザの電話 PIN の保護と変更 331

Unity Connection と Cisco Unified CM 間の PIN 同期 332

Unity Connection で PIN 同期を設定するためのタスクリスト 332

テンプレートのデフォルトに関するパスワードと PIN のセキュリティに関する考慮事項
334

パスワード変更 335

Web アプリケーション (Cisco PCA) パスワードを保護、変更する 335

[ロール (Roles)] 336

メッセージ受信インジケータ 336

転送ルール 337

メッセージ設定 337

メッセージアクション 338

発信者入力 339

メールボックス 340

メッセージエージングポリシー 340

電話メニュー (Phone Menu) 341

電話の表示機能 341

再生メッセージの設定 342

送信メッセージの設定 342

挨拶 342

記録の音声またはビデオ形式を変更する 343

電話を使用して録音メッセージの音声またはビデオの形式を変更するには 343

グリーティング後メッセージ 344

通知デバイス 344

ユニファイドメッセージングアカウント	344
ビデオサービスアカウント	345
代替内線番号	345
代替内線のカスタム設定	346
代替名	347
プライベート配信リスト	347
SMTP プロキシアドレス	348

付録 B :

一括管理ツール	349
BAT の必須およびオプションの CSV フィールド	349
ユーザーの必須およびオプションの CSV フィールド	350
連絡先の必須およびオプションの CSV フィールド	375
配信リストの必須およびオプションの CSV フィールド	381
配信リスト メンバーの必須およびオプションの CSV フィールド	382
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	382

付録 C :

テナントのパーティショニング	387
テナントについて理解する	387
API を使用したテナントのプロビジョニング	388
テナントパーティショニングを使用する	388
テナント作成後のオブジェクトの変更	389



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を使用する \(2 ページ\)](#)
- [Unity Connection 管理者ワークステーションでブラウザを設定する \(3 ページ\)](#)
- [Cisco Unity Connection Administration のユーザーインターフェイス \(5 ページ\)](#)
- [Cisco Unity Connection の設定シナリオ \(6 ページ\)](#)

はじめに

Cisco Unity Connection では、システムの管理、監視、およびトラブルシューティング用の一連のツールを使用できます。システム管理者が Unity Connection サーバーをプロビジョニングし、エンタープライズレベルのビジネス向けに統合されたボイスメッセージングおよびオーディオテキストアプリケーションなどの機能豊富なサービスを提供できるようにするツール。

管理ツール

Unity Connection でサポートされる管理ツールは次のとおりです。

- **Cisco Unity Connection Administration** : ユーザー設定のカスタマイズや通話管理プランの実施など、ほとんどの管理業務に使用されるツール。Unity Connection Administration は、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、その他のツールへのアクセスも提供します。「[Cisco Unity Connection Administration のユーザーインターフェイス \(5 ページ\)](#)」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、保守性のための監視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、プラットフォームで一般的なサービスの有効化または無効化を行うことができます。
- **Cisco Unity Connection Serviceability** : 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 クラスターの管理、Unity Connection 固有のサー

ビスの有効化または無効化を行うことができます。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/serv_administration/guide/b_15cucservag.htmlにある『Cisco Unity Connection Serviceability アドミニストレーションガイド、リリース 15』を参照してください。

- **Cisco Unified Operating System Administration** : オペレーティングシステムの設定 (IP アドレス や NTP サーバー 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、および オペレーティングシステム のアップグレード (これらは一緒にアップグレードされる)、サーバー へのリモートアクセスの有効化に使用されるツール。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/os_administration/guide/b_15cucosagx.htmlにある『Cisco Unity Connection の Cisco Unified Communications Operating System アドミニストレーションガイド』を参照してください。
- **ディザスタリカバリシステム** : 必要に応じてフルデータのバックアップと復元機能を実行できるツール。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.htmlにある『Cisco Unity Connection インストール、アップグレード、およびメンテナンスガイド リリース 15』の「Cisco Unity Connection コンポーネントをバックアップ、復元する」の章を参照してください。
- **Real-Time Monitoring Tool (RTMT)** : システム パフォーマンスをモニターし、システム アラームとアラートを表示し、詳細なデバッグのためのトレース情報を収集するための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。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/service/12_5_1/rtmt/cucm_b_cisco-unified-rtmt-administration-1251.htmlにある『Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool アドミニストレーションガイド』を参照してください。

シングルサインオンを使用する

Unity Connection 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。エンドユーザーは、一度ログインすると、再度サインオンしなくても次の Unity Connection Web アプリケーションにアクセスできます。

- 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は、SAML SSO を使用して実装できます。この機能により、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に、SAML オープン業界標準プロトコルを使用して SSO を実装できます。SAML SSO の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/quick_start/guide/b_15cucqssamlso.htmlにある『Cisco Unity Connection SAML SSO クイックスタートガイド、リリース 15』のを参照してください。

Unity Connection 管理者ワークステーションでブラウザを設定する

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、使用しているオペレーティング システムに応じて、Microsoft Internet Explorer や Mozilla Firefox などのサポートされている Web ブラウザを管理者ワークステーション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 ブラウザの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.htmlから入手可能な『System Requirements for Cisco Unity Connection Release 15』の「Software Requirements—Administrator Workstations」の項を参照してください。



- (注) Unity Connection のインストールが正常に完了した後、Cisco Unity Connection Administration または関連する Web ページにログインするときに、必ず [信頼済みサイト (Trusted Sites)] と [例外の追加 (Add Exceptions)] を実行してください。

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ステップを示します。

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、[Java Script 詳細設定 (Java Script 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、送信元 Web サイトのクッキーだけを保存する必要があります)。
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。

ブラウザ	設定
Chrome	<ol style="list-style-type: none"> 1. すべての Cookie を受け入れ、[ローカルデータの設定を許可する (Allow local data to be set)] 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 (Allow all site to run JavaScript)] オプションを選択します。 3. イメージを有効にし、[すべてのイメージを表示 (Show all images)] オプションを選択します。

Cisco Unity Connection Administration にアクセス、終了する

Unity Connection Administration に初めてサインインするときは、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のユーザ名とパスワードを使用します。後で、[Unity Connection の管理 (Unity Connection Administration)] ページで作成した追加の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 へのログイン

手順

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 該当するユーザー名とパスワードを入力します。[ログイン (Login)] を選択します。

デフォルトでは、Unity Connection Administration セッションは 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 (Administration Session Timeout)] の設定は、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [接続管理 (Connection Administration)] ページで変更できます。

Cisco Unity Connection Administration の終了

手順

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。

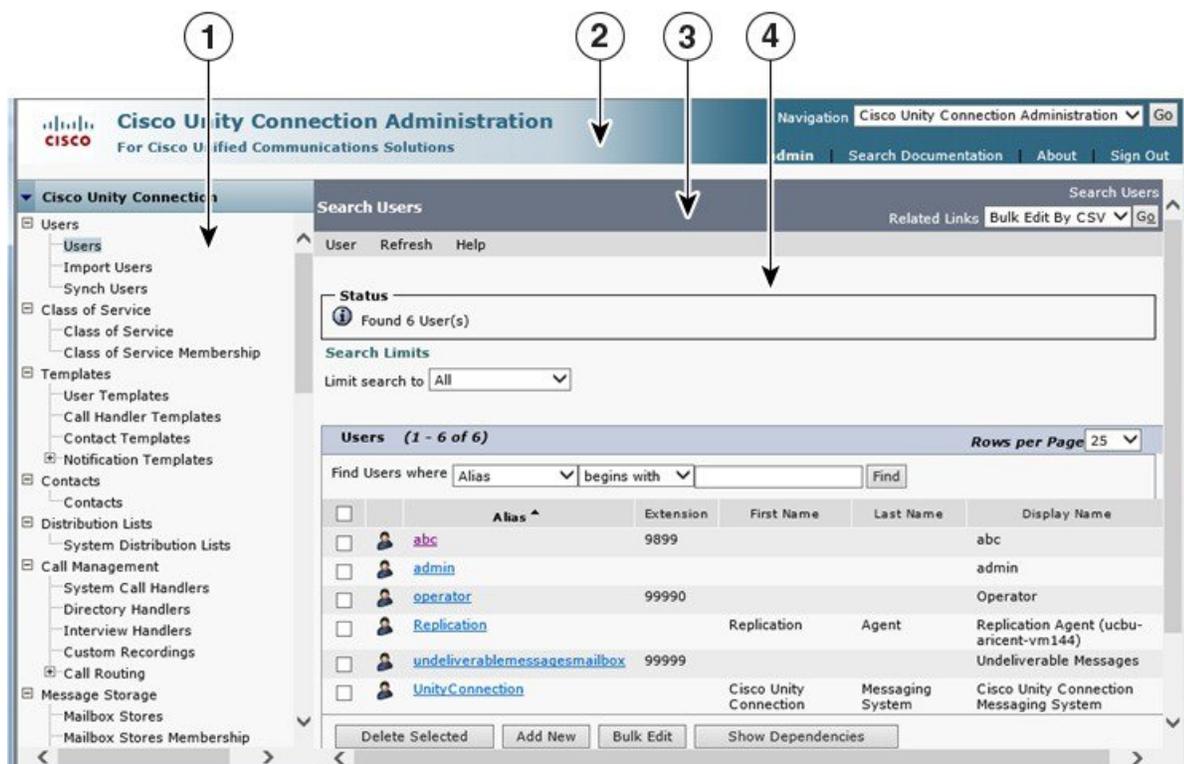
- (注) Unity Connection Administration は IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートしています。ただし、IPv6 アドレスは、Unity Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。

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

Unity Connection Administration インターフェイスは、次の表に示すように 4 つの領域に分かれています。

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 ページへのリンクが含まれています。表示するページの名前を選択します。
タイトルペイン	<p>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)] リンクが含まれています。</p> <p>タイトルペインには、他の Unity Connection アプリケーションを参照するため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 (Navigation)] リストからアプリケーションの名前を選択し、[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。</p>
タイトルバー	ページの名前と、該当する場合はページに表示されるレコードの名前を表示します。たとえば、John というエイリアスを持つユーザの [Edit User Basics] ページでは、タイトルバーに「Edit User Basics (John)」と表示されます。タイトルバーの右側には、カテゴリ内の他のページに関連するページの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内のページを選択して、そのページに移動できます。
ページフレーム	Unity Connection データが入力および表示される領域。ページの上にあるタイトルバーにページ名が表示されます。たとえば、新しいユーザーテンプレートを追加している間、タイトルバーには「New User Template」と表示されます。

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



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 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 およびその他の Web アプリケーションにアクセスする手段を提供します。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 の設定シナリオ

次の表に、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ためにシステム管理者が使用できるシナリオの一部を示します。

表 2: Unity Connection の設定シナリオ

シナリオ	説明
各ユーザーのボイスメッセージを設定する	収集する情報の最初のグループは、社内の総ユーザー数、ユーザーの場所、ユーザーが現在採用しているボイスメッセージングソリューション、ユニファイドメッセージング製品としての Unity Connection に対する期待などのユーザー要件です。これにより、管理者は、メッセージングのニーズに応じてユーザーを設定できます。詳細は、「 各ユーザーのボイスメッセージを設定する (8 ページ) 」の項を参照してください。
Unity Connection でテレフォニーを設定する	展開を成功させるには、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展開および管理するための正しい計画ステップを実行する必要があります。詳細は、「 Unity Connection でテレフォニーを設定する (9 ページ) 」の項を参照してください。
ネットワーク内のさまざまな場所を接続する	組織のメッセージングニーズに応じて、異なる場所にある複数の Unity Connection サーバを一緒にネットワーク化できます。拡張性に優れたソリューションであるため、ユーザー設定はサーバーあたり最大 10,000 ユーザーまで拡張できます。詳細は、「 ネットワーク内のさまざまな場所を接続する (11 ページ) 」の項を参照してください。
各ユーザー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構成	ユーザーのボイスメッセージは、サーバーのインストール時に作成されたボイスメールボックスで保存、取得、および同期されます。管理者は、Unity Connection を統合して、Microsoft Business Productivity Online Suite (BPOS-Dedicated) 環境またはその他のサードパーティがホストする Exchange 環境で設定されたユーザーの Exchange メールボックスと、ユーザーの音声メールボックスの音声メッセージを同期することができます。詳細は、「 各ユーザーのメールボックスストレージとメールアカウントの設定 (13 ページ) 」の項を参照してください。
詳細設定	Unity Connection では、システム管理者がメッセージングエクスペリエンスを強化するための追加パラメータを設定できます。詳細は、「 詳細設定 (14 ページ) 」の項を参照してください。

組織に強化されたボイスメールソリューションを提供するには、表で指定されているタスクを実行します。

各ユーザーのボイスメッセージを設定する

Unity Connection では、インストール時に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。両方のユーザアカウントで、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を持たないユーザです。
- **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、およびディザスタリカバリシステム (DRS) へのアクセスを提供します。

組織でボイスメッセージングを設定するには、次のステップを実行します。

1. パーソナライズされたユーザーアカウントのユーザーテンプレートをカスタマイズします。
2. LDAP および Cisco Unified CM を介したユーザーをインポートします。
3. Cisco Unified CM でインポートされたエンドユーザーを同期します。
4. メールボックスの有無にかかわらず、ユーザーのサービスクラスを定義します。
5. ユーザーの HTML 通知を有効にします。

ボイスメッセージングコンポーネントの重要性を理解するには、次の項を参照してください。

- **ユーザーテンプレートとユーザーアカウント**：ユーザーテンプレートは、新しいユーザーに設定を適用する方法です。ユーザーテンプレートは、認証ルール、サービスクラス、スケジュール、およびその他の多数の設定オプションと設定で構成されます。何らかの方法でテンプレートを変更しても、このテンプレートに基づいてすでに作成されている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た新しいユーザは、テンプレートに加えられたすべての新しい変更を適用します。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ーテンプレートの 2 つのユーザーテンプレートがあります。独自のカスタマイズされたユーザーテンプレートを作成することもできます。

Unity Connection を使用すると、管理者はメールボックスを使用するユーザと使用しないユーザを設定できます。ボイスメッセージを送信、受信、または転送できないデフォルトのアプリケーション管理者ユーザは、メールボックスを持たないユーザの例であり、管理者テンプレートを使用して作成されます。一方、電話または Web クライアントを使用してメッセージを送信、受信、および他のユーザーに転送できるメールボックスを持つユーザーは、ボイスメールユーザーテンプレートに基づいています。ユーザは、他のボイスメールユーザにビデオグリディングを送信することもできます。ユーザテンプレートと設定の詳細については、「[通話管理 \(95 ページ\)](#)」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か、[Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] ページで LDAP ディレクトリまたは Cisco Unified CM で設定された AXL サーバからユーザをインポートできます。一括管理ツール (BAT) を使用し

て、メールボックスの有無にかかわらず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 \(Users\) \(45 ページ\)](#)」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 ステータス：サービス クラス (COS) は、Unity Connection を使用するための制限と権限を定義するパラメータです。COS は、メールボックスを持つユーザに対して設定でき、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。ビジネスニーズに応じて新しい COS を編集または作成することで、COS がさまざまなオプションを処理する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 \(24 ページ\)](#)」セクション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 ステータスを変更して、インストール時に定義されたデフォルトの COS を使用してさまざまな機能へのアクセスを制限できます。サービス クラスおよびサービス クラス メンバーシップの詳細については、「[ユーザ属性 \(23 ページ\)](#)」の章を参照してください。

- 配信リスト：配信リストは、Unity Connection で複数のユーザーをグループ化する体系的な方法です。これにより、同じタイプの情報を必要とするユーザーにボイスメッセージを送受信できます。配信リストの詳細については、「[システム配信リスト \(67 ページ\)](#)」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 アカウントを持つボイス メッセージング システムの一部です。連絡先はVPIM メッセージングの一部として設定でき、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用してアクセスできます。連絡先の詳細については、「[連絡先 \(61 ページ\)](#)」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、Web ページのコンテキスト外でユーザにアラートを送信できます。Unity Connection のユーザ アカウントは、目的の電子メールアドレスでの HTML 通知用に設定できます。デフォルトの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テンプレートを使用すると、HTML 通知デバイスを有効にすることで、サブスクライバメッセージに簡単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、イメージ、MWI ステータス、および Mini Web Inbox へのハイパーリンクを含めるように 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 \(215 ページ\)](#)」の章を参照してください。

Unity Connection でテレフォニーを設定する

Unity Connection 統合は、1 つ以上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 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。

次の手順に従って、組織内でテレフォニー統合を設定できます。

- Unity Connection を統合するためのコール エージェントの識別。

- 統合タイプ (SCCP/SIP/PIMG/TIMG/Secure SIP) の決定。
- サポートされている OVA および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。
- サーチ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をコールハンドラにマッピングします。
- テレフォニー統合 : Unity Connection の電話システムを管理し、コールエージェントと統合して、通話の送受信などのコール処理機能を実現できます。テレフォニー統合の詳細については、「[テレフォニーインテグレーション \(73 ページ\)](#)」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、コール処理の冗長性のための PBX または Cisco Unified CM システムとの単一の統合を表します。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、「[テレフォニーインテグレーション \(73 ページ\)](#)」の章を参照してください。
- ポート : ポートは Unity Connection のエンドポイントであり、コールに応答し (インバウンド)、メッセージの録音、取得、およびコール転送の処理を行います。また、MWI やメッセージ通知の場合と同様に、コールを開始することもできます (アウトバウンド)。たとえば、ユーザがクライアント (Microsoft Outlook 用 Cisco ViewMail) 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、ワークステーションのスピーカーを使用して聞く限り、ポートはこの操作に使用されません。ただし、ユーザがメッセージの送受信に IP 電話を選択した場合は、ポートが使用されます。この操作では、テレフォニー録音および再生 (TRAP) 用にポートを設定する必要があります。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、「[テレフォニーインテグレーション \(73 ページ\)](#)」の章を参照してください。
- [ポートグループ (Port Groups)] : 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、メッセージ受信インジケータ (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、アドバタイズされたコーデック、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、統合のほとんどの設定が含まれています。SCCP や PIMG/TIMG など、通信に使用される統合方式のタイプに応じて、複数のポートグループを設定できます。複数のポートグループが 1 つの電話システムに追加されます。ポートグループの詳細については、「[テレフォニーインテグレーション \(73 ページ\)](#)」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を使用することで、リソース、ユーザ、および機能への柔軟性とアクセスを提供します。パーティションを使用すると、組織は、ダイアル、転送、メッセージング、アドレス指定、またはマルチテナント機能のために Unity Connection 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法です。パーティションは、到達可能性が類似しているデバイスの論理グループであり、サーチスペースはパーティションの順序付きリストです。内線番号はパーティション内で一意である必要がありますが、サーチスペースの場合は不要です。ダイアルプランの詳細については、「[通話管理 \(95 ページ\)](#)」の章を参照してください。

- **コールルーティング**：コールルーティングは、コールエージェントから Unity Connection にコールをルーティングする方法を提供します。着信コールがボイスメールポートの Unity Connection に提供されるため、ルーティングルールはコールルーティングに影響します。直接ルーティングルールと転送ルーティングルールは、ボイスメール番号に直接発信されたコール、またはユーザが話中のときに転送されるコールに適用できる2つのルーティングルールです。ユーザエクスペリエンスは、発信者のタイプ（内部または外部発信者）によって異なります。コールルーティングの詳細については、「[通話管理 \(95 ページ\)](#)」の章を参照してください。
- **コール管理ハンドラ**：Unity Connection は、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、コール管理プランの一部としてさまざまなハンドラを提供します。
- **システム コールハンドラ**は、コールへの応答や、他のユーザや他のコールハンドラへの録音されたアナウンスの再生など、Unity Connection の複数の機能を提供できます。コールハンドラは事前定義されたコールハンドラ テンプレートに基づいており、機能は現在のコールルーティングルールによって異なります。ディレクトリ ハンドラは、録音名を使用してサブスクリバに簡単にアクセスできる方法を提供します。インタビューハンドラは、一連の質問を再生し、回答を録音することで、発信者から情報を収集する方法を提供します。電話でハンドラをカスタマイズして、ユーザエクスペリエンスを向上させることができます。コール管理ハンドラの詳細については、「[通話管理 \(95 ページ\)](#)」の章を参照してください。

ネットワーク内のさまざまな場所を接続する

Unity Connection クラスタのネットワーキングを使用すると、システム管理者は他のボイスメッセージングシステムと相互接続し、相互運用性と高い拡張性を実現できます。組織の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）を組み合わせてサイトを形成できます（複数の Unity Connection サイトを相互リンクしてボイスメール組織を形成できます）。

Unity Connection では、さまざまなネットワーキング オプションを提供することで、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 は、VPIM ゲートウェイにオンランプ（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）とオフランプ（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）を提供し、類似および異なるメッセージングの統合を可能にします。Avaya Solutions や Unity Connection などのシステム。

インターネットメッセージ用音声プロファイル（VPIM）プロトコルは、異なる音声メッセージングシステムがインターネットやあらゆる TCP/IP ネットワーク上で音声やテキストメッセージを交換できるようにする業界標準です。VPIM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）プロトコルを基礎としています。VPIMの詳細については、「[ネットワーキング \(147 ページ\)](#)」の章を参照してください。



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

- レガシー ネットワーキング : Unity Connection は、さまざまな Unity Connection クラスタ間のサイト内およびサイト間ネットワーキングをサポートします。
 - サイト間ネットワーキング : 単一の Unity Connection サーバーまたはクラスタペアがサポートできる数を超えるユーザーが組織に存在する場合は、2 つ以上 (最大 10) の Unity Connection サーバーまたはクラスタを結合して、Unity Connection サイトと呼ばれる、適切に接続されたネットワークを形成できます。サイトに結合されるサーバーは、ロケーションと呼ばれます。(Unity Connection クラスタが設定されている場合、サイト内ではクラスタを 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 7.x ではデジタルネットワークと呼ばれていました。Unity Connection 7.x ロケーション、8.x ロケーション、および 9.x ロケーション、10.x ロケーション、11.x ロケーション、および 12.x ロケーションは、サイトを他のサイトにリンクしない限り、同じ Unity Connection サイトで参加できます。ユーザー、システム配信リスト、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キング : サイト間リンクを使用して、ある Unity Connection サイトを別の Unity Connection サイトに接続したり、Unity Connection と Unity サーバを相互接続したりできます。サイト間リンクは 20 のロケーションに設定できます。レガシー ネットワーキングの詳細については、「[ネットワーキング \(147 ページ\)](#)」の章を参照してください。



(注) Cisco Unity サイトと Unity Connection サイト間のインターネットワーキングをサポートするには、サイト内のすべてのサーバで 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、異なる Unity Connection サーバーやクラスタをネットワークで接続するために、HTTPS ネットワークという新しいコンセプトのネットワークが導入されました。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。HTTPS ネットワークで接続できる Unity Connection ロケーションの最大数は 25 です。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、「[ネットワーキング \(147 ページ\)](#)」の章を参照してください。
- SRSV : Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (Unity Connection SRSV) は、Cisco Unified Survivable Remote Site Telephony (SRST) と連携して動作するバックアップ ボイス メール ソリューションで、WAN 停止中に中央およびすべてのリモート

ロケーションにボイスメールサービスを提供します。SRSVの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/srv/guide/b_15cucsvx.htmlにある『Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 完全リファレンスガイド、リリース 15』を参照してください。



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

各ユーザのメールボックスストレージとメールアカウントの設定

Unity Connectionにはメールボックスストアがインストールされています。Unity Connectionは、ディレクトリ構成データベースを作成することで、ユーザのメールボックスアカウントやボイスメッセージなどのユーザプロパティを処理します。メッセージングのニーズに応じてメールボックスストアを構成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、メッセージおよびUnity Connectionディレクトリ情報を保存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、メッセージストレージを追加することができます。メッセージストレージの詳細は、[メッセージストレージ \(133 ページ\)](#)の章を参照してください。
- **メールボックスの割り当て:**メールボックスの割り当てにより、Unity Connectionのユーザのボイスメールボックスのサイズ制限を定義できます。Unity Connectionは、ユーザのボイスメッセージの送信または受信に関する制限を設定するためにカスタマイズできる、システム全体のメールボックスサイズの割り当てで構成されます。メールボックスの割り当ての詳細については、[メッセージストレージ \(133 ページ\)](#)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、ユーザのボイスメッセージ用に最大量のディスクスペースが作成されます。指定されたメールボックス割り当て内に割り当てられたディスクスペースを維持するために、Unity Connectionはメッセージエージングポリシーを提供します。ルールはユーザのメールボックスに適用され、ボイスメッセージが保存されるディスクスペースが満杯にならないことを保証します。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指定した期間が経過すると保存済み状態に移行し、その後削除済みに移行します。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 \(133 ページ\)](#)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は、ボイスメッセージングをメールアカウントと統合するユニファイドメッセージングサービス(UMS)をサポートしているため、メールと共にメールボックスにボイスメッセージを保存できます。UMSでは、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)を使用してボイスメッセージにアクセスできます。

Unity Connection と Exchange の間の通信を有効にするために、ユニファイドメッセージングサービスを Exchange タイプ、Exchange 2010、Exchange 2013 または Exchange 2016、Office365 に応じて構成できます。UMS は、Unity Connection の TTS (音声合成) 機能を使用して Exchange のメールを聞き、Exchange のカレンダーや連絡先へのアクセスを可能にし、Unity Connection および Exchange メールボックスでボイスメッセージを同期する機能を提供します。

- シングル受信箱：シングル受信箱は、Unity Connection のユニファイドメッセージング機能の 1 つで、Unity Connection および Exchange メールボックス内のボイスメッセージを同期します。ユーザーがシングル受信箱を有効にしている場合、ユーザーに送信されるすべての Unity Connection ボイスメッセージは、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook (VMO) から送信されたメッセージを含め、最初に Unity Connection に保存され、すぐに Exchange のユーザーのメールボックスに複製されます。ViewMail for Outlook は、Microsoft Outlook 2010 または 2016 内でボイスメッセージを聞いたり、作成したりすることができるアドインです。

詳細設定

Unity Connection 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強化するために有効にできる多くのツールとオプションを提供します。組織内でのボイスメッセージシステムの展開と構成は、以下のセクションで説明する追加設定によって、さらにカスタマイズすることもできます。

- ツール: タスク管理や SMTP アドレス検索など、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を使用できます。

Unity Connection ツールの一部を次に示します。

- 一括管理ツール (BAT) ツールを使用すると、デフォルトの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、ユーザや配信リストなどのオブジェクトプロパティを追加、削除、編集できます。
- [カスタム キーパッド マッピング] を使用すると、ユーザの電話メニューのキー入力をカスタマイズできます。ユーザは Telephone User Interface (TUI) を通じてボイスメッセージを送受信するために、Cisco IP 電話の DTMF キーを変更することができます。
- [タスク管理] は、スケジュールベースで実行され、さまざまなトラブルシューティングやシステムメンテナンスタスクに使用できる Unity Connection サービスを一覧表示します。
- リアルタイム監視ツールは、システムのパフォーマンスとポートの使用状況を監視するために Unity Connection の拡張機能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 \(303 ページ\)](#) の章を参照してください。

- システム設定: Unity Connection により、システム管理者は、サブスクリバのサーバインストール時のクラスタ設定、ユーザのボイスメールボックスのウェブパスワードとボイスメール PIN を定義する認証ルール、ライセンス状態を表示するためのライセンスなど、さまざまなオブジェクトプロパティに対してシステム全体のパラメータを指定できます。たとえば、Cisco Smart Software Manager (CSSM) または Cisco Smart Software Manager サテラ

イトに登録された **Unity Connection** の状態、役割の変更、大きい桁の内線番号に対する規制テーブルの設定、スマートホスト設定などです。システム設定の詳細は、[システム設定 \(System Settings\)](#) (247 ページ) の章を参照してください。

- 詳細設定: 通話転送設定のための会話、ユーザのメールボックスのメッセージング、ディスクサイズを決定するためのディスク容量、クラスターステータスの変更のためのクラスター構成、UMS のカレンダーに関連するユニファイドメッセージングサービス設定を含む、さまざまな機能のチェックボックスの有効化および無効化を提供します。詳細を表示します。詳細設定の詳細は、[システム詳細設定](#) (279 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 管理のショートカット キー \(17 ページ\)](#)
- [その他の Unity Connection 機能 \(20 ページ\)](#)

概要

Cisco Unity Connection は、Cisco Unity Connection 管理やウェブ受信箱などのウェブアプリケーションへの簡単なアクセスを提供するさまざまなショートカットキーと機能をサポートしています。

Cisco Unity Connection 管理のショートカット キー

Cisco Unity Connection 管理のショートカット キーの使用に関する詳細は以下の通りです。

- 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番に移動することができます。ログイン後、管理者がまず TAB キーを押すと、Cisco Unity Connection というラベルの付いたツリーの一番上にフォーカスが移動します。その後、再度 Tab キーを押すことで、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に移動することができます。
- 任意の時点で、管理者がツリーリンクに対応するページに移動したい場合は、TAB キーを使用してリンクを選択した後で、[Enter] キーを押します。
- フォーカスがページフレームに移動したら、TAB キーを押すことで、そのページのすべてのビジュアルエイドを横断できます。
- 管理者は「Ctrl+Alt+t」キーを使用して、任意のページ/フォームからツリーの一番上にフォーカスを移動することができます。このショートカットキーは Cisco Unity Connection の一番上のツリー ラベルにフォーカスします。そこから Tab キーを使用してすべてのツリーリンクを移動できます。
- ツリーやページの任意の場所でショートカット Ctrl+Alt+t を使用して、Cisco Unity Connection のツリー ラベルにフォーカスできます。

- 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機能します。

項目	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Safari/Chrome	使用法
Unity Connection 管理のリンク、フォームフィールド、ウィジェットの順方向ナビゲーション	タブ	タブ メモ：Mac では、TAB キーはどのハイパーリンクナビゲーションでも機能しません。それを有効にするためには、管理者が「Mac でハイパーリンクの Tab キーナビゲーションを有効にする (20 ページ)」の項に指定されている Firefox の設定を変更する必要があります。	タブ	すべてのリンク、すべてのフォームフィールド、ウィジェットを順方向に移動するには、TAB キーを使用します。 ラジオ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。
Unity Connection の管理ツリーの一番上にフォーカスする	Ctrl+Alt+t	Ctrl+Alt+t	Ctrl+Alt+t	このショートカットキーは、Unity Connection の [管理] ページのツリーの一番上にフォーカスを戻すために使用されます。
Unity Connection 管理のリンク、フォームフィールド、ウィジェットの後方ナビゲーション	Shift+TAB	Shift+TAB	Shift+TAB	このキーの組み合わせを使用して、リンク、フォームフィールド、ウィジェットを逆順でナビゲートします。

項目	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Safari/Chrome	使用法
メニュー項目をナビゲートする	左または右矢印キー	左または右矢印キー	左または右矢印キー	まず Tab または Shift+TAB を使用して任意のメニュー項目にフォーカスを移動し、それから左または右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の項目を操作する	上または下矢印キー	上または下矢印キー	上または下矢印キー	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を移動し、次に Up または Down の矢印キーを使用してリスト内のすべてのアイテムに移動します。
Unity Connection 管理のツリーを展開または折りたたむ	ENTER キー	ENTER キー	ENTER キー	まずツリーノードにフォーカスを移動します。それから Enter を押してツリーを展開したり折りたたむと、素早く移動することができます。

Safari でハイパーリンクの Tab キーナビゲーションを有効にする

ハイパーリンク移動の Tab キーは Safari ブラウザでは機能しません。そのため、Unity コネクションの管理ページの左側のツリーには、TAB キーを使って直接アクセスすることはできません。Tab キーを使ってツリーにアクセスできるようにするには、Safari の以下のブラウザ設定を変更する必要があります。

手順

ステップ1 [環境設定]>[詳細]をクリックします。

ステップ2 「[タブを押してウェブページの各項目をハイライト表示]」チェックボックスを選択し、TAB キーを使用してツリーリンクにアクセスできるようにします。

Mac でハイパーリンクの Tab キー ナビゲーションを有効にする

手順

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 キーを押してください。

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 構成パラメータのリストから、「accessibility.tab フォーカス」を検索してみます。

ステップ5 リストされていない場合は、このパラメータを「整数」として追加し、その値に「7」を指定します。

ステップ6 ページを更新して Tab キーを使用してページを移動してください。

(注) 表示名に DTMF 番号が含まれる場合、DTMF 桁の後の名前の部分は名前の録音として再生されません。

その他の Unity Connection 機能

エンドユーザのアクセシビリティを向上させる他の Unity Connection 機能:

Speech Connect

Speech Connect 機能は、自動アテンダント機能に音声対応の強化を提供します。Speech Connect は音声対応のディレクトリ ハンドラを使用して、Unity Connection ユーザと外部の発信者の両方が以下を実行できるようにします。

- 従業員の名前を発声するだけで (Unity Connection ユーザ)、瞬時に接続できます。音声テキストツリーをナビゲートする必要はありません。また、従業員の内線番号を知る必要もありません。
- 従業員が簡単にアクセスできるように、ユーザの電話に Speech Connect スピードダイヤルを設定できます。

- 複数の従業員が同じ名前である場合、または **Speech Connect** に発信者が話した名前と完全に一致しない場合、発信者には多数の名前の選択肢が提示され、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、従業員の名前の録音を自分の声で再生します(可能な場合)。これにより、発信者は複数の名前から簡単に名前を選択できます。

ディレクトリハンドラの設定の詳細については、[通話管理 \(95 ページ\)](#) の章を参照してください。

Cisco SpeechView

SpeechView 機能を使用すると、メールボックス中のテキスト形式のボイスメッセージを受信することができます。音声メッセージが届くと、空白のテキスト添付ファイルが付けられた状態で、受信者のメールボックスに配信されます。音声テキストの添付は、文字変換サービスが文字変換を完了すると、文字変換テキストで更新されます。文字変換に問題がある場合は、音声メッセージのテキスト添付にエラーメッセージが受信されます。

音声メッセージは最初の 500 文字のみが文字起こしされ、残りのメッセージは切り詰められます。ただし、ユーザーは元の録音全体にアクセスできます。

SpeechView は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。そのため、各ボイスメッセージの元の音声バージョンはいつでも利用できます。

TTY の概要

TTY プロンプトセットは、米国英語 (ENX) でのみ利用できます。他のサポートされている電話言語と同様にインストールして使用できます。TTY プロンプトセットがインストールされている場合、TTY を使用するユーザおよび外部からの発信者は、**Unity Connection** にコールインして、聞こえている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、次の制限に注意してください。

- **Unity Connection** TTY プロンプトセットは G.729a または他のメッセージの録音および保存のコーデックと互換性がないため、G.711 MuLaw をメッセージの録音および保存のコーデックとして選択する必要があります。
- 専用の電話番号は、TTY を使用する外部の発信者が使用するためにセットアップ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 プロンプトセットで作成する必要があります。
- TTY は TUI 専用の言語です。現在、TTY と互換性のある音声合成 (TTS) 言語はありません。TTY プロンプトセットは、GUI 言語としての使用にも適していません。
- TTY トーンは **Unity Connection** カンバセーションのナビゲーションでは使用できません。一部の TTY 電話には DTMF トーンを送信する機能がありません。この場合、TTY ユーザはシステムのナビゲーション用に電話のキーパッドを使用する必要があります。
- 録画と再生の制限により、TTY プロンプトセットはインタビュー ハンドラでは使用できません。

- TTY 電話は音声名を表示せず、単に音声名を再生します。
- 「TTY angel」を使用して、音声名をテキストとして表示し、それらをUnity Connectionで置き換えます。TTY angelの詳細は、次の場所にあるTTY Angelヘルプを参照してください <http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/TTYAngel/TTYAngel.html>。
- ipTTY デバイスを使用した会話の品質を向上させるために、Cisco Unity Connection の管理でコンフォート ノイズを無効にすることをお勧めします。コンフォート ノイズを無効にするには、[システム設定]、[詳細設定]、[Telephony]に移動して、「Vadを有効にする」チェックボックスのチェックを解除します。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/1CmS0aTN7hIFqLZ_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 に Unity Connection をセットアップするには、以下のタスクを実行します。

手順

-
- ステップ 1** TTY を持つ外部からの発信者が Unity Connection にコールインする際に排他的に使用され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連携をセットアップします。
 - ステップ 2** 必要に応じて、サブスクライバ用に 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** G.711 が Unity Connection メッセージの録音と記憶域のコードとして選択されていることを確認します。
 - ステップ 5** TTY の購読者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サブスクライバ用のサブスクライバアカウントを作成する際に使用されます。また、TTY サービスクラスを作成して、これらのサブスクライバのテキスト読み上げを無効にすることもできます。
 - ステップ 6** TTY ダイヤルイン番号のルーティング規則を作成します。
 - ステップ 7** TTY ダイヤルイン番号のオープニング グリーティング 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 呼び出し処理をセットアップします。
 - ステップ 9** TTY Angel を使用するか、メディアプレーヤーと TTY 電話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。必要に応じて、開始の挨拶、追加のコールハンドラの挨拶、サブスクライバの挨拶など、挨拶を録音する必要があります。
 - ステップ 10** TTY ダイヤルイン番号、オープニング グリーティング、コールハンドラ、およびすべてのサブスクライバデバイスをテストし、TTY コールの着信と発信の両方が正しく動作することを確認します。
-



第 3 章

ユーザ属性

- [ユーザ属性 \(23 ページ\)](#)

ユーザ属性

概要

Cisco Unity Connection ユーザは、ボイス メッセージ システムを管理したり、ボイス メッセージ システムへのアクセス権を提供したりするために作成されます。ユーザ属性は、システムに接続できるユーザを制御し、ユーザがアクセスできるシステム機能やリソースを決定するためのオブジェクトです。

ユーザアカウント追加の準備

Unity Connection にユーザ 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。各属性によって定義される設定は、ユーザや発信者が利用できる機能を決定し、Unity Connection リソースを使用するための制限と権限を定義するのに役立ちます。

ユーザアカウントを個別または一括で追加する前に、設定すべきユーザ属性を以下に示します。

- サービスクラスにより、Unity Connection の重要な機能へのコントロールアクセスを定義できます。サービスクラスのメンバーシップは、すべてのメンバーユーザーにサービスクラス設定を適用します。 [サービスクラス \(24 ページ\)](#) のセクション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設定は新しく作成されたユーザアカウントに適用され、大部分のユーザ設定で定義済みの構成を作成することができます。ユーザテンプレート設定に加えられた変更は、そのテンプレートに関連付けられた既存のユーザアカウントには影響しません。 [ユーザテンプレート \(29 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

- メールボックスストア: **Unity Connection** では、バックアップを完了するのに必要な時間が問題となる、大規模なインストールを行っている顧客に役立つ複数のメールボックスストアを作成することができます。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。テンプレートを編集して別のメールストアを指定するか、新しいテンプレートを作成する必要があります。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する場合、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は新しいメールボックスストアに再割り当てされません。しかし、あなたはユーザーを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の設定については、[メッセージストレージ \(133 ページ\)](#) 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。パーティションとサーチスペースは、**Unity Connection** 内でグローバルダイアルとメッセージアドレススペースを隔離する方法を提供します。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の論理グループで構成されます。オブジェクトは、内線番号、名前、または **SMTP** アドレスによって識別されます。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。[ダイアルプラン \(108 ページ\)](#) のセクションを参照してください。
- スケジュール: **Unity Connection** はスケジュールを使用して、どのユーザの転送ルールを適用するか、どのユーザのグリーティングを再生するかを決定します。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したり、新しいテンプレートを作成するには、テンプレートの編集が必要な場合があります。ユーザテンプレートページで指定されたアクティブなスケジュールを変更する場合、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は新しいスケジュールに再割り当てされません。対照的に、スケジュールを編集する場合、変更はそのスケジュールの新規ユーザと既存ユーザの両方に影響します。これは、ユーザアカウントを作成する前でも後でも、スケジュール設定を更新できることを意味します。また、いつでもユーザに別のスケジュールを再割り当てすることができます。休日とスケジュールの管理に関する詳細は、[スケジュール \(126 ページ\)](#) および [休日のスケジュール \(254 ページ\)](#) のセクションを参照してください。
- ロール: **Unity Connection** は管理者アカウントのための権限のレベルを提供し、定義済みのロールのリストに従って設定します。ロールは、管理者が実行できるタスクを指定します。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られる役割を選択します。アカウントに割り当てる役割はいつでも変更することができます。詳細については、[\[ロール \(Roles\)\] \(336 ページ\)](#) 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 メールボックスを持つアカウントの制限と権限を定義します。例えば、COS は:

- ウェブ **Inbox** や **Message Inbox** など、ライセンス付与された機能へのユーザのアクセスを制御します (COS に個別のライセンスを必要とする機能へのアクセスが含まれている場

合、十分な数のライセンスが利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、ライセンスなしの機能へのユーザアクセスを制御します。
- ユーザが **Unity Connection** と対話する方法を制御します。たとえば、サービスのクラスはユーザのメッセージとグリーティングの最大長を規定し、ユーザが企業ディレクトリにリストされるかどうかを選択することができます。
- 着信転送オプションを操作します。
- ユーザーに許可されるプライベート配信リストの数、および各リストで許可されるメンバーの数を指定します。
- ユーザが転送および発信に使用できる電話番号のコントロールに使用される規制テーブルを指定します。

COSは、ボイスメールボックスがない、または管理者アカウントでないユーザーに関連付けられている個々のアカウントまたはテンプレートに対して指定されていません。

ユーザテンプレートページで指定されている COS を変更する場合、そのテンプレートに基づいてすでに作成されたユーザアカウントは新しい COS に再割り当てされないことに注意してください。対照的に、COSで設定を編集すると、変更は新規と既存のメンバーの両方に影響を与えるため、COS設定をユーザアカウント作成の前後に編集できます。また、任意の時点でユーザを別の COS に再割り当てすることもできます。

デフォルトのサービスクラス

Unity Connection は、システムのセットアップ時に使用する 2 つの定義済みサービスクラスを作成します。

- システム: システム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を持たないユーザ)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: ボイスメールユーザのサービスクラスは、ボイスメールボックスを持つ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

このセクションでは、**Unity Connection** のサービスクラスの設定、およびサービスクラスの設定の定義と保存に関する情報が記載されています。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[サービスクラス] を展開し、[サービスクラス] を選択します。

Cisco Unity Connection の管理に、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 サービスクラスの設定 (各フィールドの情報については、ヘルプを参照 > このページ):

-
- サービスクラスを追加するには、[新規追加] を選択します。[新しいサービスクラス] ページで適切な設定を入力し、[保存] を選択します。
 - 単一のサービスクラスを編集する場合は、そのサービスクラスを選択し、複数のサービスクラスを編集する場合は、該当するチェックボックスにチェックを入れ、[一括編集] を選択します。
 1. [サービスクラスの編集] ページで、サービスクラス設定を編集します。
 2. 設定を編集したら、[保存] を選択します。
 - 削除したいサービスクラスの適用可能なチェックボックスを選択して、サービスクラスを削除します。[選択項目の削除] を選択します。

サービスクラス メンバーシップ

サービスクラス メンバーシップは、COS で有効にされた必須の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することを許可します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[サービス クラス] を展開し、[サービス クラス メンバーシップ] を選択します。

ステップ 2 適用可能なチェックボックスをチェックしてサービスクラスメンバーを選択し、[選択項目を移動] を選択します。

サービスクラス設定

選択したサービスクラスに基づいて、ユーザアカウントの Live 返信やプライベート配信リストなどの設定を指定することができます。

Live Reply

ライブ返信が有効な場合、電話でメッセージを聞いているユーザーは、メッセージに返信したり、送信者に発信したりできます。COS 設定を使用して、ユーザが他のユーザからのメッセージのみにライブ返信できるか、またはユーザと身元不明の発信者 (身元不明の発信者は外部の発信者、または Unity Connection に転送されるが発信内線によって識別できないユーザと) のメッセージの両方にライブ返信できるかどうかを指定できます。

ユーザーはタッチトーン会話または音声認識の会話を使用して、メッセージにライブ返信できます。この機能を有効にした場合でも、ユーザーに通知することを検討します。有効にした場

合でも、一部の通話タイプではメインの電話メニューにライブ返信オプションが表示されないためです。

ユーザーへのライブ返信では、以下の点に注意してください。

- **Unity Connection** がメッセージを残したユーザの内線にダイヤルするのは、メッセージを残したユーザの [ユーザの電話に着信を転送] 設定が、内線または別の番号を鳴らすように設定されている場合だけです。



(注) [着信をユーザの電話に転送] フィールドは [着信転送] ページにあります。

- メッセージを残したユーザの着信転送設定は、ユーザの電話が話中の場合の **Unity Connection** の動作、および **Unity Connection** で着信をスクリーニングするかどうかを決定します。
- ユーザーがメッセージへのライブ返信を試みたが、送信者が通話に応答できない場合、送信者に残された返信メッセージは、ユーザーがプライマリまたは代替内線番号から発信した場合に、ユーザーによって送信されたものとして正しく識別されます。これは、応答メッセージを残すときに、**Unity Connection** が電話システムへの **Live** 応答通話を解放し、ユーザーは **Unity Connection** からログアウトするためです。

身元不明の発信者へのライブ返信に関する次の考慮事項:

- **Unity Connection** は、電話システムにより自動番号識別 (ANI) 文字列で提供される発信番号を使用します。Live リプライを開始するために、**Unity Connection** は ANI 番号をユーザのサービスクラスに関連付けられた転送規制テーブルと照合します。その番号が許可されている場合、**Unity Connection** は電話システムへのリリース転送を実行することにより、通話を戻します。
- **Unity Connection** が ANI スtring の先頭に追加するプレフィックス、およびプレフィックスが適用される前の ANI スtring の最小の長さを設定できます。たとえば、すべての十分な長さの番号の先頭にトランクアクセスコードを追加したり、電話システムが番号を処理するために必要な追加情報を提供したりできます。適切なダイヤル文字列を生成するために実行する必要がある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 設定では、ユーザが **Unity Connection** 会話または **Messaging Assistant** を使用してリストを管理する場合に、ユーザが利用できるリストの最大数、およびユーザが各リストに追加できるメンバーの最大数を指定できます。

COS に割り当てられた各ユーザが利用できるリストの最大数を 99 まで設定できます。

Unity Connection カンバセーションと **Messaging Assistant** の両方がこの COS 設定を使用して、ユーザがリスト数が上限に達したときを判断しますが、各アプリケーションでユーザが所有するリスト数の計算方法は異なります。

- ユーザが電話を使用してメンバーを追加して新しいリストを作成すると、Unity Connection カンバセーションでメンバーを持つプライベートリストの数がカウントされ、その合計数がこの設定の値と比較されて、ユーザがリストの制限に達しているかどうか判断されます。メンバーのないリスト(空のリスト)は、リストに名前の録音またはテキスト名がある場合でも、ユーザが所有するリストの総数には含まれません。
- ユーザが Messaging Assistant を使用して新しいリストを作成する場合、Messaging Assistant は、名前の録音、テキスト形式の名前、またはメンバーを持つリストの数をカウントし、その合計をこの設定の値と比較し、ユーザがリストの上限に達したかどうかを判断します。名前の録音または名前テキストがある限り、メンバーのいないリストも合計数に含まれます。

つまり、ユーザが15のリストを許可するCOSに属し、メンバーを含む12のプライベートリストと、メンバーがない録音名のリストを2つ持っている場合、リストの制限に達する前に、Messaging Assistant よりも電話でより多くのリストを作成する可能性があります。

- ユーザが Unity Connection 会話を使用する場合、ユーザが2つの空のリストにメンバーを追加して1つの新しいリストを作成するか、3つの新しいリストを作成すると、リストの制限に達します。ユーザが3つの新しいリストを作成して制限に達した場合、ユーザは2つのリストが削除されるまで、2つ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 を使用する場合、新しいリストを1つ作成するとき、リストの上限に達します。リストの上限に達したにもかかわらず、ユーザは2つの空のリストにメンバーを追加できます。

記録された名前と長さ

各 COS について、ユーザが名前を録音できるかどうか、および名前の録音の長さを指定できます。

録音されたユーザの名前を聞くことで、発信者は似た名前を持つユーザを区別しやすくなります。名前の録音が許可された場合、ユーザは電話での会話または Messaging Assistant のいずれかを使用して録音を行うことができ、最初の登録時に作業を行うように指示するプロンプトが表示されます。



-
- (注) Unity Connection は、ユーザが名前を録音していない場合、登録プロセスを完了できることを妨げません。
-

Unity Connection ユーザーに名前の録音がない場合、Unity Connection はテキスト読み上げ機能を使用してユーザー名を再生します (Unity Connection Administration に入力されている名前に応じて、表示名、または姓と名の連結のいずれかになります)。録音された名前により、発信者は意図した人物またはメールボックスに連絡しているという確信を得ることができます。初めて登録するときに、ユーザ名を記録する必要があります。これにより、発信者が名前を理解しやすくなります。

音声メッセージの SpeechView 文字変換

SpeechView 機能が有効な場合、Unity Connection はサードパーティの外部文字変換サービスを使用して、音声メッセージをテキストに変換します。

SpeechView を使用するには、ユーザはボイス メッセージの文字起こしを提供するサービス クラスに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構成された 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。元の音声メッセージは、文字起こしされたテキストメッセージに添付されたままです。ユーザーはオプションで SMS または SMTP 通知デバイスを設定して、Unity Connection が電話または外部メールアドレスに文字変換を送信するようにすることができます。

ビデオ

Unity Connection では、各 COS に対して、管理者は、ユーザがビデオのグリーティングとメッセージを録画および再生できるかどうかを指定できます。管理者は、特定の発信者と外部の発信者の両方に対してビデオのグリーティングとメッセージの再生を許可します。Unity Connection では、特定された発信者がビデオ グリーティングやメッセージを録音することもできます。

ビデオのグリーティングと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でグリーティングやメッセージを録音できるかどうか、また、ビデオのグリーティングやメッセージを外部の発信者に対して再生できるかどうかを制御できます。



- (注) Unity Connection は、サイト間、サイト内、または HTTPS リンクを通じて接続しているリモートユーザを外部発信者として分類します。

外部の発信者がビデオのグリーティングやメッセージにアクセスできるようにするには、ビデオのグリーティングとメッセージのためのサービスクラス設定を有効にし、[**Cisco Unity Connection Administration**>]に進む必要があります。サービスクラス>サービスクラスの編集> [ビデオを有効にする] チェックボックスをオンにします。

チェックボックスを有効または無効にして、ユーザがビデオのグリーティングおよびメッセージを再生および録画できるようにすることができます。

ユーザ テンプレート

Unity Connection に追加する各ユーザーおよび管理者アカウントは、ユーザーテンプレートに基づきます。ユーザテンプレート設定には、認証ルールとスケジュールが含まれます。認証ルールにより、作成するユーザのパスワードまたは PIN とアカウントロックアウトのポリシーが指定されます。

ユーザアカウントを作成する前に、使用するユーザテンプレートの設定を見直す必要があります。これは、既存のユーザテンプレートを変更する必要があるかどうか、または新しいユーザテンプレートを作成する必要があるかどうかを判断するのに役立ちます。各テンプレートについて、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の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に行う必要がある変更の数を最小限に抑えるために、別のユーザテンプレートを使用して、作成する予定の各ユーザグループに適用可能な設定を指定します。たとえば、販売部門のメンバーのアカウントを作成する予定の場合、既存のテンプレートを作成または編集して、メッセージ通知をセットアップします。販売員に送信するメッセージを暗号化してセキュリティを強化する、発信者が残すメッセージの長さを増やす、および販売員に聞こえる会話をコントロールする設定に同様の適切な変更を加えるよう指定します。

特定の設定を各ユーザアカウントで一意にする必要がある場合、ユーザテンプレートのその設定を空にしておくと、各ユーザアカウントの作成後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 には、編集はできても削除はできない 2 つの定義済みのユーザテンプレートがあります。

ボイスメールユーザテンプレート	このテンプレートの設定はほとんどのユーザに適しています。
管理者用テンプレート	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。 既定では、テンプレートは最高の権限を持つシステム管理者ロールを指定します。

ユーザテンプレートの設定

このセクションでは、Unity Connection のユーザテンプレートの構成、ユーザテンプレートの設定の定義、およびそれらの保存に関する情報が含まれています。



(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。詳細については、[一括管理ツール \(304 ページ\)](#) を参照してください。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート (Templates)] を開き、[ユーザーテンプレート (User Templates)] を選択します。

[ユーザテンプレートの検索] ページは、既定および現在設定されているユーザテンプレートを表示します。

ステップ 2 ユーザテンプレートの設定 (各フィールドの情報については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- ユーザテンプレートを追加するには、[新規追加] を選択します。[新規ユーザテンプレート] ページが表示されます。適切な設定を入力し、[保存] を選択します。

- ユーザテンプレートを編集するには、編集する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編集] 基本ページで、[編集] メニューから適切な設定を選択します。
 - ユーザテンプレートの基本
 - パスワード設定
 - パスワード変更
 - [ルール (Roles)]
 - 転送ルール
 - メッセージ設定
 - メッセージアクション
 - 発信者入力
 - メールボックス
 - 電話メニュー (Phone Menu)
 - 再生メッセージの設定
 - 送信メッセージの設定
 - 挨拶
 - グリーティング後メッセージ
 - 通知デバイス
 - ユニファイドメッセージングアカウント
 - ビデオサービスアカウント

(注) 各ユーザテンプレート設定の詳細は、[ユーザアカウントおよびユーザテンプレートの設定 \(329 ページ\)](#) セクション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。[選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

[ルール (Roles)]

ルールは、システムへの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、管理上の必要に応じて複数のルールを設定できます。ユーザアカウントの役割の割り当ては、必要な一連の操作に基づいて行うことができます。Unity Connection には 2 つのタイプのルールが用意されています。

- **システムロール:** システムロールは、Unity Connection と共にインストールされる定義済みの役割です。これらの役割を作成、変更、または削除することはできません。システムロールをユーザに割り当てたり、割り当て解除することができるのはシステム管理者だけです。
- **カスタムロール:** カスタムロールは、組織の要件に基づいた権限リストと共に作成するロールです。カスタムロールは、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がユーザに割り当てたり、割り当て解除したりすることができます。



(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。

システムの役割

Unity Connection のインストール時に、さまざまな管理機能に対してデフォルトのシステムロールが作成されます。以下の表を参照してください。

読み取り専用管理者システムロール

Unity Connection は、管理者に Unity Connection 機能の読み取り専用アクセスを提供するために、**読み取り専用管理者** システムロールをサポートしています。

システムの役割	説明
音声テキスト管理者	このロールを使用すると、管理者はコールハンドラー、ディレクトリハンドラー、インタビューハンドラーを管理できます。
監査管理者	このロールにより、管理者は Unity Connection アプリケーションとデータベースの監査を有効または無効にし、監査設定を行い、監査ログを表示または削除できます。
グリーティング管理者	このロールにより、管理者は、TUI 経由で Unity Connection ユーザ向けにコールハンドラの録音グリーティングを管理できます。 (注) 管理者は電話で Unity Connection にアクセスできる必要があるため、このロールをボイスメールボックスアカウントを持つユーザに割り当てる必要があります。
ヘルプデスク管理者	このロールにより、管理者はユーザパスワードと PIN をリセットし、ユーザアカウントのロックを解除し、ユーザ設定ページを表示できます。 (注) 「ユーザのみに属するコールハンドラの管理 - 表示のみ」権限とは、ユーザに割り当てられたプライマリコールハンドラを指し、これにはすべてのグリーティング、転送ルール、メニューエントリが含まれ、[ロール] セクションの [ユーザ] ページに表示されます。

メールボックスアクセス代理アカウント	<p>このロールにより、管理者はすべてのメッセージにアクセスできます。リモートアプリケーション（例えば、Cisco Unified Mobility Advantage）は、他のユーザーに代わってメッセージを取得する目的で、このロールを持つユーザーのユーザー名とパスワードを使用します。</p> <p>通常、この役割は1つのユーザアカウントのみに割り当てられます。これは実際のユーザを表すものではありませんが、他のユーザの代わりにメールボックスにアクセスするために存在します。</p>
読み取り専用 管理者	<p>このロールにより、管理者は、システム設定の構成やレポートなど、すべての Unity Connection 管理機能を表示できます。</p> <p>(注) このロールは、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定] にある [クラスター]、[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]、[プラグイン] ページを表示するためのアクセス権も提供します。このロールで Cisco Unified Serviceability および RTMT クライアントを表示することもできます。</p>
リモート アドミニストレータ	このロールにより、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することができます。
システム管理者	<p>これは最上位の Unity Connection 管理者ロールです。このロールでは、管理および診断ツールのほか、ユーザ、システム設定、レポートなど、すべての Unity Connection 管理機能へのアクセスが許可されます。</p> <p>インストーラが Unity Connection の初期セットアップ中に指定したデフォルトの管理者アカウントがこのロールに設定されます。</p> <p>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ロールです。</p>
技術者	<p>このロールにより、管理者は Unity Connection サーバおよび電話システムの連動設定の管理を有効にするすべての機能にアクセスできます。このロールを持つ管理者は、すべてのレポートを実行し、診断ツールを使用し、すべてのシステムとユーザ設定ページを表示することもできます。</p>
ユーザ管理者	このロールにより、管理者はユーザアカウントを管理し、すべてのユーザ管理機能とユーザ管理ツールにアクセスできます。

グリーティング管理者ロール以外の上記のロールは、メールボックスを持つユーザに割り当てることができます。ベストプラクティスとして、管理者に2つのアカウントがあることを確認します。1つはUnity Connectionを管理するためのボイスメールボックスがないアカウントで、もう1つはパーソナルメールボックスにアクセスするために使用できるボイスメールボックスありです。

各管理者ロールの権限を確認するには、Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [ロール (Roles)] > [システムのロール (System Roles)] を展開し、

各ロールの名前を選択します。事前定義された各ロールに関連付けられている権限を変更することはできません。

カスタムロール

Unity Connection を使用すると、システム管理者は要件に応じて異なる権限を持つカスタムロールを作成、更新、または削除できます。各権限は1つまたは複数の操作に関連付けられています。カスタムロールは、ロールを持たないユーザだけでなく、すでにシステムロールまたはカスタムロールを持っているユーザに割り当てることができます。



(注) カスタムロールを持つユーザは、ユーザにシステムロールを割り当てたり、システムロールを持つユーザを変更または削除することはできません。

カスタムロールは権限または権限セットを選択して作成します。

Unity Connection には、カスタムロールの作成時にシステムロールを継承するオプションがあります。継承されたシステムロールに関連するすべての権限は、カスタムロールに割り当てられます。継承されたシステムロールの権限を割り当て解除または削除することはできません。要件に応じて、カスタムロールに他の権限を割り当てることもできます。



(注) 新しい各カスタムロールには、デフォルトで読み取り専用アクセス権限があります。

以下の表では、カスタムロールの作成時に選択できる Unity Connection の権限について説明します。

ユーザを管理する権限	
ユーザの管理 - フルアクセス	管理者がユーザとそのすべての属性を管理することを許可します。
ユーザの管理: 役割の割り当て/割り当て解除	管理者がユーザに異なるカスタムロールを割り当てたり、割り当て解除することを許可します。
ユーザの管理: ユーザ名属性 - 表示、更新	管理者が名前、表示名、ボイス名などのユーザ名属性を変更することを許可します。
ユーザの一括管理 - フルアクセス	管理者によるユーザ一括操作の実行を許可します。

システム構成データへの読み取りアクセス - 読み取りアクセス	<p>Cisco Unity Connection の管理ページへの読み取り専用アクセスを管理者に許可します。</p> <p>(注) カスタムロールの作成時にこの権限を選択する必要があります。また、この権限はクラスター、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へのアクセスを提供するものではありません。</p>
サービスクラスの管理権限	
サービスクラス - フルアクセス	管理者がサービスクラスメンバーシップページからサービスクラスを管理し、ユーザに割り当てる/割り当て解除することを許可します。
テンプレート管理権限	
テンプレート: ユーザテンプレート - フルアクセス	ユーザテンプレートを管理することを許可します。
コールハンドラ グリーティングの管理 - フルアクセス	管理者がシステム通話処理の挨拶文を管理することを許可します。
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	管理者がコールハンドラテンプレートおよびシステムコールハンドラを管理することを許可します。
コール処理機能のテンプレートおよびシステムのコール処理機能の管理- 表示、作成、更新	管理者が、コールハンドラテンプレートおよびシステムコールハンドラを作成および変更することを許可します。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	管理者が通知テンプレートを管理することを許可します。
配信リストを管理する権限	
配信リスト - フルアクセス	管理者に配信リストの管理を許可します。
通話管理の権限	
通話管理: ディレクトリハンドラ - フルアクセス	管理者がディレクトリハンドラを管理することを許可します。
呼び出し管理: ディレクトリハンドラ - 表示、作成、更新	管理者がディレクトリハンドラを作成および変更することを許可します。この権限では削除アクションは許可されていません。
呼び出し管理: インタビューハンドラ - フルアクセス	管理者がインタビューハンドラを管理することを許可します。

呼び出し管理: インタビューハンドラ - 表示、作成、更新	管理者がディレクトリ ハンドラを作成および変更することを許可します。この権限では削除アクションは許可されていません。
通話管理: 呼び出しルーティングルール - フルアクセス	管理者が通話ルーティングルールを管理することを許可します。
メッセージストレージを管理する権限	
メッセージストレージ - フルアクセス	管理者がメールボックスストア、メールボックスのクォータ、メールボックスストアのメンバーシップ、およびメッセージエージングポリシーを管理することを許可します。
ネットワークを管理する権限	
ネットワーク: VPIM - フルアクセス	管理者が VPIM ロケーションを作成して管理することを許可します。
ネットワークとサーバの役割/アクティベーション/非アクティベーションの管理 - フルアクセス	管理者がネットワーク、サーバ構成、サービスの有効化/無効化を管理することを許可します。
ユニファイドメッセージングの管理権限	
ユニファイドメッセージング: 構成 - フルアクセス	<p>管理者が Unity Connection を Microsoft Exchange、Office 365 などのユニファイドメッセージングサーバと統合し、ユニファイドメッセージングアカウントを管理することを許可します。</p> <p>(注) [ユーザの管理 - フルアクセス] 権限を選択して、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ます。</p>
ユニファイドメッセージング: SpeechView 音声テキスト変換 - フルアクセス	管理者がスピーチビューサービスを管理することを許可します。
ビデオの管理権限	
ビデオ サービス - フルアクセス	管理者がビデオサービスを管理してユーザに割り当てることを許可します。
ダイヤル プランの管理権限	
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	管理者にパーティションと検索スペースの管理を許可します。
システム設定を管理する権限	

システム設定 - フルアクセス	管理者がエンタープライズパラメータ、クラスター、LDAP、SAML SSO、サービスパラメータ、カスタムロールとプラグインを除くすべてのシステム設定操作を管理することを許可します。
システム設定: 詳細 - フルアクセス	管理者による詳細設定の管理を許可します。
システム設定: 全般設定 - フルアクセス	管理者による一般設定の管理を許可します。
システム設定: 認証ルール - フルアクセス	管理者が認証ルールを管理することを許可します。
システム設定: クラスター、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	管理者がクラスター、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することを許可します。
システム設定: 規制テーブル - フルアクセス	管理者に規制テーブルの管理を許可します。
システム設定: スケジュール、休日 - フルアクセス	管理者によるシステムスケジュールと休日の管理を許可します。
システム設定: グローバルニックネーム - フルアクセス	管理者にグローバルニックネームの管理を許可します。
システム設定: 件名行の形式 - フルアクセス	管理者に件名行の形式の編集を許可します。
システム設定: 添付ファイルの説明 - フルアクセス	管理者が添付ファイルの説明を管理することを許可します。
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	管理者がエンタープライズパスワード設定を管理することを許可します。
システム設定: FAX サーバ - フルアクセス	管理者に FAX サーバの管理を許可します。
システム設定: SAML および LDAP - フルアクセス	管理者が SAML および LDAP を Unity Connection と統合することを許可します。
システム設定: LDAP 電話番号変換 - フルアクセス	管理者がLDAP電話番号変換を管理することを許可します。
システム設定: CORS - フルアクセス	管理者がクロスオリジンのリソース共有を管理することを許可します。
システム設定: SMTP 構成 - フルアクセス	管理者によるSMTP構成の管理を許可します。
電話システム連携の管理権限	
テレフォニー統合 - フルアクセス	管理者がテレフォニー連携を管理することを許可します。
ツールを管理する権限	

ツール: タスク管理 - フルアクセス	管理者が Unity Connection タスクをスケジュールして実行することを許可します。
ツール: 管理ツールの実行	管理者が文法統計、SMTP アドレス検索、依存関係の表示などの管理ツールの実行を許可します。
ツール: カスタム キーパッド マッピング - フルアクセス	管理者がカスタムキーパッドマッピングを管理することを許可します。
ユーザの MWI およびパスワード設定を管理する権限	
ユーザ MWI をリセット	管理者がユーザ MWI をリセットすることを許可します。
ユーザパスワードのリセット	管理者によるユーザパスワードのリセットを許可します。
Unity Connection Serviceability を実行する権限	
Serviceability ページの実行	管理者が Cisco Unity Connection Serviceability ページにアクセスすることを許可します。

Unity Connection で異なる操作を実行するには、管理者がロールに必要な権限を与え、ロールをユーザに割り当てる必要があります。以下の表では、さまざまな Unity Connection 操作と操作の実行に必要な権限を示します。

表 3: 各 Unity Connection 操作に必要な権限

操作	サブオペレーション	権限セット
ユーザの管理 この操作により、Unity Connection のユーザ アカウントを管理できます。	ユーザ (Users)	ユーザの管理 - フルアクセス (注) カスタムロールの割り当てまたは割り当て解除を行うには、["ユーザ: ロールの割り当て/割り当て解除"の管理] 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とユーザの同期の操作については、LDAP または AXL が Unity Connection に設定されている必要があります。	

操作	サブオペレーション	権限セット
<p>サービスクラス (COS) の管理</p> <p>この操作により、サービスクラスを管理し、Unity Connection のサービスクラスメンバーシップページを通じて異なるユーザに割り当てることができます。</p>	<p>サービスクラス</p> <p>サービスクラスメンバーシップ</p>	<p>サービスクラス - フルアクセス</p>
<p>テンプレートの管理</p> <p>この操作により、異なるタイプのテンプレートを管理することができます。</p> <p>テンプレートに関連付けられた各サブ操作に対して、個別の権限が定義され、そのサブ操作のみへのアクセスを提供します。</p>	<p>ユーザテンプレート</p>	<p>テンプレート: ユーザテンプレート - フルアクセス</p> <p>ユーザの管理 - フルアクセス</p>
	<p>コールハンドラテンプレート</p>	<p>ユーザの管理 - フルアクセス</p> <p>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</p>
	<p>連絡先テンプレート</p>	<p>テンプレート: ユーザテンプレート - フルアクセス</p>
	<p>通知テンプレート</p>	<p>テンプレート: 通知テンプレート - フルアクセス</p>
<p>担当者の管理</p> <p>この操作により、連絡先を管理することができます。</p>	<p>連絡先</p>	<p>ユーザの管理 - フルアクセス</p>
<p>配信リストの管理</p> <p>この操作により、配信リストを管理することができます。</p>	<p>システム配信リスト</p>	<p>配信リスト - フルアクセス</p>

操作	サブオペレーション	権限セット
通話管理 この操作により、システムハンドラーと呼び出しルーティングルールを管理することができます。 通話管理に関連する各サブ操作に対して、個別の権限が定義され、そのサブ操作のみへのアクセスが提供されます。	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	通話管理: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	呼び出し管理:インタビューハンドラ - フルアクセス
	カスタム録音	コール処理機能テンプレートとシステム コール処理機能の管理 - フルアクセス
	コールルーティング	呼び出し管理: コールルーティングルール - フルアクセス
メッセージストレージの管理 この操作により、メールボックスとメッセージストレージの設定を管理することができます。	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のメンバーシップ	
	メールボックスの割り当て	
	メッセージエージング	
ネットワークの管理 この操作により、Unity Connection サーバ上のネットワークを管理することができます。	レガシーリンク	ネットワーキングとサーバーの役割/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 (Locations)	
	VPIM (フルアクセス)	ネットワーク: VPIM - フルアクセス
	コネクション ロケーションのパスワード	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 この操作により、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: 構成 - 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	ユーザの管理 - フルアクセス
	SpeechView文字変換	ユニファイドメッセージング: SpeechView 音声テキスト変換 - フルアクセス

操作	サブオペレーション	権限セット
ビデオの管理 この操作により、ビデオサービスを管理し、ユーザーにサービスを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 この操作により、Unity Connection パーティションとサーチ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	
システム設定の管理 この操作により、システム構成を管理することができます。 すべてのシステム設定操作を管理する権限と共に、各サブ操作に個別の権限が定義され、そのサブ操作のみにアクセスできます。	システム設定 (System Settings)	システム設定の管理 - フルアクセス (注) この権限は、カスタムロール、クラスター、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、完全なシステム設定の操作を管理するアクセスを提供します。
	全般構成	システム設定: 全般設定 - フルアクセス
	クラスター	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: 認証ルール - 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、休日 - フルアクセス
	休日のスケジュール	
	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	サブオペレーション	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 (Enterprise Parameters)]	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	
	FAX サーバ	システム設定: FAX サーバ - フルアクセス
	LDAP	システム設定: SAML および LDAP - フルアクセス
	SAML シングルサインオン	
	クロスオリジンのリソース共有	システム設定: CORS - フルアクセス
	SMTP 構成	システム設定: SMTP 構成 - フルアクセス
Advanced	システム設定: 詳細 - フルアクセス	
テレフォニー連携の管理 この操作により、テレフォニー連携を管理することができます。	電話システム	電話統合 - フルアクセス
	ポートグループ	
	ポート	
	Speech Connect ポート	
	トランク	
	セキュリティ	
管理ツール この操作により、Unity Connection を管理するためのさまざまなツールやユーティリティにアクセスできるだけでなく、さまざまな操作のタスクをスケジュールすることができます。	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
	カスタムキーパッドのマッピング	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
	文法統計	ツール: 管理ツールの実行
	SMTP アドレス検索	
	依存関係を表示	

操作	サブオペレーション	権限セット
Serviceability の管理 この操作により、Unity Connection と Unified Communication Serviceability ページの両方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: クラスター、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例

Unity Connection には、ユーザー MWI のリセットなどの管理タスクに加えて、さまざまなシステム設定やネットワーク関連操作を管理するための、事前に定義されたシステムロール **[技術者 (Technician)]** が用意されています。

ユーザーに、パスワードのリセットや Unity Connection タスクの管理などの追加操作とともに、技術者ロールのすべての操作を実行させる場合、技術者ロールと同じ権限を持つカスタムロールを作成し、そのロールにパスワードのリセットとタスク管理の権限を付与し、ロールをユーザーに割り当てます。

上記の例のようにカスタムロールを作成するには、次の作業を行います。

手順

ステップ 1 新規ロール **[カスタム技術者 (Custom Technician)]** を作成し、次の権限を付与して、**[技術者 (Technician)]** ロールと同等のカスタムロールを作成します。

- システム構成データへの読み取りアクセス - 読み取りアクセス
- 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: パーティションと検索スペース - 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: クラスター、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
- ネットワークとサーバの役割/アクティベーション/非アクティベーションの管理 - フルアクセス
- ネットワーク: VPIM - フルアクセス
- ユーザ MWI をリセット
- ツール: 管理ツールの実行

新しいロール **[カスタム技術者 (Custom Technician)]** の作成は、**[技術者 (Technician)]** システムロールを **[システム権限の継承 (Inherit System Role)]** フィールドから選択することで簡素化されます。

ステップ 2 カスタム ロールに次の追加権限を付与します。

- 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 ユーザにロールを割り当てます。

カスタムロールの設定に関する詳細は、「システム設定」の章の「[役割の設定 \(251 ページ\)](#)」の項を参照してください。



第 4 章

ユーザ (Users)

- [はじめに \(45 ページ\)](#)
- [既定のユーザ \(46 ページ\)](#)
- [ユーザーを検索する \(47 ページ\)](#)
- [ユーザアカウントを作成する \(48 ページ\)](#)
- [ユーザのインポートおよびユーザの同期の機能を使用する \(52 ページ\)](#)
- [ユーザアカウントの編集 \(53 ページ\)](#)
- [ユーザーアカウントを削除する \(55 ページ\)](#)
- [Cisco Unity Connection のロケーション間でユーザを移動または移行する \(58 ページ\)](#)

はじめに

Cisco Unity Connection のユーザは、システムにアクセスできるユーザ、およびユーザが使用できるシステム機能とリソースを決定するユーザ アカウントです (関連するサービス クラスによってすでに制御されているものを除く)。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を持つユーザ	ボイスメッセージを送信または受信する必要があり、さらにユーザに割り当てられたサービスクラスに応じてパーソナル着信転送ルールやウェブ受信箱またはメッセージ受信箱など、他の Unity Connection 機能を使用するユーザが含まれます。 ボイスメールボックスでセットアップされたユーザアカウントには内線電話があり、ボイスメールのライセンスユーザとしてカウントされます。
ボイスメールボックスを持たないユーザ	音声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があるユーザが含まれます。事前に定義された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指定できます。 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には内線電話がなく、ボイスメールのライセンスユーザとしてカウントされません。

既定のユーザ

デフォルトでは、Unity Connection はシステムのセットアップ時に使用する次のユーザーアカウントを作成します。

管理者	<p>管理者ユーザ アカウントは最高レベルの管理権限 (システム管理者ロール) を持ち、Cisco Unity Connection 管理にアクセスするために使用されます。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時に指定されます。このアカウントはボイスメールボックスを持たないユーザとして構成されています。</p> <p>既定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、少なくとも1人の他のユーザーにシステム管理者のロールが割り当てられていることを確認します。</p>
演算子	<p>オペレータのユーザ アカウントは、オペレータ コールハンドラーのメッセージ受信者です。オペレータ への着信に対する応答がない場合、発信者はメッセージを残すことができます。これは、オペレータ コールハンドラーの着信転送設定によっては異なります。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を指定するか、別のユーザまたは配信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する必要があります。</p> <p>このアカウントは削除できません。</p>
配信不能メッセージのメールボックス	<p>既定では、配信不能メッセージメールボックスのユーザアカウントは、配信不能メッセージの通知を受信する配信不能メッセージ配信リストの唯一のメンバーです。このメールボックスを監視する人を指定するか、または [配信不能メッセージ (Undeliverable Messages)] 配信リストにユーザーを追加して、リストに配信されるメッセージを監視し、必要に応じて再ルーティングする必要があります。</p> <p>このアカウントは削除できません。</p>
Unity Connection メッセージシステム	<p>Unity Connection メッセージ システムのユーザ アカウントは、ボイス メールボックスを持たないユーザとして構成されています。外部の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。このため、外部の発信者からのメッセージは、Unity Connection メッセージ システムのメールボックスから発信されたものとして識別されます。</p> <p>このアカウントは削除できません。</p>



(注) 既定のユーザアカウントはユーザライセンス数に含まれていません。

ユーザーを検索する

Cisco Unity Connection の管理では、入力した検索基準に基づいてユーザを見つけることができます。名前、内線、ユーザエイリアス (ID) のすべてまたは一部を入力して、ユーザを検索することができます。

ベストプラクティスとして、検索文字列では*などのワイルドカードを使用しないことをお勧めします。ユーザを検索する場合は、[で始まる]、[を含む]、または [で終わる] を使用して文字列の一部と一致させるか、検索文字列を空のままにしてすべての結果を返します。Unity Connection は、検索するフィールド内のワイルドカード文字の一致を試みます。そのフィールドにそのような文字が含まれるオブジェクトがない場合、結果は返されません。

検索ページの [検索制限] フィールドを使用して、ユーザの内線番号が設定されている特定のパーティション、またはディレクトリに他のデジタル的にネットワークされた Unity Connection ロケーションからのユーザが含まれている場合は特定のロケーションに表示される結果を制限することができます。パーティション別にユーザを検索し、結果を制限する場合、プライマリ内線がパーティションに含まれるユーザだけを表示するか、またはプライマリ内線と代行内線がパーティションに表示されるユーザのみを表示するかどうかを選択できます。プライマリ内線番号と代行内線番号を表示するように選択した場合、検索結果の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。

検索結果表の下部にあるナビゲーションボタンを使ってページを移動することができます。また、[ページの行数] 設定を使って1ページに25、50、100、150、200、または250の行を表示することができます。Unity Connection は1ページあたりの行数設定を保存するため、以降のサインインでこの検索ページの1ページあたり同じ数の結果を受け取るようになります。

手順

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

ステップ 2 [ユーザの検索] ページの [検索結果] テーブルから、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] 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 [ユーザーを検索 (Find Users)] フィールドで、エイリアス、内線番号、名、姓、または表示名のいずれかで検索するかを指定します。[が次の文字列で始まる (Begins With)] または [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することで、検索結果を絞り込むことができます。検索する文字列を入力し、[検索] を選択します。

ステップ 4 パーティションまたは場所で検索結果を制限するには、次の操作を行います:

- [検索の制限] リストから、**パーティション** または **場所** を選択します。
- [名前 (Where Name Is)] リストから、**ユーザーを検索するパーティション** 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限定する場合、パーティション内のプライマリ内線のみを表示するか、パーティション内のプライマリ内線と代行内線の両方を表示するかを選択します。

- (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ように選択した場合、検索結果では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。

ステップ 5 [検索結果] 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。

ユーザアカウントを作成する

ユーザアカウントを作成する前に、ユーザテンプレートと、アカウントの作成に使用するサービスクラスを構成する必要があります。ユーザアカウントの作成後、関連するユーザテンプレートに加えられた変更は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、<User Attributes> の章を参照してください。

以下のいずれかの方法を使用して、Unity Connection でユーザを作成できます。

- ユーザの手動作成:[ユーザの検索]ページから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、「[ユーザアカウントを手動で作成する \(48 ページ\)](#)」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 経由でユーザーをインポートする \(50 ページ\)](#)」を参照してください。
- LDAP ディレクトリからのユーザのインポート: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。詳細は [LDAP ディレクトリを使用してユーザをインポートする \(52 ページ\)](#) を参照してください。
- 一括管理ツール (BAT) によるユーザーの作成 : BAT を使用して同時に複数のユーザーを作成できます。詳細は [BAT を使用したユーザアカウントの作成 \(52 ページ\)](#) を参照してください。

ユーザアカウントを手動で作成する

ボイス メールボックスを持つユーザはエンドユーザであり、ボイス メールボックスを持た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。管理者アカウントの場合、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行うべきタスクの詳細については、[ユーザ属性 \(23 ページ\)](#) 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 とウェブアプリケーションパスワードが、作成する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、インストール時に既定のボイスメール ユーザ テンプレートに設定された既定値か、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] ページで設定された既定値のいずれかです。これらの PIN とパスワードをユーザに提供することで、ユーザが Unity Connection カン

バセッションおよび Cisco Personal Communications Assistant (PCA) にログインできるようになります。システムのセキュリティを強化するには、ユーザに PIN とパスワードの両方をできるだけ早く変更するよう指示し、PIN とパスワードの複雑さのルールを強制する必要があります。

管理者アカウントを作成するときは、次のセキュリティ問題を考慮してください。

- デフォルトでは、ボイス メールボックス テンプレートを持たないユーザーは、最高の権限を持つシステム管理者ロールが指定されます。
- 作成する各管理アカウントには、デフォルトのウェブアプリケーションパスワードが適用されます。デフォルトの管理者用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、そのアカウントに関連付けられたデフォルトのパスワードは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。そのため、テンプレートの新しいデフォルトパスワードを最初に入力してランダムに生成された文字列を置換するか、またはデフォルトの管理者テンプレートに基づいて作成する新しい各アカウントのパスワードを変更します。システムのセキュリティを強化するには、管理者にパスワードをできるだけ早く変更するよう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も強制する必要があります。
- 組織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、各システム管理者に別々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、Unity Connection Administration にサインインして管理タスクを行うための音声アカウントなしのユーザーアカウントと、ボイスメッセージを送受信するためのボイスメールボックスを持つ別のユーザーアカウントを作成する必要があります。

以下の手順を実行して、ボイスメールボックスを持つ、または持たないユーザアカウントを追加します。



(注) このセクションの情報は、Cisco Business Edition でのエンドユーザアカウントの追加には適用されません。

ユーザアカウントの追加

手順

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

[ユーザの検索] ページが表示され、現在構成されているユーザアカウントが表示されます。

ステップ 2 [ユーザの検索] ページで **新規追加** を選択します。[新規ユーザ] 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]>[このページ]を参照してください。)

ステップ 3 [ユーザタイプ] リストで、次のいずれかを行います。

- **メールボックスを持つユーザ** を選択してエンドユーザアカウントを作成します。

- [メールボックスがないユーザー (User Without Mailbox)] を選択して、管理者アカウントを作成します。

ステップ 4 [テンプレートに基づく] リストで、次のいずれかを実行します。

- エンドユーザーアカウントには **VoiceMailUserTemplate** 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 フィールドに必須情報を入力します。

SMTP アドレスフィールドはオプションです。値を入力しない場合、Unity Connection は SMTP アドレスのエイリアスを使用します。ただし、SMTP アドレスには非 ASCII 文字を含めることはできません。そのため、ユーザエイリアスに非 ASCII 文字が含まれる場合、受け入れ可能な SMTP アドレスを提供する必要があります。

ステップ 6 **保存** を選択します。[ユーザの基本設定の編集] ページが表示されます。

ステップ 7 必要に応じて追加情報を入力し、[保存] を選択します。

AXL 経由でユーザーをインポートする

Unity Connection では、管理 XML Layer (AXL) サーバが Cisco Unified Communications Manager データベースにアクセスする必要があります。そのため、ユーザをインポートする Cisco Unified CM サーバの 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、および削除するためのメカニズムを提供す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 サーバで次の作業を行ってください。

- 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] フィールドで、ユーザをインポートする Cisco Unified CM サーバを選択します。
- ユーザをインポートする Cisco Unified CM サーバの AXL サーバを構成します。AXL サーバの設定の詳細については、次を参照してください。 [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ \(76 ページ\)](#)

[ユーザ] > Cisco Unity Connection 管理の [ユーザをインポート] ページを使用すると、Cisco Unified CM ユーザのボイスメールアカウントを持つ複数のユーザを作成できます。詳細については、[ユーザのインポートおよびユーザの同期の機能を使用する \(52 ページ\)](#) を参照してください。



- (注) Cisco Unified CM ユーザーはプライマリ内線を定義する必要があり、そうしないとユーザーは Cisco Unity Connection Administration の [ユーザー (Users)] > [ユーザのインポート (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 はユーザのエイリアス、内線、名、姓、およびその他すべての利用可能なデータを Cisco Unified CM のエンドユーザテーブルから取得し、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

ら取得したフィールドのデータは、Unity Connection 管理を使用して変更することはできません。Unity 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 でデータを変更してから、Unity Connection Administration の [ユーザーの同期 (Synch Users)] ページを使用して、[ユーザーのインポート (Import Users)] ページを使用して作成されたボイスメールユーザーの 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 ディレクトリのデータを更新し、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、[ユーザーのインポート (Import Users)] ページを使用して作成されたボイスメールユーザーの Unity Connection Administration の [ユーザーの同期 (Synch Users)] ページを使用して、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際の考慮事項

Cisco Unified Communications Manager からデータをインポートしてユーザを作成する代わりに、Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合し、[LDAP \(183 ページ\)](#) 章で説明されているように、LDAP ディレクトリからユーザデータをインポートします。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、および Cisco Unified CM が LDAP ディレクトリと統合されている場合、Unity Connection は自動的に LDAP 同期または認証へのアクセスを持ちません。Unity Connection ユーザに LDAP ディレクトリに対して認証させたい場合は、Unity Connection を LDAP ディレクトリにも統合する必要があります。
- Cisco Unified CM からユーザーをインポートする場合、Cisco Unified CM データの更新は Unity Connection サーバーに自動的に複製されません。そのため、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザーの同期 (Synch Users)] ページを使用して、Unity Connection ユーザーデータを Cisco Unified CM ユーザーデータと手動で同期しなければなりません。これは時々行う必要があります。Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合する場合、Unity Connection データベースのデータが LDAP ディレクトリのデータと自動的に再同期されるタイミング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する場合、手動で Unity Connection にインポートする必要があることに注意してください。自動同期は、既存ユーザの新規データで Unity Connection データベースを更新するだけで、新規ユーザの新規データは更新しません。

- Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合すると、LDAP データベースに対してウェブアプリケーションのパスワードを認証するように Unity Connection を設定できます。Cisco Unified CM からデータをインポートする場合、Unity Connection で Unity Connection ウェブアプリケーションのパスワードを管理し、Cisco Unified CM で Cisco Unified CM ウェブアプリケーションのパスワードを管理する必要があります。

LDAP ディレクトリを使用してユーザをインポートする

[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 Unity Connection サーバにユーザをインポートできます。LDAP の設定の詳細については、[LDAP \(183 ページ\)](#) 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 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または連絡先を一度に作成、更新、および削除できる一括管理ツールを提供します。さらに、ユーザまたは連絡先に関する情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルに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 \(304 ページ\)](#) セクションを参照してください。

ユーザのインポートおよびユーザの同期の機能を使用する

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 構成では、同期は自動的に行われます。ユーザを手動で同期する必要はありません。

[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 と統合する必要があります。

ユーザのインポートと同期ツールへのアクセス

手順

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

ステップ2 必要に応じて、[ユーザーのインポート (Import Users)] または [ユーザーを同期 (Synch Users)] を選択します。

ユーザーアカウントの編集

Cisco Unity Connection ユーザーアカウントが作成された後、設定を調整したり (例えば、ユーザーの PIN またはパスワードをリセットしたり、ユーザーの新しい通知デバイスをセットアップしたり)、アカウントを削除する必要があります。

個々のユーザーアカウントを編集する

Cisco Unity Connection 管理の [編集] メニューにあるページで、個々のユーザーアカウントの設定を編集できます。

以下の手順を実行して、個々のユーザーアカウント設定を編集します。

手順

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

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

(注) ユーザーが検索結果の表に表示されない場合、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 [ユーザーの基本設定の編集] ページで、適切な設定を変更します。完了したら、[保存] を選択します。

ステップ4 [編集] メニューで、編集したい設定を選択し、[保存] を選択します。

- ユーザーの基本
- パスワード設定
- パスワード変更
- [ロール (Roles)]
- メッセージ受信インジケータ
- 転送ルール
- メッセージ設定
- 発信者入力
- メールボックス
- 電話メニュー (Phone Menu)

- 再生メッセージの設定
- 送信メッセージの設定
- メッセージアクション
- 挨拶
- グリーティング後メッセージ
- 通知デバイス
- 代替内線番号
- 代替名
- プライベート同報リスト
- ユニファイドメッセージングアカウント
- ビデオサービスアカウント
- SMTP プロキシアドレス

(注) 各ユーザー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の設定 \(329 ページ\)](#)」の項を参照してください。

一括編集モードでユーザアカウントを編集する

[ユーザの検索] ページの [一括編集] オプションを使用すると、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一度に同じ変更をすばやく加えることができます。

ネットワークに複数のロケーションがあり、ネットワーク全体のデータを一括編集モードで編集する場合、一括編集操作を試みる前に、ネットワーク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、「[ネットワークワーキング \(147 ページ\)](#)」の章の「[コネクションロケーションのパスワード \(152 ページ\)](#)」の項を参照してください。

以下の手順では、一括編集操作を開始するための指示について説明します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection 管理の [ユーザの検索] ページで、適切なユーザチェックボックスにチェックを入れ、**[一括編集]** を選択します。

ステップ 2 [ユーザの基本設定の編集] ページで、必要に応じて設定を変更します。

- (注)
- 一括編集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場合、それらのアカウントに対してビデオ サービスをマッピングまたはマッピング解除することしかできません。複数の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します。詳細については、[一括管理ツール \(304 ページ\)](#) を参照してください。
 - 一括編集タスクスケジューリングフィールドを設定して、後で一括編集操作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 必要に応じて、[編集 (Edit)] メニューからアクセスできる関連ページで、これらのユーザーアカウントの設定の変更を続けます。各ページに変更を加える際には、[送信] を選択してから次のページに移動し、さらに変更を加えてください。

BATによるユーザアカウントの編集

BATを使用すると、カンマ区切り値(CSV)ファイルに含まれる情報を使用して、Unity Connection ユーザアカウント(ボイスメールボックスありまたはなし)を編集できます。BAT ツールおよび CSV ファイルの使用に関する詳細は、[一括管理ツール \(304 ページ\)](#) セクションを参照してください。

ユーザーアカウントを削除する



- (注) Cisco Business Edition では、Cisco Unified CM Administration で Cisco Unity Connection ユーザーアカウントを削除します。(該当する[ユーザー管理 (User Management)] ページを使用して、ユーザーまたはアプリケーションユーザーを検索し、削除します)。

Cisco Unified CM Administration での Unity Connection アカウントの削除の詳細については、オンラインヘルプ、または該当する『Cisco Unified Communications Manager アドミネストレーションガイド』の「アプリケーションユーザーの削除」および「エンドユーザーの設定」の章を参照してください。このガイドは、https://www.cisco.com/c/ja_jp/support/unified-communications/unified-communications-manager-callmanager/products-maintenance-guides-list.html にあります。

ユーザーが退職した場合、または Unity Connection アカウントが不要になった場合は、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際は、以下の点に注意してください。

- ユーザーの 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、Unity Connection と Exchange メールボックスの同期 (シングルインボックス) がユーザーに対して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 (シングルインボックス機能は Unity Connection で使用できます)。

- ユーザーアカウントが 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、ユーザー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として設定されている場合や、コールハンドラが着信コールをユーザーの電話に転送するように設定されている場合) は、他のオブジェクトの設定を変更して、削除するユーザーアカウントへの参照を削除するまで、ユーザーアカウントを削除できません。最初にユーザー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ーアカウントを削除しようとすると、削除操作は失敗します。
- 管理者は、Unity Connection Administration から自分のアカウントを削除することはできません。
- ボイスメールボックスを持つユーザーのアカウントを削除すると、そのユーザーは [すべてのボイスメールユーザー (All Voice Mail Users)] 配信リストから自動的に削除されます。
- ユーザーのアカウントにボイスメールボックスがあり、その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されている場合)、ユーザーアカウントは削除できません。
- 削除するユーザーアカウントが、別のユーザーのパーソナル着信転送ルールで発信者としてリストされているユーザーのものである場合、そのユーザーはルールから削除され、ルールを設定したユーザーに通知は送信されません。さらに、ユーザー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内のそれらのユーザーのプレゼンスは報告されません。

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、動作は異なります。

- Unity Connection が LDAP ディレクトリと統合されている場合は、LDAP ディレクトリと Unity Connection の両方でユーザーを削除する必要があります。Unity Connection でのみユーザーを削除した場合、LDAP ユーザーは影響を受けません。LDAP ディレクトリでのみユーザーを削除すると、Unity Connection Administration で、そのユーザの [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [ステータス (Status)] 領域に、Unity Connection ユーザーが非アクティブであることが示されます。ステータスを手動で変更することはできませんが、48 時間後に、ユーザーは自動的に通常の Unity Connection ユーザーに変換され、[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。

Unity Connection の機能は、LDAP ユーザーを削除しても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 認証を使用する場合、LDAP ユーザーが削除されてから Unity Connection ユーザーが通常の Unity Connection ユーザーに変換されるまでの 48 時間は、ユーザーは Unity Connection Web アプリケーションにアクセスできません。48 時間後に、Unity Connection Administration でユーザーの新しい Web アプリケーション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は、まず Unity Connection ユーザーに対応する LDAP ユーザーを削除する必要があります。Cisco Unified CM データが次に LDAP ディレクトリと同期されると、ユーザーは Cisco Unified CM データベースから削除されます。ユーザーが Cisco Unified CM Administration に表示されなくなった場合は、Unity Connection Administration を使用して、Unity Connection データベースからユーザーを削除できます。



- (注) LDAP 同期が有効になっていない場合、および Cisco Unified CM データを LDAP ディレクトリと手動で同期しない場合、LDAP ユーザーの削除は Cisco Unified CM データベースに複製されず、対応する Unity Connection ユーザーは削除できません。

次の手順を参照してください。

ユーザアカウントを手動で削除する

手順

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[**ユーザー (Users)**] > [ユーザー (Users)] を選択します。
- ステップ 2 [ユーザの検索] ページで、削除するユーザ アカウントの隣にあるチェックボックスを選択します。

(注) ユーザーが検索結果の表に表示されない場合、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 削除するユーザに依存しているデータベースオブジェクトを検索するには、[依存関係を表示] を選択します。
- 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へのリンクをたどり、別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)] > [依存関係の結果を表示する (Show Dependency Results)] の順に選択します。
- ステップ 6 [依存関係の結果を表示] ページで、[以前の結果を表示] を選択します。
- ステップ 7 すべての依存関係が再割り当てされるまで、ステップ 4 から 6 を繰り返します。
- ステップ 8 [ユーザー (Users)] > [ユーザー (Users)] を選択します。
- ステップ 9 [ユーザの検索] ページで、削除するユーザ アカウントの隣にあるチェックボックスを選択します。
- ステップ 10 [選択項目の削除] 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表示されたら、[**OK**] を選択します。

(注) BAT を使用して、複数のユーザを同時に削除することもできます。詳細については、[一括管理ツール \(304 ページ\)](#) を参照してください。

Cisco Unity Connection のロケーション間でユーザを移動または移行する

ロードバランシングまたはその他の理由で、1つまたは複数のユーザアカウントを1つのUnity Connection サーバまたはクラスタから別の Unity Connection サーバに移動することが必要な場合があります。あるいは、多くまたはすべてのユーザーをあるサーバーまたはクラスタから別のサーバーまたはクラスタに移行する必要があるかもしれません。この章では、ユーザの移動元のサーバまたはクラスタを移動元の場所と呼び、ユーザの移動先のサーバまたはクラスタを移動先の場所と呼びます。



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

ネットワーク上の Unity Connection ロケーション間で1人または複数のユーザを移動する



(注) このセクションの情報は 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 ロケーション(ロケーションはネットワーク上のサーバまたはクラスターのいずれかを表す)間で移動するには、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) Hot Mode を使用します。ホットモードでは、ユーザプロフィール情報とユーザのメールボックス(すべての新規および保存済みのボイスメッセージを含むが、削除されたボイスメッセージ、受信確認、FAX またはメールメッセージを除く)をソースロケーションからターゲットロケーションに移動します。このプロセスでは、移動したユーザに関する情報はソースとターゲットの両方の場所に変更され、レプリケーションが完了すると、サイトまたは組織内のすべての場所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 が実行されており、ロケーションがサイト内またはサイト間ネットワーク経由でネットワーク接続されている必要があります。

ホットモードは、一度に1人のユーザまたは小グループのユーザ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して、ホットモードには、オブジェクト間の関係を保持するという利点があります(例えば、ユーザーのプライベート配信リストや、移動するユーザーを参照するパーソナル着信転送ルールは、新しい場所を指すように自動的に更新されます)。しかし、ホットモードのムーブは遅くなることがあります。大規模なグループのユーザーを移動するか、サーバーを移動する必要がある、そのような関係を維持する必要がない場合は、「[Unity Connection ロケーション間でのユーザの移行 \(59 ページ\)](#)」の項で説明されている、COBRAS ブリーフケースモードの使用を検討します。このような関係

の維持が懸念される場合は、ホットモードを使用するときに、大きなユーザーグループを小さなバッチに分けます。

ホットモードを使用するには、

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html>にある 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確認してください。



注意 ユーザーを移動する前に、COBRAS ヘルプファイルおよびUnity Connection から Unity Connection への COBRAS ホットモードヘルプファイルを慎重かつ完全に読んでください。

Unity Connection ロケーション間でのユーザの移行



(注) このセクションの情報は Cisco Business Edition には適用されません。

ソースまたはターゲット サーバが異なるバージョンの Unity Connection を実行している場合、またはロケーションがサイト内またはサイト間ネットワーク経由でネットワーク接続されていない場合、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ツールの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を持つユーザを移動します。すべての関連オブジェクトをある場所から別の場所に移動し、元の場所を自動的にクリーンアップするのではなく、ブリーフケースモードでは、ソースの場所から情報をコピーし、オブジェクトを削除して、ターゲットの場所で復元する必要があります。

ブリーフケース モードのユーザを移行する場合、ユーザのボイス名とボイス 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ーを移行するためのタスクリスト

ブリーフケースモードでユーザを移行するには、次の高レベルのタスクリストを使用します。

手順

ステップ 1 COBRAS の最新バージョンをダウンロードし、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html>でトレーニングビデオとヘルプを表示します。

注意 ユーザを移行する前に、COBRAS のヘルプ ファイルと COBRAS ブリーフケース モードのヘルプ ファイルをよく読んでください。

ステップ 2 ディザスタリカバリシステムを使用して、ソースとターゲットの場所をバックアップします。ソースバックアップは、ターゲットの場所でのデータの復元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すことができるように、各ロケーションをバックアップする必要があります。詳細については、

https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html にある『インストール、アップグレード、メンテナンスガイド、リリース 15』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、移動元の場所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 ソースとターゲットの場所が何らかのタイプのネットワーキングを介して接続されている場合は、ソースの場所から移動するユーザーを削除します。アカウントを1つずつ削除するには、「[ユーザーアカウントを削除する \(55 ページ\)](#)」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キングを介して接続されている場合は、ターゲットの場所にユーザーをインポートする前に、ユーザーを削除し、ネットワーク上の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、ターゲットの場所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で送信元の場所から元のユーザーアカウントを削除しなかった場合、今すぐ削除してください。アカウントを1つずつ削除するには、「[ユーザーアカウントを削除する \(55 ページ\)](#)」を参照してください。



第 5 章

連絡先

-
- はじめに (61 ページ)
- 連絡先方法 (61 ページ)
- 連絡先テンプレート (62 ページ)
- 連絡先の設定 (63 ページ)
- 連絡先の設定 (64 ページ)

はじめに

Cisco Unity Connection では、システムの管理、監視、およびトラブルシューティング用の一連のツールを使用できます。システム管理者が Unity Connection サーバーをプロビジョニングし、エンタープライズレベルのビジネス向けに統合されたボイスメッセージングおよびオーディオテキストアプリケーションなどの機能豊富なサービスを提供できるようにするツール。

連絡先方法

Unity Connection は、次のタイプの連絡先をサポートします。

- 管理者定義の連絡先：管理者定義の連絡先は、すべてのユーザーが使用できる連絡先です。これらのコンタクトは、外部電話番号を持ち、ボイスメッセージングシステムから到達可能である必要があるエージェント、スタッフベンダー、または請負業者に対して設定できます。

管理者定義の連絡先は、VPIM メッセージング用に設定できます。これらの連絡先は、他の VPIM 互換ボイスメッセージングシステムのユーザを表します。連絡先が VPIM ユーザを表すように設定されている場合、Unity Connection ユーザは、他のボイスメッセージシステム上の VPIM ユーザと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、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/networking/guide/b_15cucnetx.html にある『Cisco Unity Connection ネットワーキングガイド、リリース 15』の「VPIM ネットワーキング」の章の「VPIM 連絡先を作成する」の項を参照してください。

- ユーザー定義の連絡先：ユーザー定義の連絡先は個々のユーザーによって作成され、作成したユーザーのみがアクセスできます。このような連絡先は、Cisco Personal Communications Assistantを使用して作成できます。また、そのような連絡先をパーソナルコールルーティンググループや発信者グループに追加したり、ボイス コマンドを使用して他の連絡先に発信したりすることもできます。

ユーザが連絡先を維持する方法の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user/guide/assistant/b_15cucugasst.htmlから入手可能な『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool Release 15*』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。連絡先テンプレートの設定は、新しく作成されたすべての連絡先に適用され、その後テンプレートに加えた変更は既存の連絡先には反映されません。

Unity Connection には、編集可能な定義済みの連絡先テンプレートが 1 つ含まれています。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 に複数のパーティションが定義されているか、または Unity が VPIM ネットワーキング用に設定されている場合、各パーティションまたは各 VPIM ロケーションに対して連絡先テンプレートを作成することができます。

連絡先テンプレートの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[テンプレート] を展開し、[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検索] 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表示されます。

ステップ 2 連絡先テンプレートの設定(各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ]を参照してください):

- 連絡先テンプレートを追加するには:

[連絡先テンプレート検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しい連絡先テンプレート] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] 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、必須フィールドの値を入力し、[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:

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

編集連絡先テンプレートの基本ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- 連絡先テンプレートを削除するには:

[連絡先テンプレートの検索] ページで、削除する連絡先テンプレートのチェックボックスにチェックを入れて選択します。

[選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

連絡先の設定

以下のいずれかの方法で連絡先を設定することができます。

- 連絡先の手動設定 : [連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで各連絡先を手動で設定することができます。詳細については、「[連絡先の手動設定 \(63 ページ\)](#)」を参照してください。
- 一括管理ツール (BAT) による連絡先の設定 : BAT を同時に使用して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 \(BAT\) による連絡先の設定 \(64 ページ\)](#)」を参照してください。

連絡先の手動設定

手順

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

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

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]>[このページ] を参照してください)。

- 連絡先を追加するには:

[連絡先の検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しい連絡先] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

[連絡先の基本設定の編集] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- 連絡先を編集するには:

[連絡先の検索] ページで、編集する連絡先を選択します。

[連絡先の編集] [基本] ページで、[編集] を選択して連絡先の設定を編集し、[保存] を選択します。

- 複数の連絡先を編集するには:

[連絡先の検索] ページで、編集する連絡先のチェックボックスを選択し、[一括編集] を選択します。

[連絡先の基本設定の編集] ページで、必須フィールドの値を入力し、[送信] 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。

- 連絡先を削除するには:

[連絡先の検索] ページで、削除する連絡先を選択します。

[選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

一括管理ツール (BAT) による連絡先の設定

BAT を使用すると、CSV ファイルから Cisco Unity Connection の連絡先を作成できます。連絡先の設定と CSV ファイルの作成についての詳細は、[一括管理ツール \(304 ページ\)](#) セクションを参照してください。

連絡先の設定

連絡先の設定には、代替名を持つ連絡先の構成と SMTP プロキシアドレスの提供が含まれます。代替名を使用すると、連絡先は音声認識機能を使用して認識され、SMTP プロキシアドレスを設定することで、IMAP クライアントユーザは Unity Connection 連絡先または VPIM 連絡先と通信できます。

代替名

代替名は、企業ディレクトリにリストされている名前とは別の名前です。たとえば、発信者が Unity Connection に、Mary Brown の旧姓であった「Mary Jameson」をダイヤルするように要求すると、Unity Connection はこの情報を参照し、発信者を正しいユーザーに接続します。

代替名は、VPIM 連絡先、管理者が定義した連絡先、ユーザが定義した連絡先に対して作成できます。また、代替名を使用して、読みにくい名前の発音のスペルを追加することもできます。たとえば、姓「Goolet」の代替名として「Goolay」を追加できます。

SMTP プロキシアドレス

Unity Connection は SMTP プロキシアドレスを使用して、IMAP クライアントから送信された受信 SMTP メッセージの受信者を適切な Unity Connection ユーザまたは VPIM 連絡先にマッピングします。ユーザが VPIM 連絡先との間でメッセージの送信、返信、転送を行うために IMAP クライアントを使用する場合、各 VPIM 連絡先に SMTP アドレスを設定する必要があります。



- (注) Unity Connection 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 メッセージを、[システム設定 > [一般的な構成] > [受信者が見つからない場合] の設定に従って処理します。

たとえば、ロビン・スミス(そのメールクライアントがメールアドレス robin.smith@example.com で Unity Connection にアクセスするように設定されています)が Outlook 用 ViewMail でボイスメッセージを録音し、それを chris.jones@example.com に送信すると、Unity Connection は SMTP プロキシアドレスのリストから robin.smith@example.com と chris.jones@example.com を検索します。これらのアドレスが、それぞれ Unity Connection ユーザであるロビン・スミスとクリス・ジョーンズの SMTP プロキシアドレスとして定義されている場合、Unity Connection は、ロビン・スミスからクリス・ジョーンズへのボイスメッセージとしてメッセージを配信します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先] を開き、[連絡先] を選択します。

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

ステップ 2 連絡先の SMTP プロキシアドレスの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- 連絡先に SMTP プロキシアドレスを追加するには:

[連絡先の検索] 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] の [編集] > SMTP プロキシアドレス の順に選択します。

SMTP プロキシアドレスページで、[新規追加] を選択します。

SMTP プロキシアドレスを入力し、[保存] を選択します。

- 複数の連絡先に SMTP プロキシアドレスを追加するには:

[連絡先検索] ページで編集する連絡先を選択し、[一括編集] を選択します。

[連絡先の基本設定の編集] の [編集] > SMTP プロキシアドレス の順に選択します。

SMTP プロキシアドレスを入力し、[送信] を選択します。



第 6 章

システム配信リスト

- はじめに (67 ページ)
- デフォルトのシステム配信リスト (67 ページ)
- システム配信リストの設定 (68 ページ)
- 配信リストのメンバーを追加または削除する (70 ページ)
- 詳細設定を使用したシステム配信リストアクセスリストの有効化 (71 ページ)
- ユーザによるシステム配信リストへのメッセージ送信を有効にする (72 ページ)

はじめに

システム配信リストを使用すると、ユーザーはボイスメッセージを Cisco Unity Connection ユーザー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必要なとするチームの従業員は、システム配信リストのメンバーにすることができます。

配信リストには、他の配信リストのメンバーとして、ユーザ、ユーザテンプレート、連絡先、連絡先テンプレート、および配信リストを含めることができます。

3つの部門を持つ組織を考えてみましょう。セールス、マーケティング、および管理者。各部門には、販売 DL、マーケティング DL、管理 DL などの個別の配信リストがあります。また、組織レベルの配信リストである会社 DL が作成されました。セールス DL、マーケティング DL、および管理 DL は会社 DL のメンバーです。

セールスチームのすべてのメンバーにメッセージを送信するには、承認されたユーザがボイスメッセージをセールス DL に転送します。組織のすべての従業員にメッセージを送信するには、ユーザーは3つの配信リストすべてまたは会社 DL にメッセージを送信できます。

デフォルトのシステム配信リスト

Unity Connection に含まれるデフォルトのリストから、独自のシステム配信リストを作成できます。

Unity Connection のデフォルトのシステム配信リスト

配信不能メッセージ	<p>[配信不能メッセージ]リストのメンバーであるユーザは、次のいずれかを受け取ります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メールボックスが見つからない、または削除された受信者宛ての外部発信者からのメッセージ • 元のメッセージの送信者に配信できなかった配信不能確認(NDR) <p>既定では、[配信不能メッセージ]メールボックスユーザだけが[配信不能メッセージ]配信リストのメンバーになります。必要に応じて、メッセージを監視し、再ルーティングするために、リストにユーザを追加する必要があります。</p>
すべてのボイスメールユーザ	<p>メールボックスとボイスメールユーザーに割り当てられたユーザーテンプレートを持つすべてのユーザーは、自動的にすべてのボイスメールユーザーの配布リストに追加されます。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が削除されると、このリストからも自動的に削除されます。</p> <p>(注) オペレータやメッセージングシステムなどの既定ユーザは、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>既定では、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いません。すべてのVPIM連絡先をこのリストのメンバーとして追加し、グループ全体のすべてのユーザにメッセージを送信できます。VPIM連絡先の作成に使用さ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、さらに作成された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の詳細については、ネットワーキング (147ページ)の章を参照してください。</p>

システム配信リストの設定

このセクションでは、Unity Connectionでのシステム配信リストの作成、システム配信リストの設定の定義、および配信リストの代替名の追加に関する情報が含まれています。

音声認識機能を使用する場合は、配信リストの別名を指定することもできます。ユーザは音声コマンドを使用して表示名を言い、電話経由で配信リストにメッセージの宛先を指定します。たとえば、テクニカルサポート部門の配信リスト名はITです。この場合、代替名として、発音のつづりの「Eye Tea」を追加します。別名に「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、配信リストを管理できます。詳細については、「[一括管理ツール \(304 ページ\)](#)」を参照してください。



ヒント 配信リストビルダーツールを使用すると、検索条件の数に基づいて、またはカンマ区切り値ファイル(CSV)からインポートすることによって、新規または既存のシステム配信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>にある最新バージョンをダウンロードして、トレーニングビデオとヘルプを確認してください。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、**[配信リスト (Distribution Lists)]**を開き、**[システム配信リスト (System Distribution Lists)]**を選択します。

[配信リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページが表示され、現在設定されている配信リストが示されます。

ステップ 2 システム配信リストを設定する (各フィールドの詳細は [ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照) :

- 新しい配信リストを追加するには、次の手順に従います。

[配信リスト検索 (Search Distribution Lists)] ページで、**[新規追加 (Add New)]** をクリックします。

[新しい配信リスト] ページで、必須フィールドの値を入力し、**[保存]** を選択します。

[配信リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] で、**[編集 (Edit)]** > **[代替名 (Alternate Name)]** の順に選択します。

[代替名の編集] ページで、**[表示名]** フィールドに新しい代替名を追加し、**[新規を追加]** を選択します。新しい別名の追加が完了したら、**[保存 (Save)]** を選択します。

- 既存の配信リストを編集するには、次の手順に従います。

[配信リストの検索] ページで、編集する配信リストを選択します。

[配信リストの基本設定の編集] で必須フィールドの値を変更し、**[保存]** を選択します。

[配信リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] で、**[編集 (Edit)]** > **[代替名 (Alternate Name)]** の順に選択します。

[別名の編集] ページで、表示名を変更し、**[保存]** を選択します。

- 複数の配信リストを編集するには、次の手順に従います。
[配信リストの検索] ページで、編集する配信リストのチェックボックスを選択し、[一括編集] を選択します。
[配信リストの基本設定の編集] で必須フィールドの値を変更し、[保存] を選択します。
- 配信リストを削除するには、次の手順に従います:
[配信リストの検索] ページで、削除する配信リストのチェックボックスを選択し、[選択項目を削除] を選択します。
[OK] を選択して削除を確認します。

配信リストのメンバーを追加または削除する

ユーザ、ユーザテンプレート、その他の配信リストを配信リストのメンバーとして追加することができます。[ボイスメールが有効なすべての連絡先] 配信リストに連絡先や連絡先のテンプレートを追加することもできます。

ユーザまたはユーザテンプレートなどのコンポーネントのいずれかを削除すると、Unity Connection は関連する配信リストから自動的にそのコンポーネントを削除します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[配信リスト (Distribution Lists)] を開き、[システム配信リスト (System Distribution Lists)] を選択します。

[配信リストの検索] ページが表示され、現在設定されている配信リストが示されます。

ステップ 2 [配信リストの検索] ページで、配信リストのメンバーを追加または削除する配信リストを選択します。

ステップ 3 [配信リストの基本設定の編集] で、[編集]> 配信リストのメンバー の順に選択します。

ステップ 4 配信リストのメンバーを追加または削除 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ]> [このページ] を参照してください):

-
- 配信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
 - ユーザテンプレートの追加
 - 配信リストの追加
 - 連絡先の追加 (ボイスメールが有効なすべての連絡先リストのみ)
 - 連絡先テンプレートの追加 (ボイスメールが有効なすべての連絡先リストのみ)

- 配信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選択し、[選択対象の追加]を選択します。
- 1人または複数の配信リストのメンバーをリストから削除するには、[配信リストのメンバー] 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にチェックを入れ、[対象メンバーを削除]を選択します。

詳細設定を使用したシステム配信リストアクセスリストの有効化

どのユーザーが配信リストにアクセスできるかをコントロールするために、パーティションを作成し、検索スペースを使ってシステム配信リストにメッセージを送信できるユーザーを管理することもできます。しかし、リストの数が多い場合、サーチスペースのアプローチは適切に拡張できず、サーバ上で作成できるパーティションと検索スペースの数の制限に達する可能性があります。別の方法として、高度な設定を構成し、管理する各システム配信リストに個別のアクセスリストをセットアップすることもできます。

システム配信アクセスリストは、配信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。

「allvoicemailusers」エイリアスの配信リストのアクセスリストを設定したい場合、まず同じエイリアスと指定したサフィックス（例：「allvoicemailusers-accesslist」）を持つシステム配信アクセスリストを有効にし、作成します。2番目の配信リストは、エイリアス allvoicemailusers-accesslist で作成されます。allvoicemailusers 配信リストにメッセージを送信する必要があるユーザまたは連絡先を、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 ユーザだけです。

以下のタスクを実行して、システム同報リストのアクセスリストをセットアップします。

1. [システム配信リストアクセスリストの有効化と設定 \(72 ページ\)](#) セクションの手順を実行して、アクセスリストを有効にして制御する詳細設定を構成します。デジタル ネットワーキングを使用して複数の Unity Connection サーバに接続する場合、すべてのサーバで配信リストへのアクセスを有効に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 リストが適切に機能するために、アクセス リストを有効にして制御する詳細設定の値がネットワーク内の各ロケーションで同一に設定されている必要があります。

2. アクセスリストで制御したい各システム配信リストについて、新しいシステム配信リストを作成します。エイリアスは、元のリストのエイリアスに、[システム配信リストのアクセスリストのエイリアスサフィックス] フィールドで定義されたサフィックスを含みます。詳細については、[システム配信リストの設定 \(68 ページ\)](#) を参照してください。

システム配信リスト アクセス リストの有効化と設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] を展開し、[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分散リストに送信できるユーザーを制御する (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 [アクセス権限のないシステム同報リストへのメッセージ配信を許可] 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、アクセスリストを持たないシステム配信リストに送信されたすべてのメッセージを拒否し、そのメッセージの送信者に Non-Delivery Receipt (NDR) が送信されます。

ステップ 4 [アクセスリストのシステム配信リストのエイリアスサフィックス] フィールドでアクセスリストを区別するために使用するサフィックスを指定し、[保存] を選択します。

ユーザによるシステム配信リストへのメッセージ送信を有効にする

配信リストにメッセージを送信するには、ユーザーを設定する必要があります。サービスクラスのデフォルト設定では、ユーザが配信リストにメッセージを送信することを許可していません。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[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] 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] 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] ページの [メッセージオプション] で、[ユーザによるシステム配信リストへのメッセージ送信を許可する] チェックボックスをオンにし、[保存] を選択します。



第 7 章

テレフォニーインテグレーション

-
- [はじめに \(73 ページ\)](#)
- [電話システム \(74 ページ\)](#)
- [ポート \(77 ページ\)](#)
- [ポートグループ \(79 ページ\)](#)
- [トランク \(86 ページ\)](#)
- [Speech Connect ポート \(87 ページ\)](#)
- [電話機を使用した音声およびビデオ形式 \(88 ページ\)](#)
- [セキュリティ \(91 ページ\)](#)
- [Unity Connection の IPv6 \(Cisco Unified Communications Manager Integrations のみ\) \(93 ページ\)](#)

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するプロセスであり、次のようなさまざまな機能へのアクセスを提供します。

- 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。
- Cisco Unity Connection は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)。
- Cisco Unity Connection は、通話を発信した内線に基づいて、内線の転送中にメッセージを残したユーザーを識別する。

Unity Connection と電話システムの統合の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/design/guide/b_15cucdg.html にある『Cisco Unity Connection 設計ガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection と電話システムを統合する」の章を参照してください。

Unity Connection が電話システムとどのように統合されるかを理解したら、Unity Connection の電話システム、ポート、ポートグループ、トランク、およびセキュリティの設定を構成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 と Cisco Unified Communications Manager を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、http://www.cisco.com/ja_jp/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html にある『Cisco Unity Connection 複数電話システムインテグレーションガイド』を参照してください。

電話システムには、さらにボイス メッセージ ポートを持つポートグループが 1 つ以上あります。



(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。

電話システム連携の設定

電話システムの設定は、Unity Connection と統合した後で変更できます。電話システム設定は、Unity Connection が統合する電話システムを識別し、特定の電話システム機能を調整します。(インテグレーションの設定は、電話システムに属するポートグループにあります。)

Unity Connection で使用されなくなった電話システムは削除できます。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、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 デバイスと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

手順

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] ページには、現在設定されている電話システム連動が表示されます。

(注) 新しく設定された電話システムのポート数が 0 です。特定の電話システムにポートを追加すると、ポート数は利用可能な音声ポートの数を示します。

ステップ 2 電話システムを設定する（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）：

- 新しい電話システムを作成するには、**[新規追加]**を選択します。[新しい電話システム] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存]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] ページで、[編集]を選択し、次のいずれかの設定を変更します。
 - 電話システムの基本。 [電話システムの基本 \(75 ページ\)](#) を参照してください。
 - Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ。 [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ \(76 ページ\)](#) を参照してください。
 - 電話システムの関連付け。 [電話システムの関連付け \(77 ページ\)](#) を参照してください。

設定を編集したら、[保存]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隣にあるチェックボックスをオンにします。[選択項目を削除 (Delete Selected)]を選択し、[OK]で削除を確定します。

Phone System Settings

電話システムの基本

- 電話システム連携を作成し、同じボイスメッセージポートを使用して MWI をオンまたはオフにしている場合は、[MWI の有効化と無効化に同じポートを使用] チェックボックスがオンになっています。[MWI の有効化と無効化に同じポートを使用] および [この電話システムですべての MWI を強制的にオフにする] のチェックを解除することで、ユーザーへのボイスメッセージが無い場合に MWI をオンのままにせずにこの設定を無効にできます。
- 他の電話システムの MWI に影響を与えずに電話システムのすべての MWI を同期するには、[この電話システムのすべての MWI を同期] オプションの前で [実行] を選択します。
- コールループ検出の設定を変更して、チェックされた通話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検出で適切な設定を行い、[保存]を選択します。



(注) メッセージを受信したことをユーザーに通知するためなどに、転送された Unity Connection 着信が Unity Connection に戻ってくる場合に、通話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おり、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に必要です。

- Cisco Unified CM ユーザをインポートする (Unity Connection クラスター構成では、Cisco Unified CM ユーザデータをインポートするには、パブリッシャサーバにログインしている必要があります)。
- Unity Connection パーソナル着信転送ルールのユーザ向けに、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		はい	はい	はい	いいえ
9.x ¹		はい	はい	はい	いいえ
10.x		はい	はい	はい	いいえ
11.x		はい	はい	はい	はい

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



(注) AXL サーバは、Cisco Unified Communications Manager Express 連携および Cisco Business Edition をサポートしていません。

Unity Connection での AXL サーバの設定

手順

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 電話の [電話システムの基本] ページで、[編集] メニューの [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ] を選択します。

ステップ 2 AXL サーバの設定 (各フィールドの詳細については、ヘルプを参照 > このページ):

- AXL サーバを追加するには:

[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、[新規追加 (Add New)] を選択します。必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

(注) [AXL サーバの編集] ページに入力するユーザ名が、「標準 AXL API アクセス」ロールが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していることを確認してください。また、パスワードは Cisco Unified CM アプリケーションのユーザ名のパスワードと一致する必要があります。

- 対応するアプリケーションサーバを Cisco Unified CM に追加するには:
 1. Cisco Unified CM の管理にログインし、[システム] を展開し、[アプリケーションサーバ] を選択します。
 2. アプリケーションサーバの検索と表示ページで、**検索** を選択し、すべてのアプリケーションサーバを表示します。
 3. [名前] カラムで 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構成] ページの [利用可能なアプリケーションユーザ] フィールドで、Cisco Unified CM 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] フィールドに移動します。[保存 (Save)] を選択します。
- AXL サーバ連携を編集するには:

[AXL サーバの編集] 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、[保存 (Save)] を選択します。
- AXL サーバを削除するには:

[AXL サーバの編集] ページの [AXL サーバ] フィールドで、削除する AXL サーバのチェックボックスを選択します。[選択項目を削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] で削除を確定します。

電話システムの関連付け

電話システムに関連付けられたすべての 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] ページの [編集] メニューにある [電話システムの関連付け] オプションを選択します。

ポート

ボイスメッセージポートにより、Unity Connection は通話を受信し (例えば、メッセージを録音)、通話を発信できます (例えば、メッセージ通知の送信や MWI の設定)。

各ボイスメッセージポートは、1つのポートグループのみに属します。ポートグループには独自のボイスメッセージポートがあります。



- (注) ポートは Unity Connection サーバでもはやライセンスされていません。ポートは、Unity Connection をインストールするために展開されたサーバのハードウェアに従って構成可能になりました。

ポートを設定する

ボイスメッセージポートは、Unity Connection と電話システム間のコールの接続を提供します。電話システムの作成後に、ボイスメッセージポートを追加できます。

Cisco Business Edition のみ：ポートを追加する前に、ポートグループに属していない既存のボイスメッセージングポートが Cisco Unified CM の管理にある必要があります。

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

手順

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**）]ページには、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**）]の[このページ（**This Page**）]を参照してください）。

- ポートを追加するには、以下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。

[新しいポート（**New Port**）]ページで、必要な設定の値を入力し、[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連動の設定を確認します。

テストが成功しなかった場合、タスク実行結果リストにはトラブルシューティングのステップが書かれた1つ以上のメッセージが表示されます。問題を修正した後、設定を再度確認します。

適切な数のポートが通話に応答するように設定されていること、および適切な数のポートがダイヤル発信するように設定されていることを確認してください。

http://www.cisco.com/ja_jp/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.htmlにある、該当する Cisco Unity Connection インテグレーションガイドの「Cisco Unity Connect でのボイスメールポートの使用」の項を参照してください。

- 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、必須フィールドの値を入力し、[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 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] をクリックして削除を確認します。

ポート証明書の表示

ボイス メッセージ ポートのポート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 6.x 以降との SCCP 統合でのみ使用され、Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証に必要です。認証および暗号化の問題のトラブルシューティングに役立つポート証明書を表示できます。

手順

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] ページで、デバイス証明書を表示するボイスメッセージ ポートの表示名を選択します。

ステップ 3 ポートの基本ページで [証明書の表示] を選択します。

ステップ 4 [ポート証明書の表示] ウィンドウにポートデバイス証明書の情報が表示されます。

ポートグループ

ポートグループには、Unity Connection 連携の構成設定を定義するボイス メッセージ ポートが割り当てられます。ほとんどの電話システム連動では、1つのポートグループのみが必要です。しかし、以下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 装置を介した電話システムとの連動では、各 PIMG/TIMG 装置が、適切なボイスメッセージポートを持つ1つのポートグループに接続されます。たとえば、5つのPIMG装置を使用するシステムでは、各PIMG装置に1つのポートグループ、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、独自のボイスメッセージポートを持つ追加のポートグループを使用して、新しい設定のテストまたはトラブルシューティングを行うことができます。

Cisco Business Edition のみ: ポートグループを追加する前に、Cisco Unified CM の管理で、ポートグループに属さない既存のボイスメッセージポートを用意しておく必要があります。



(注) Unity Connection の TUI (タッチトーン カンバセーション) および VUI (音声認識) 機能のみを使用している場合、最大 90 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、最大 60 個のポートグループを作成できます。

ポートグループの設定を変更することができます。変更すると、そのポートグループのボイスメッセージポートにのみ影響します。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

このセクションでは、Unity Connection のポートグループの構成、ポートグループの設定の定義、保存に関する情報が含まれています。

手順

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] ページには、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 ポートグループの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[当ページ] を参照してください):

- ポートグループを追加するには:
 - [ポートグループの検索] ページで、[新規追加] を選択します。
 - [新しいポートグループ] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。
- ポートグループを編集するには:
 - [ポートグループの検索] 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] ページで、[編集] を選択し、次のいずれかの設定を変更します。
 - ポートグループの基本。詳細については、「[電話システムの基本 \(75 ページ\)](#)」を参照してください。
 - サーバ。詳細については、「[サーバ \(81 ページ\)](#)」を参照してください。
 - [詳細設定]。詳細については、「[詳細設定 \(85 ページ\)](#)」を参照してください。
 - コーデックのアダプタイズ。詳細は [コーデックのアダプタイズ \(85 ページ\)](#) を参照してください。
 - 設定を編集したら、[保存] を選択します。
- ポートグループを削除するには:
 - [ポートグループの検索] ページで、削除するポートグループのポートグループ名のとなりにあるチェックボックスをチェックします。
 - [選択項目を削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] で削除を確定します。

ポートグループ設定

ポートグループが追加された後でも、そ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するボイスメッセージポートにのみ影響します。

ポートグループの基本

メッセージ受信インジケータ (MWI)

MWIは点滅するLCDパネルまたはユーザの電話の特別なダイヤルトーンです。これにより、ユーザはボイスメッセージが待機していることを知ることができます。インジケータのタイプは、電話システムおよびユーザの電話によって異なります。メッセージ数をサポートする電話システムでは、ユーザーが持っているメッセージ数も表示される場合があります。

MWI設定を変更するには、選択したポートグループの[ポートグループの基本]ページで、[メッセージインジケータの設定]の該当する設定を変更し、[保存]を選択します。

セッション開始プロトコル(SIP)の設定

電話システム連動が作成された後で、SIP設定を変更できます。



(注) Cisco Business Edition は SIP を使用する電話システム連携をサポートしていません。

SIP設定を変更するには、選択したポートグループの[ポートグループ基本 (Port Group Basics)] ページで、[セッション初期化プロトコル (SIP) 設定 (Session Initiation Protocol (SIP) Settings)] の適切な設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

サーバ

Cisco Unified Communications Manager サーバ

Cisco Unified Communications Manager インテグレーションの場合、[関連リンク]は1つのCisco Unified CMサーバとのインテグレーションのみに役立ちます。クラスター内のセカンダリCisco Unified CMサーバは、統合が完了した後に追加する必要があります。サーバが追加された後で、Cisco Unified CMサーバの設定を変更できます。

電話システム連動で使用しなくなったCisco Unified Communications Managerサーバは削除できます。Cisco Unified CMサーバを別のポートグループに移動する場合、Cisco Unified CMサーバを1つのポートグループから削除し、2番目のポートグループに追加する必要があります。



(注) Cisco Business Edition はセカンダリ Cisco Unified CM サーバの追加および削除をサポートしていません。

Cisco Unified Communications Manager のサーバーを設定する

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合**] を開き、[**ポートグループ**] を選択します。

[**ポートグループの検索**] ページに、現在構成されている Cisco Unified CM サーバが表示されます。選択しているポートグループの [**ポートグループ基本**] ページで、[**編集**] を選択し、[**サーバ**] を選択します。

ステップ 2 Cisco Unified Communications Manager サーバの設定 (各フィールドの情報については、[**ヘルプ**] > [**このページ**] を参照してください):

- セカンダリ Cisco Unified CM サーバを追加するには、[**サーバの編集**] ページの [**Cisco Unified Communications Manager サーバ**] リストで、[**追加**] を選択します。必須フィールドに値を入力し、[**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**] ページの [**Cisco Unified Communications Manager サーバ**] で、必須フィールドの値を入力し、[**保存**] 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**] で、削除する Cisco Unified CM サーバのチェックボックスを選択します。[**選択項目の削除**] および [**OK**] を選択して削除を確定します。

TFTP サーバ

Cisco Unified Communications Manager の連携では、TFTP サーバが必要になるのは、Cisco Unified CM クラスタが Unity Connection ボイスメッセージポートに認証と暗号化を使用する場合だけです。Cisco Unified CM 電話システム連携を作成したら、TFTP サーバを追加する必要があります。

TFTP サーバの設定は、サーバの追加後に変更することができます。TFTP サーバは、ポートグループが使用しなくなったときに削除することもできます。

Unity Connection での TFTP サーバの設定

1.

手順

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 TFTP 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 (Search Port Groups)**] ページで、[**編集 (Edit)**] > [**サーバー (Servers)**] を選択します。

ステップ 2 TFTP サーバの設定 (各フィールドの詳細については、ヘルプを参照 > このページ):

• **TFTP サーバを追加するには:**

[サーバの編集] ページの [TFTP サーバ] フィールドで [追加] を選択します。
必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

• **TFTP サーバを編集するには:**

[サーバの編集] ページの [TFTP サーバ] で、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

• **TFTP サーバを削除するには:**

- [サーバの編集] ページの TFTP サーバで、削除する TFTP サーバのチェックボックスを選択します。
- [選択項目の削除] および [OK] を選択して削除を確定します。

SIP サーバ

SIP トランクまたは別の SIP サーバを介した Cisco Unified Communications Manager との電話システムインテグレーションでは、電話システムが作成された後で SIP サーバを追加できます。SIP サーバの設定は、サーバの追加後でも変更できます。あるポートグループにより使用されなくなった SIP サーバは削除できます。



(注) Cisco Business Edition は SIP サーバをサポートしていません。

SIP サーバの設定

手順

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、現在構成されている 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 (Search Port Groups)] ページで、[編集 (Edit)]、[サーバ (Servers)] を選択します。

ステップ 2 SIP サーバの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

• SIP サーバを追加するには:

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、[保存 (Save)] を選択します。

• SIP サーバを編集するには:

1. [サーバの編集] ページの [SIP サーバ] 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] を選択します。
- SIP サーバを削除するには:
 1. [サーバの編集] ページの [SIP サーバ] フィールドで、削除する SIP サーバのチェックボックスを選択します。
 2. 選択
[選択項目の削除(Delete Selected)]
および
[OK] をクリックして削除を確認します。

PIMG/TIMG 装置

電話システムが PIMG/TIMG 装置を通して連動されている場合、各 PIMG/TIMG 装置は別のポートグループに作成されます。電話システム連動が作成された後で、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連動は 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

手順

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。

[検索ポートグループ] ページは、現在設定されている PIMG/TIMG 装置を表示します。

ステップ 2 PIMG/TIMG 装置を設定します (各フィールドの詳細は、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- PIMG/TIMG 装置を追加するには、[ポートグループ検索結果] で、[新規追加] を選択します。[新しいポートグループ] ページの [電話システム] 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。適切な設定を入力し、[保存] を選択します。
- PIMG/TIMG 装置を編集するには、PIMG/TIMG 設定を変更するポートグループの表示名を選択します。[ポートグループ基本] ページの [PIMG 設定] で適切な設定を入力し、[保存] を選択します。

- PIMG/TIMG 装置を削除するには、[ポートグループの検索結果] で、削除する PIMG/TIMG 装置のポートグループの隣にあるチェックボックスにチェックを入れます。[**選択項目を削除**] を選択し、次に [**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では、遅延やMWI使用状況など、あまり使用されない設定を制御します。ポートグループ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、録音メッセージの自動音量調整をコントロールします。正規化を有効または無効にするには、正規化を有効にしたままにし、[**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。

ポートグループ詳細設定の編集

手順

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**] 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 ポートグループ基本ページで、編集メニューから **詳細設定** を選択し、次の作業を行います:

- ポートグループを編集するには、[**ポートグループ詳細設定**] で適切な設定を変更し、[**保存**] を選択します。
- 正規化を有効または無効にするには、録音とメッセージの音声の正規化で適切な設定を変更し、[**保存**] を選択します。

コーデックのアドバタイズ

通話の場合、Unity は電話システムでのメディア ストリームに適した音声またはビデオの形式 (またはコーデック) を通知します。

以下の理由により、Unity Connection は電話システムが使用するメディア ストリームと同じ音声またはビデオ形式を使用する必要があります。

- 1つの音声またはビデオ形式から別の形式にメディア ストリームをトランスコード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への影響を最小限に抑えるため。

- 通話の音声またはビデオの品質を維持する。

Unity Connection が、電話システムで使用される形式とは異なる音声またはビデオ形式をアダプタイズする場合、電話システムはメディア ストリームをトランスコードします。

通話で使用する音声またはビデオの形式を変更する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合] を開き、次に [ポートグループ] を選択します。
 - ステップ 2** [ポートグループの検索] ページで、メディアストリームの音声またはビデオ形式を変更する電話システムの統合に属するポートグループを選択します。
 - ステップ 3** [ポートグループ基本] ページで、[編集] を選択し、次に [コーデック通知] を選択します。
 - ステップ 4** [コーデックの通知の編集] ページで、上または下矢印を選択し、[通知されているコーデック] ボックスと [通知されていないコーデック] ボックス間でコーデックを移動し、[保存] を選択します。
 - ステップ 5** (SIP 統合のみ) 広告されたコーデックによって使用されるパケットサイズを変更する場合、[パケットサイズ] リストの各コーデックに適用可能なパケット設定を選択し、[保存] を選択します。
-

トランク

複数の電話システムが Cisco Unity Connection と統合されている場合、電話システムのトランクを設定して、ある電話システムの通話を別の電話システムの内線に転送できます。電話システムトランクは、内線番号をダイヤルする前に、余分な番号をダイヤル(たとえば、9 をダイヤル)することでアクセスできます。



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

トランクの設定

別の電話システム連動が存在する場合は、電話システムのトランクを追加して、一方の電話システムからもう一方の電話システムの内線へのコールのアクセスを提供できます。電話システムのトランクは、電話システム連動が作成された後で追加できます。

電話システムのトランク設定は変更できません。ただし、変更したい電話システムトランクを削除し、必要な設定で新しい電話システムトランクを追加することができます。電話システムトランクは、電話システム連動で使用されなくなったら削除できます。

手順

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] ページには、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の設定 (各フィールドの情報については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください):

- 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] で、[新規追加] を選択します。[新しい電話システムのトランク] ページで適切な設定を入力し、[保存] を選択します。
- b) 電話システムトランクを削除するには、[電話システムトランクの検索結果] で、削除する電話システムトランクの隣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] を選択します。[OK] を選択して削除を確認します。

Speech Connect ポート

Speech Connect は、音声対応のディレクトリハンドラを使用しているため、従業員も社外からの電話も、従業員の名前を話すと、音声テキストツリーに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、即座につながります。簡単にアクセスできるように、ユーザーの電話機に Speech Connect スピードダイヤルを設定できます。

Speech Connect ポートは、Unity Connection のインストール用に展開された仮想マシンのハードウェア プロファイルに従って設定できます。



- (注) デフォルトでは、Unity Connection は2つのシステム生成 Speech Connect ポートを提供します。これらのポートは、実際のライセンスにマッピングされません。Speech Connect Port 機能を適切に使用するには、Prime License Manager に適切なライセンスをインストールする必要があります。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html にある『Cisco Unity Connection インストール、アップグレード、メンテナンスガイド、リリース 15』の「**ライセンスの管理**」の章を参照してください。

Speech Connect ポートの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection 管理で、[テレフォニー統合] を開き、[Speech Connect ポート] を選択します。

[Speech Connect ポートの構成] ページには、現在構成されている Speech Connect ポートが表示されます。

ステップ 2 [新しい Speech Connect ポート] で、[サーバ] 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] フィールドで、構成する 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。

電話機を使用した音声およびビデオ形式

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

オーディオ形式を設定する場合は、次の点を考慮してください。

- 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形式をアドバタイズする場合、電話システムはメディアストリームをトランスコードします。
- Unity Connection では、次の理由により、電話システムが使用するメディアストリームと同じ音声形式を使用する必要があります。
 - あるオーディオ形式から別のオーディオ形式にメディアストリームをトランスコーディングする必要性を減らすため。
 - Unity Connection サーバーと電話システムのパフォーマンスへの影響を最小限に抑えます。
 - コールの音声品質を維持します。

オーディオ形式の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/15/design/guide/b_15cucdg.html から入手可能な『*Design Guide for Cisco Unity Connection*』の「Sizing and Scaling Cisco Unity Connection Servers」の章にある「Audio Codecs」の項を参照してください。

音声およびビデオ形式の設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection 管理で、[テレフォニー統合] を開き、[ポートグループ] を選択します。

ステップ 2 [ポートグループの検索] ページで、メディアストリームの音声形式を変更する電話システム連動に属するポートグループを選択します。

ステップ 3 [ポートグループ基本] ページで [編集] メニューの [コーデック通知] を選択します。

ステップ 4 [コーデックの通知の編集] ページで、上矢印または下矢印を選択して、コーデックの順序を変更したり、[通知されているコーデック] ボックスと [通知されていないコーデック] ボックス間でコーデックを移動します。

[アドバタイズされたコーデック] ボックスにコーデックが1つだけ指定されている場合、Cisco Unity Connectionはその音声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音声形式を使用しない場合、トランスコードします。

[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ある場合、Unity Connectionはリストの最初のコーデックの優先度をアドバタイズします。電話システムが選択したリストの音声形式でメディアストリームを送信します。

ステップ5 保存を選択します。

ステップ6 (SCCPを除くすべての統合) アドバタイズされたコーデックによって使用されるパケットサイズを変更する場合は、[ポートグループの基本 (Port Group Basics)] ページの [アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] の下で、[パケットサイズ (Packet Size)] リストの各コーデックに適用可能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連携のみ) アドバタイズされたコーデックによって使用されるパケットサイズを変更する場合は、[ポートグループの基本 (Port Group Basics)] ページの [アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] の下で、[パケットサイズ (Packet Size)] リストの各コーデックに適用可能なパケット設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

音声通話とビデオコールの両方で、Cisco Unified Communications Managerでコーデック G711、G729、G722のパケットサイズを変更します。残りのコーデックはCisco Unity Connectionの管理で変更します。

(注) SIP統合では、テレフォニーを介してコンフォートノイズパケットを送信することもできます。コンフォートノイズパケットを送信する方法の詳細については、[録音中に1秒ごとにコンフォートノイズパケットを送信するように Unity Connection を設定する](#)の項を参照してください。

ステップ8 [ポートグループ] メニューで、[ポートグループの検索] を選択します。

ステップ9 メディアストリームの音声形式を変更する電話システム連動に属する残りのポートグループすべてに対して、ステップ2からステップ8を繰り返します。

録音中に1秒ごとにコンフォートノイズパケットを送信するように Unity Connection を設定する

SIP統合では、テレフォニーインターフェイスを介してコンフォートノイズパケットを送信するように Unity Connection を構成できます。以下の手順を実行して、コンフォートノイズパケットを送信するように Unity Connection を設定します。

手順

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)]、[詳細 (Advanced)]、[テレフォニー (Telephony)] の順に移動します。[テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページで、[VAD有効 (Vad Enabled)] チェックボックスをオンにします。

(注) デフォルトでは、VADはシステムで有効になっています。

ステップ 2 以下の CLI コマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb execute procedure
csp_configurationmodify(pfullname='System.Mixer.EnableSendSIDPacketsDuringRecord',pvaluebool=1)
```

ステップ 3 変更を有効にするために、**Connection Mixer** サービスを再起動します。



注意 「Connection Mixer」の重要なサービスの再起動が必要になるため、指定された手順はオフピーク時に実行することが推奨されます。



- (注)
- クラスタの場合、パブリッシャサーバでのみ CLI コマンドを実行し、クラスタでデータベースのレプリケーションが正常に機能していることを確認します。
 - 両方のノードで **ConnectionMixer** サービスを再起動します。

電話の非アクティブによって発生した非アクティブコールをクリーンアップするために **Unity Connection** を設定する

リソースを節約するために、電話機の非アクティブ状態が5分間続いた後に非アクティブコールをクリーンアップするように **Cisco Unity Connection** を設定できます。

この設定を有効にすると、非アクティブで応答しないエンドポイントのコールクリーンアップを実行することで、ポートの輻輳を防ぐことができます。また、このようなエンドポイントによって引き起こされる **ICMP フラッド** の頻度も減少します。この動作をアクティブにするように **Unity Connection** を設定するには、次の手順を実行します。

手順

ステップ 1 デフォルトでは、この設定は無効になっています。次の CLI コマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb execute procedure
csp_configurationmodify(pfullname='System.Mixer.EnableEpInactivityDetection',pvaluebool=1)
```

ステップ 2 **Connection Mixer** サービスを再起動して、変更を適用します。



注意 **Connection Mixer** サービスの再起動が必要になるため、指定されたステップは営業時間外に実行することをお勧めします。



- (注)
- クラスタの場合は、パブリッシャノードでのみCLIコマンドを実行し、クラスタのデータベースレプリケーションが正常に機能していることを確認します。
 - クラスタの両方のノードで **Connection Mixer** サービスを再起動します。

セキュリティ

Cisco Unified Communications Manager 認証と暗号化が Unity Connection ボイスメッセージポートに設定されている場合、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 以降との SCCP 統合、および Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク統合で使用されます。Unity Connection ボイスメッセージポートの認証に必要です。認証および暗号化の問題のトラブルシューティングに役立つルート証明書を表示できます。

Unity Connection ルート証明書を表示、保存する

手順

- 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、[ルート証明書 (Root Certificate)] を選択します。
- ステップ 2** ルート証明書を表示するには、[ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページにルート証明書の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、[名前を付けて保存 (Save Target As)] を選択します。
 - [名前を付けて保存 (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、[ファイル名 (File Name)] フィールドで、Cisco Unified CM 5 の拡張子が (.htm ではなく) .pem であることを確認します。x 以降。[保存 (Save)] を選択します。

注意 証明書は正しい拡張子を持つファイルとして保存する必要があり、そうしないと Cisco Unified CM は証明書を認識しません。
 - [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。Unity Connection ルート証明書ファイルは、この Cisco Unified CM 電話システム統合内のすべての Cisco Unified CM サーバにコピーする準備ができています。手順については、

http://www.cisco.com/ja_jp/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.htmlにある、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。

SIP セキュリティプロファイルの設定 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連携のみ)

SIP セキュリティプロファイルは、Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連携でのみ使用され、Unity Connection ボイスメッセージポートの認証に必要です。SIP セキュリティプロファイルは、作成後に変更できます。Cisco Unified CM サーバが Unity Connection ボイスメッセージポートの認証用に構成されていない場合は、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を追加する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連携のみ)

手順

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、[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] ページは、現在設定されている SIP セキュリティプロファイルを表示します。

ステップ 2 SIP セキュリティプロファイルを設定します (詳細は、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- SIP セキュリティプロファイルを追加するには:

SIP セキュリティプロファイルの検索ページで、**新規追加** の順に選択します。

[新しい SIP セキュリティプロファイル] ページで、[ポート] フィールドに、Cisco Unified CM サーバが SIP トランク認証とボイスメッセージポートの暗号化に使用するポート番号を入力します。

コールシグナリングのメッセージを暗号化するには、[TLS を使用する] チェックボックスにチェックを入れ、[保存] 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:

[SIP セキュリティプロファイルの検索] 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] ページで適切な設定を入力し、[保存] 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:

[SIP セキュリティプロファイルの検索] 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隣にあるチェックボックスを選択します。

[選択項目を削除] を選択して [OK] を選択します。

Unity Connection の IPv6 (Cisco Unified Communications Manager Integrations のみ)

Unity Connection は、SCCP または SIP を使用する Cisco Unified Communications Manager 電話システム統合で IPv6 アドレッシングをサポートします。

- IPv6 はデフォルトでディセーブルになっています。IPv6 を有効にすると、ルータ アドバタイズメント、DHCP、またはアドレスを手動で設定して IPv6 アドレスを取得するように Unity Connection を設定できます。Unity Connection が着信トラフィックをリッスンするモード (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 と IPv6 トラフィックをリッ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、コールコントロールのシグナリングに Unity Connection が使用するアドレス指定モードを設定することができます (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 と IPv6 トラフィックをリッ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、コールコントロールのシグナリングに Unity Connection が使用するアドレス指定モードを設定することができます (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、IPv4 または IPv6 を使用するポートグループごとに、メディアに Unity Connection が使用するアドレス指定モードを設定することができます。

既存の Cisco Unified CM 統合で IPv6 を有効にして設定する手順については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html から入手可能な『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 15*』の「Cisco Unity Connection のアップグレード」の章を参照してください。

新規の Cisco Unified CM 統合の設定中に IPv6 を有効にして設定する手順については、http://www.cisco.com/ja_jp/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html にある、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。



第 8 章

通話管理

- [通話管理の要素 \(95 ページ\)](#)
- [通話管理プラン \(96 ページ\)](#)
- [システムコールハンドラ \(97 ページ\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラ \(104 ページ\)](#)
- [インタビューハンドラ \(107 ページ\)](#)
- [ダイヤル プラン \(108 ページ\)](#)
- [コールルーティング \(116 ページ\)](#)
- [規制テーブル \(121 ページ\)](#)
- [スケジュール \(126 ページ\)](#)
- [休日のスケジュール \(127 ページ\)](#)
- [カスタム録音 \(129 ページ\)](#)
- [Automated Attendant のデフォルトの動作 \(130 ページ\)](#)

通話管理の要素

Cisco Unity Connection の通話管理は、システムが通話进行处理する方法をカスタマイズし、発信者からの入力を収集するために使用できるさまざまな通話管理要素の組み合わせです。

Unity Connection は、着信および発信通話を管理するために、次の要素を提供します。

コンポーネント	使用法
コールハンドラ	通話に応答し、メッセージを取ります。オプションのメニューを提供する (例えば、「顧客サービスは 1、営業は 2...」など);通話をユーザーや他のコールハンドラにルーティングします。および音声テキスト (記録済み情報) を再生します。
ディレクトリ ハンドラ	ユーザーや外部の発信者がメッセージを残すための音声リストを再生し、企業ディレクトリにアクセスできるようにします。

インタビューハンドラ	一連の質問を再生し、回答を録音することで、発信者から情報を収集します。
着信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、通話を最初にルーティングする方法を定義できます。コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクターハンドラ、およびユーザの内線をセットアップしたら、通話ルーティングテーブルを編集することで、通話を適切な人またはハンドラにルーティングできます。
規制テーブル	Unity Connectionが、通話の転送、ユーザへのメッセージ通知、およびファックスの配信のためにダイヤルできる番号を指定することで発信通話を制御します。
スケジュールと休日	組織の勤務時間、勤務時間外、休日の時間を定義して、現在アクティブにする呼び出しルーティングルール、グリーティング、転送オプションを制御します。

これらの要素はすべて、構築ブロックとして使用できます。Unity Connection のデフォルトオブジェクトを使用またはカスタマイズするか、新しいオブジェクトを追加し、それらを組み合わせることで、発信者のエクスペリエンスを作成できます。

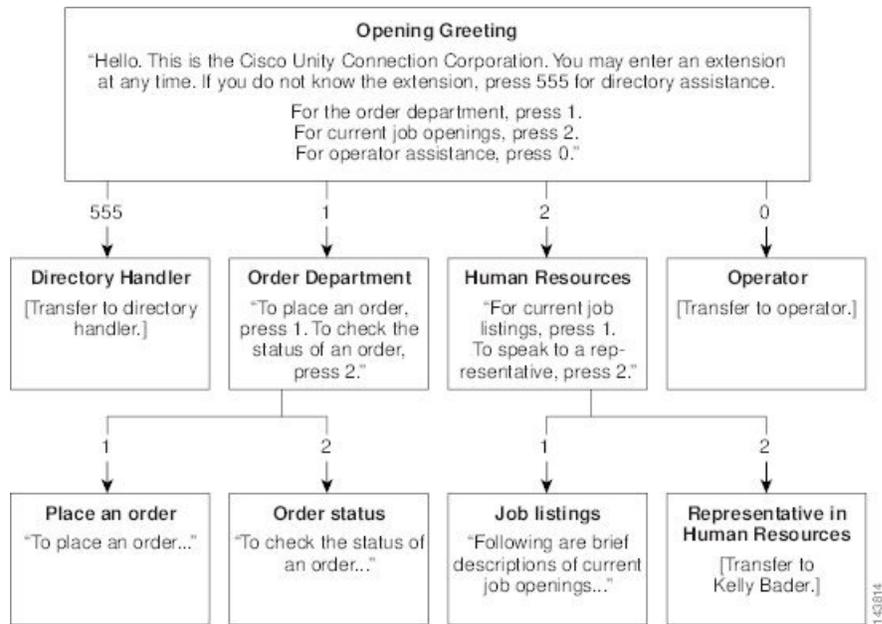
通話管理プラン

通話管理設計には、ワンボタン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経由でのハンドラへの到達など)が含まれます。事前に定義された Unity Connection コールハンドラをプランに含めることもできます。

通話管理プランを作成する

通話管理プランがどのように機能するべきかを検討したら、ハンドラーを接続するためのスケッチを作成できます。

次の図は、自動アテンダントを利用するサンプルの通話管理マップを示しています。



通話管理プランの実装

プランをマッピングしたら、録音セッション中に使用される各コールハンドラのグリーティングの詳細なスクリプトを作成します。

通話処理装置のシステムをセットアップする準備ができたなら、まず、通話がルーティングされる先の通話処理装置を作成します。これらの「宛先」のコールハンドラは、これらにコールをルーティングするコールプロセッサを作成する際に選択します。コールプロセッサを作成する前に、コールプロセッサがコールを転送する先のユーザのアカウントも作成する必要があります。

上の図を例として使用します。まず、Kelly Bader のユーザアカウントを作成し、発注、注文状況、ジョブ一覧の各担当者を作成します。それから、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も計画する必要があります。上の図では、たとえば、すべての新しいコールハンドラはオープニンググリーティングを通じてアクセスできます。また、内線番号を一部のコールハンドラに割り当て、コールルーティングテーブルを使用して、着信通話をこれらの内線番号にルーティング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、通話に応答したり、録音されたプロンプトで発信者に挨拶したり、情報やオプションを提供したり、通話をルーティングしたり、メッセージに応答したりするために使用されます。事前に定義された Unity Connection コールハンドラを使用するか、無制限に新しいコールハンドラを作成できます。

Unity Connection に追加する各コールハンドラは、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。

次の方法で、コールハンドラを使用することができます。

- 自動アテンダント-オペレータの代わりにコールハンドラを使用して、グリーティングを再生したり、キー入力に応答したりすることで、通話に応答したり、転送したりできます。自動アテンダントはメニューオプションを提供します（例えば、「セールスは1を、サービスは2を、当社の営業時間は3を押してください」など）。
- 事前に録音された音声テキストを提供する：顧客から頻繁に要求される情報（「当社の通常の営業時間は、月曜から金曜の、午前8時から午後5時です」など）を提供したり、すべての発信者がシステムと対話する前に聞く事前に録音されたメッセージを再生するためにコールハンドラを使用できます。
- メッセージの受信者：コールハンドラを使用して、組織宛てのメッセージを記録することができます（例えば、「すべての顧客サービス担当者は話中です。お名前、電話番号、アカウント番号をお話してください。できるだけ早く折り返しお電話いたします。」）
- 通話の転送：コールハンドラを使用して、発信者をユーザーにルーティングできます（例えば、営業時間外に、テクニカルサポートのコールハンドラにかかってきた通話を、当番の人の携帯電話に直接転送できます）、または別のコールハンドラに送信します。



(注) Unity Connection は 40,000 のシステム コールハンドラをサポートします。

コールハンドラテンプレート

Unity Connection に追加する各コールハンドラは、テンプレートに基づきます。テンプレートからの設定は、コールハンドラを作成するときと同様に適用されます。Unity Connection には、編集可能な定義済みのテンプレートが含まれています。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、およびメッセージ設定を有効にすること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する場合、新しい設定は、そのテンプレートを使用して作成された新しいコールハンドラに対してのみ有効です。

コールハンドラテンプレートを削除しても、作成時にそのテンプレートに基づいていたコールハンドラには影響しません。

デフォルトのコールハンドラーテンプレート

Unity Connection には、ほとんどのコールハンドラに適した設定を持つ1つのデフォルトのコールハンドラテンプレートがあります。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。

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

コールハンドラーテンプレートの設定

このセクションでは、Unity Connection のコールハンドラテンプレートの設定、コールハンドラテンプレートの設定の定義、およびそれらの保存に関する情報が含まれています。

手順

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] ページには、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 (各フィールドの情報については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- コールハンドラテンプレートを追加するには、[新規追加] を選択します。[新しいコールハンドラテンプレート] ページが表示されます。適切な設定を入力し、[保存] 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、目的の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] ページで、[編集] メニューから適切な設定を選択します。
 - コールハンドラテンプレートの基本設定
 - 転送ルール
 - 発信者入力
 - 挨拶
 - グリーティング後メッセージ
 - メッセージ設定
- コールハンドラテンプレートを削除するには、次の作業を行います。

[コール処理テンプレートの検索] ページで、削除するコール処理テンプレートを選択します。

[選択項目の削除] を選択し、[OK] を選択して削除を確認します。

デフォルトのシステムコールハンドラ

Unity Connection には、編集はできるが削除はできない次の定義済みのコールハンドラが含まれています。



(注) 少なくとも、これらのコールハンドラの挨拶は編集する必要があります。

ガイダンス	<p>自動アテンダントとして機能し、発信者が組織への発信時に最初に流れる挨拶文を再生し、指定されたアクションを実行します。オープニング グリーティングの呼び出しルーティングルールは、すべての着信をオープニング グリーティング コール ハンドラーに転送します。</p> <p>デフォルトでは、オープニング グリーティング コール ハンドラーにより、発信者は * を押してサインイン会話にアクセスするか、# を押してオペレータのコールハンドラーに電話をかけます。オープニング グリーティング コール ハンドラに残されたメッセージは、配信不能メッセージ 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、またはどのキーも押さなかった場合 (デフォルト設定)、通話はこのコールハンドラーにルーティングされます。発信者がメッセージを残したり、電話をオペレータに転送できるように、オペレータ コール ハンドラーを設定できます。</p> <p>デフォルトでは、オペレータ コール ハンドラーにより、発信者は * を押してサインイン会話にアクセスするか、または# を押して、オープニング グリーティング コール ハンドラーを開始できます。オペレータ コール ハンドラに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>
さようなら	<p>短いさようならメッセージを再生し、発信者が何も入力しない場合は電話を切ります。</p> <p>デフォルトでは、終了案内のコールハンドラにより、発信者は*を押してサインイン会話にアクセスするか、または#を押して、オープニング グリーティング コール ハンドラーを開始できます。[グリーティングの後の] アクションを [電話を切る] から [メッセージを受ける] に変更すると、さようならコールハンドラーに残されたメッセージは、[配信不能メッセージ] 同報リストに送信されます。</p>

システムコール処理の設定

このセクションでは、Unity Connection 用のシステムコールハンドラーの設定、コールハンドラーの設定の定義、保存に関する情報が含まれています。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[通話管理 (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。

[コールハンドラーの検索] ページには、現在設定されているコールハンドラーが表示されます。

ステップ 2 システムコールハンドラーを設定する (各フィールドの詳細は [ヘルプ] > [当ページ] を参照してください):

- システムコールハンドラーを追加するには:

[コールハンドラーの検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しいコールハンドラー] ページで、適切な設定を入力し、[保存] を選択します。

- システムコールハンドラーを編集するには:

[コールハンドラーの検索] ページで、編集するコールハンドラーを選択します。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にチェックを入れ、[一括編集] を選択します。

[コールハンドラの基本設定の編集] ページで、[編集] メニューを選択し、次のいずれかの設定を編集します。

- コールハンドラの基本設定
 - 転送ルール 「[転送ルール](#)。
 - 発信者入力。 [発信者入力](#)を参照してください。
 - グリーティング [挨拶](#)を参照してください。
 - グリーティング後メッセージ。
 - [メッセージ設定] [メッセージ設定](#)を参照してください。
 - 呼び出し処理の所有者。 [コールハンドラの所有者](#)を参照してください。
設定を編集したら、[保存 (Save)] を選択してください。
- システムコールハンドラを削除するには:
[システムコールハンドラ] 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。

[依存関係を表示] を選択して、削除するコールハンドラに依存してい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へのリンクをたどり、別のコールハンドラに依存関係を再割り当てします。

[選択項目の削除] を選択します。

Call Handler Settings

転送ルール

システム発信者用の転送ルールは、自動アテンダントから発信者に到達した着信を Unity Connection が転送する方法を指定します。

通話がコールハンドラに転送されると、Unity Connection はまず適用可能な転送ルールを確認して、通話の転送先をコールハンドラ グリーティングまたは内線のいずれかに決定します。

録音されたオプションのメニューまたは情報メッセージを発信者に提供する場合は、転送ルールを設定して、着信を挨拶メッセージに転送します。

各コールハンドラには、カスタマイズ可能な次の3つの転送ルールがあります。

- 標準: これは通常営業時間です。
- 閉業: これはアクティブスケジュールの閉業 (営業時間外および休日) の時間です
- 代替: この転送ルールを有効にすると、標準および非営業時間の転送ルールが上書きされ、常に有効になります。

発信者入力

発信者の入力設定では、コールハンドラ グリーティング中に発信者が電話のキーを押した場合に、Unity コネクションが実行するアクションを定義します。[グリーティングの編集] ページの設定を使用して、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。

挨拶

個別のコールハンドラの応答メッセージを設定して、発信者が応答メッセージの再生中にUnity Connection 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することができます。



(注) 各システムコールハンドラは、最大7つの応答メッセージを持つことができます。

既定の応答メッセージは次のとおりです。

標準	他のグリーティングで上書きされない限り、常に再生されます。標準のグリーティングを無効にすることはできません。
終了 (Closed)	アクティブなスケジュールで定義されている、営業時間外の時間に再生されます。クローズドグリーティングは標準の挨拶より優先されます。
祝日 (Holiday)	アクティブなスケジュールに関連付けられた休日のスケジュールで指定されている特定の日に再生されます。休日の挨拶は、標準の挨拶やクローズドな挨拶よりも優先されます。
内線	内部発信者にのみ再生されます。社内の人々だけが知る必要がある情報を提供できます。内部の挨拶は、標準の挨拶、クローズドな挨拶、休日の挨拶よりも優先されます。すべての電話システムの連動が内部グリーティングに必要なサポートを提供しているわけではありません。
ビジー	内線が通話中のときに再生します。話中の挨拶は、標準の挨拶、休業中の挨拶、社内の挨拶、休日の挨拶よりも優先されます。 すべての電話システム連動が、話中グリーティングに必要なサポートを提供しているわけではありません。
代替	休暇や特別な状況など、さまざまな状況で使用できます。代替の挨拶は、他のすべての挨拶よりも優先されます。
エラー (Error)	発信者が無効な番号を入力した場合に再生されます。これは、番号が内線番号と一致しない場合、内線番号が検索範囲で見つからない場合、または発信者が番号をダイヤルすることが制限されている場合に発生する可能性があります。エラー グリーティングを無効にすることはできません。 システムデフォルトのエラー録音は、「これを有効なエントリとして認識しませんでした」です。デフォルトでは、エラー グリーティングが再生された後で、Unity Connectionはグリーティングを再生します。



- (注) コールハンドラの言語が発信者から継承されている場合、コールハンドラのグリーティングは複数の言語で録音できます。たとえば、Cisco Unity Connectionが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て、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することができます。

メッセージ設定

メッセージ設定では、コールハンドラーのメッセージを受信する相手、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、外部の発信者からのメッセージの録音最大長、メッセージを残すときに発信者ができること、メッセージにセキュアとして自動的にマークするかどうか、メッセージが残された後の通話で次に取るべき行動を指定します。

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)] ページで別のコールハンドラのグリーティングを選択したり、コールハンドラのグリーティングを録音したりするか、または電話で Cisco Unity Greetings Administrator を使用してこれを行うことができます。



- (注) Unity Connection 10.5 以降では、ユーザと配信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、配信リスト内のローカルユーザだけが、ネストされた配信リストのメンバーではなく、コールハンドラの所有者として追加できます。

ディレクトリハンドラ

ディレクトリハンドラは、発信者がメールボックスを持つ Unity Connection ユーザに到達するために使用できる会社のディレクトリへのアクセスを提供するために使用されます。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検索し、通話を適切なユーザに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ため、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。次に、コールハンドラの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、一致した場合の動作、および発信者の入力が見出されない場合の動作を指定する設定が含まれています。

ディレクトリハンドラには2つのタイプがあります。

電話のキーパッド (Phone Keypad)	発信者は、電話のキーパッドを使用して、検索情報や内線番号を入力します。このタイプのディレクトリハンドラでは、名前の検索方法、一致した場合の動作、発信者の入力が見出されない場合の動作を指定できます。
-------------------------	--

<p>音声を有効にする</p>	<p>発信者は、到達させたい Unity Connection ユーザの名と姓を言うか、内線番号の個々の桁を言うことで、内線番号を入力します。音声ディレクトリハンドラは、代替名を検索に含めることもできます。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>外部の発信者はディレクトリにリストされているユーザにアクセスできますが、管理者が定義した連絡先は Unity Connection にログインしているユーザのみが利用できます。ユーザ定義の連絡先は、連絡先を定義した Unity Connection ユーザだけが利用できます。</p> <p>(注) このタイプのディレクトリハンドラの場合、表示名が指定され、[ユーザーの基本設定 (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選択されている限り、ユーザーはディレクトリハンドラを使用してアクセスすることはできません。</p>
-----------------	--



(注) 同じシステム上に、電話キーパッドと音声対応ディレクトリハンドラの両方を作成できます。

既定のディレクトリハンドラ

Unity Connection には、編集はできるが削除はできない [システム ディレクトリ ハンドラー] というデフォルトのディレクトリハンドラーが1つ含まれています。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構成されています。

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 ハンドラと対話します。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、発信者が通話の開始の挨拶文中に4を押すと、ディレクトリハンドラにアクセスします。

ディレクトリハンドラの設定

このセクションでは、Unity Connection のディレクトリ ハンドラを設定し、ディレクトリ ハンドラの設定を定義して保存するための情報が含まれています。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[通話管理] を展開し、[ディレクトリ ハンドラー] を選択します。

[ディレクトリ ハンドラの検索] 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 (各フィールドの情報については、[ヘルプ]>[このページ]を参照してください):

- ディレクトリ ハンドラを追加するには:

[ディレクトリ ハンドラの検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しいディレクトリ ハンドラ] ページで適切な設定を入力し、[保存] を選択します。

- ディレクトリ ハンドラを編集するには:

[ディレクトリ ハンドラの検索] ページで、編集するディレクトリ ハンドラを選択します。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にチェックを入れ、[一括編集] を選択します。

[ディレクトリハンドラの基本設定の編集] ページで、[編集] メニューを選択し、次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
- 発信者入力
- 挨拶

設定を編集したら、[保存] を選択してからページを離れます。

- ディレクトリ ハンドラを削除するには:

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

[依存関係を表示] を選択して、削除するディレクトリ ハンドラに依存しているデータベース 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へのリンクをたどり、別のディレクトリ ハンドラに依存関係を再割り当てします。

[選択項目の削除] を選択します。

ボイスディレクトリハンドラにコールをルーティングする

音声ディレクトリハンドラを設定する場合は、Cisco Unified CM 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 Communications Manager を設定するための次のタスク リストを参照してください。

手順

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** 新しいハントリストへの回線グループを追加します。
- ステップ3** 音声タイプのディレクトリハンドラのコールがルーティングされる新しいハントパイロットにハントリストを追加します。
- ステップ4** Cisco Unity Connection Administration で、通話を音声タイプのディレクトリハンドラにルーティングするように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。
http://www.cisco.com/ja_jp/products/sw/voicesw/ps556/tsd_products_support_series_home.html.

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、発信者からの回答を録音することで、発信者から情報を収集します。

インタビュー担当者のメッセージの受信者、メッセージがディスパッチ配信用にマークされるかどうか、緊急のマークが付けられているかどうか、メッセージが残されているときの通話時に実行する次のアクション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 の他のオブジェクトによって参照される場合 (例えば、コールハンドラの発信者の入力キーが通話をインタビューハンドラに送信する)、他のオブジェクトの設定を変更して、削除するインタビューハンドラの参照を削除しない限り、インタビューハンドラを削除することはできません。最初にオブジェクトの設定を変更しないでインタビューハンドラを削除しようとする、削除操作は失敗します。

1つまたは複数のコールハンドラによって参照されたインタビューハンドラを削除する場合、発信者が入力オプションに関する適切な情報を聞くことができるように、必ずコールハンドラのグリーティングを再録音してください。



(注) Cisco Unity Connection Release 14SU1 以降では、1つのインタビューハンドラの質問の最大録音時間は 300 秒です。

300 秒を超えるインタビューハンドラの質問を録音する場合、複数の質問を録音する必要があります。Unity Connection に録音できる質問の最大数は 20 です。

インタビューハンドラを設定する

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、保存します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[通話管理] を展開し、[インタビューハンドラー] を選択します。

[インタビューハンドラーの検索] ページには、現在設定されているインタビューハンドラーが表示されます。

ステップ 2 インタビューハンドラーを設定する（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）：

- インタビューハンドラーを追加するには:

[インタビューハンドラーの検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しいインタビューハンドラー] ページで適切な設定を入力し、[保存] を選択します。

- ディレクトリハンドラーを編集するには:

[インタビューハンドラーの検索] ページで、編集するインタビューハンドラーを選択します。複数のシステムディレクトリハンドラーを編集するには、該当するチェックボックスにチェックを入れ、[一括編集] を選択します。適切な設定を入力し、[保存] を選択します。

- インタビューハンドラーを削除するには:

[インタビューハンドラー] ページで、削除するインタビューハンドラーを選択します。

[依存関係を表示] を選択して、削除するインタビューハンドラーに依存してい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へのリンクをたどり、依存関係を別のインタビューハンドラーに再割り当てします。

[選択項目の削除] を選択します。

ダイヤルプラン

パーティションとサーチスペースは、Unity Connection 内でグローバルダイヤルとメッセージアドレススペースを隔離する方法を提供します。パーティションは、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の論理的なグループで構成されています。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。

Unity Connection でのデフォルトのパーティションとサーチスペース

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、ユーザやユーザテンプレートなど、パーティションに属するすべてのオブジェクトが、<Server Name> Partition という名前のパーティションに配置されます。同様に、サーチ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、<Server Name> 検索スペース（唯一のメンバーである <Server Name> パーティションを含む）という名前のサーチスペースを使用します。さらに、すべて

のテンプレートは、該当する場合には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ています。このように、デフォルトでは、Unity Connectionは1つのサーバ全体のパーティションと検索スペースのみを使用します。ディスクリプションまたはパーティションメンバーシップを変更することで、デフォルトのパーティションおよびサーチスペースを名前変更または削除したり、デフォルトのサーチスペースを編集したりできます。



(注) システムのデフォルトパーティションとサーチスペースを変更しても、作成済みのオブジェクトやテンプレートには影響しません。

システムデフォルトのパーティションおよびサーチスペースの変更

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [全般構成の編集] ページの [デフォルトパーティション] 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] フィールドで新しいデフォルトのサーチスペース名を選択し、[保存] 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。このグループに対して、発信者とユーザは、Unity Connection と対話しながら、メッセージを送信したり、発信することができます。1つまたは複数のパーティションを1つのサーチスペースのメンバーとしてグループ化することができます。また、パーティションは複数のサーチスペースのメンバーになることができます。次のタイプのオブジェクトはパーティションに属します:

- メールボックスを持つユーザ (プライマリ内線番号)
- ユーザの代替内線番号
- 連絡先 (VPIM 連絡先を含む)
- システム配信リスト
- 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

さらに、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できます。

内線はパーティション内で一意である必要がありますが、パーティションには、内線が関連付けられていないオブジェクトを含めることができます (たとえば、一部の連絡先やシステム配信リスト)。オブジェクト名はパーティション内で一意である必要はありません。管理者が定義した連絡先電話番号も、パーティション内で一意である必要はありません。

ユーザーは、プライマリ内線を1つのパーティションに、別の内線を別のパーティションを持つことができますが、一般的に、オブジェクトは単一パーティションのメンバーになることしかできません。ユーザに代替名が定義されている場合、ユーザが内線番号を持つ各パーティションで代替名を使用できます。



(注) 一括編集モードで代替内線のパーティションを変更すると、ユーザの主要内線が代替内線番号として取得されます。主要内線が変更されたパーティションにすでに存在する場合、重複する内線のエラーメッセージがスローされます。

パーティションの設定

このセクションでは、Unity Connection のパーティションの設定、設定の定義と保存に関する情報が含まれています。パーティションを作成したら、ユーザやユーザテンプレートなどの様々なオブジェクトをパーティションメンバーとして指定することができます。

手順

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] ページには、現在構成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する (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) :

- パーティションを追加するには、[新規追加] を選択します。

[新しいパーティション] ページで、パーティションの名前を入力し、[保存] を選択します。

[パーティションの編集] ページが表示されたら、必要に応じて説明を追加することもでき、[保存] を選択します。

(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]ページで設定を変更し、[保存]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隣にあるチェックボックスを選択します。[選択項目を削除]と[OK]を選択して削除を確認します。

(注) パーティションが空で(パーティションのメンバーであるオブジェクトがない)、パーティションがシステムデフォルトパーティションとして構成されていない場合、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、Unity Connectionはパーティションが使用中で削除はできないという警告を出します。

サーチスペース

検索スペースは、Connectionと対話している間にユーザまたは外部の発信者が到達できるユーザや同報リストなど、オブジェクトの検索範囲を定義するために使用されます。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できるユーザ、配信リスト、またはVPIM連絡先を識別します。ユーザに適用される検索範囲によって、ユーザが音声認識会話を使用する際にネームダイアルで発信できるユーザと連絡先も特定されます。

以下のタイプのオブジェクトは、検索範囲に検索スペースを使用できます。

- メールボックスを持つユーザ
- ルーティングルール(直通と転送の両方)
- システムコールハンドラ
- 電話ディレクトリハンドラー
- 音声対応ディレクトリハンドラ
- VPIMロケーション

さらに、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、類似タイプの新しいオブジェクトの検索範囲を設定できます。検索スペースは、1つ以上の順序付けられたパーティションで構成されます。

発信者に代わってUnityがオブジェクトを検索する場合、サーチスペースに配置されている順序でパーティションを検索します。内線番号はパーティション内で一意である必要がありますが、サーチスペース内で一意である必要はありません。そのため、サーチスペースを使用して、重複する内線番号を持つダイヤルプランを処理できます。

VPIMとネットワークの概念については、[ネットワークング \(147ページ\)](#)の章を参照してください。

Automated Attendant の検索スペースの例

組織内に、自動アテンダントとしてセットアップされた Unity Connection サーバがインストールされ、顧客サービス部門への通話を処理し、ユーザに代わってボイスメッセージを受け取ります。組織のすべての従業員は、従業員パーティションにプライマリ内線を持ち、顧客サービス部門の従業員は、顧客サービスパーティションに代替内線番号を持ちます。

Unity Connection サーバは、以下のサーチ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で設定されています。

検索スペース	パーティションメンバーシップ (優先順位で)
社員の検索スペース	従業員、顧客サービス
顧客サービスの検索スペース	顧客サービス

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従って、外部の発信者が Unity Connection にコールインすると、カスタマーサービスの検索スペースを使用します。外部の発信者が対話するシステムコールハンドラおよびディレクトリハンドラは、カスタマーサービスの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よると、組織のすべての従業員は、組織内でお互いに発信するときに、従業員検索スペースを使用します。

この例では、ユーザが発信して Unity Connection にログインすると、メッセージの宛先を指定したり、社内の他のユーザに発信することができます。しかし、外部の発信者が Unity Connection を呼び出して自動アテンダントに到達した場合、外部の発信者は、カスタマーサービスパーティション内の代行内線番号を持つ従業員のみにも到達できます。

複数サイトの検索スペースの例

ある組織に、デジタルでネットワークされた Unity Connection の3つのロケーションがあり、次の3つのサイトにサービスを提供しています。本社、東区、および西地域です。

構成は次のとおりです。

- Unity Connection は次のサーチスペースおよび関連するパーティションで設定されています:

検索スペース	パーティションメンバーシップ (優先順位で)
本社-SS	HQ、プライマリ、RE、RW
地域-東-SS	RE、プライマリ
地域-西-SS	RW、プライマリ

- 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	ユーザの検索スペース	プライマリ内線番号とパーティション	代替内線番号とパーティション
アレックス・アバデ	本社	本社-SS	85553001、プライマリ	3001、本社
クリス・ブラウン	本社	本社-SS	85553002、プライマリ	3002、本社
パット・スミス	地域-東部	地域-東-SS	82223001、プライマリ	3001、RE
シャノン・ジョンソン	地域-東部	地域-東-SS	82223002、プライマリ	3002、RE
ロビン・スミス	Regional-West	Regional-West-SS	87773001、プライマリ	3001、RW
テリー・ジョーンズ	Regional-West	Regional-West-SS	87773333、プライマリ	3333、RW

- 本社サーバ上の VPIM ロケーションとして設定されている VPIM サーバがあります: VPIM-South。この VPIM ロケーションのダイヤル ID は 8468 で、ブライントアドレス指定を許可し、プライマリパーティションに属し、Headquarters-SS 検索スペースを使用するように設定されています。
- 各サーバのサインイン試行の直接ルーティングルールと転送試行の転送ルーティングルールは、そのサーバのユーザと同じ検索スペースを使用するように構成されています。(たとえば、Headquarters サーバのルールは、Headquarters-SS 検索スペースを使用します。)

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、同じサイトの他のユーザをアドレス指定できます。ユーザーは 8468 にリモートシステムのメールボックス番号を加えることで、メッセージを VPIM メールボックスに無差別アドレス指定することができます。VPIM-South VPIM ロケーションのユーザが送信したメッセージは、HQ、Primary、RE、または RW パーティション内の任意のユーザに配信できます。

検索スペースの仕組み

検索スペースは次のコンポーネントに適用されます。

- ユーザー：ユーザーは、ユーザーの検索範囲として定義されたサーチスペースの一部であるパーティション内のオブジェクトにのみ到達できます。このサーチスペースには、ユーザのプライマリまたは代行内線番号を含むパーティションを含める必要はありません。

ユーザーが内線番号でメッセージを宛先指定し、また、サーチスペースの異なるパーティションに重複する内線がある場合、Unity Connection は Cisco Unity Connection Administration の割り当てられたパーティションリストに表示される順序で、サーチスペースのパーティションを検索し、最初に見つかった結果を返します。

ユーザーの検索範囲は、内線または名前でもメッセージのアドレスを指定する、プライベート配信リストにメンバーを追加する、アドレス指定の優先順位リストに名前を追加する、名前を呼び出して別のユーザーに電話をかける、VPIM 連絡先にメッセージを宛てる、VPIM ロケーショ

ンにブラインドアドレスのメッセージを送るなど、ユーザーが到達できるオブジェクトを定義します。

- 着信ルーティングルール: 通話が Unity Connection に着信すると、発信者が Unity Connection に直接ダイヤルしたか、または内線から転送されたかによって、通話はまず適切なルーティングルールテーブルと照合されます。Unity Connection が、通話のパラメータに基づいて、適用可能なテーブル内のルーティングルールへの通話と一致する場合、ルーティングルールの構成により、通話の初期検索範囲が決定されます。

通話ルーティングルールに正しい検索範囲を設定しやすくするために、ルーティングルール条件をセットアップして、着信通話のポート、電話システム、ダイヤル番号、またはその他の基準に基づいてルールを選択することができます。複数のパーティションと複数の検索スペースをセットアップする場合、各呼び出しルーティングルールに設定されている検索範囲の影響を慎重に考慮する必要があります。呼び出しルーティングルールでの検索範囲の設定に関連する次の考慮事項をご覧ください。

- Unity Connection は、通話の初期範囲として定義された検索スペースを使用して、通話ユーザーからのものかどうか、またその場合はどのユーザーかを識別します。ユーザーが、コールの初期検索範囲としてセットされた検索スペースのメンバーではないパーティション内の内線番号からコールを発信した場合、そのコールはそのユーザーから発信されたものとして識別されません。ユーザーの内線番号が、この検索空間にも表示される別の分割の内線番号と重複する場合、その通話は、Unity Connection が分割を検索したときに、検索空間に表示された順に検索した最初のオブジェクトから発信されたものとして識別されます。
- Unity Connection にログインするために通話を送信するユーザーは、サインインプロセスが正常に完了するまで、検索スコープをユーザープロファイルに定義された検索空間に設定することはできません。
- システム配信リスト: 各配信リストにパーティションを指定するため、各配信リストにメッセージを送信するためのユーザーアクセスを制限するために、検索スペースを使用することができます。特定のユーザーグループの検索スコープの一部ではない分割に配信リストを指定した場合、ユーザーは配信リストを見つけて、メッセージを宛先にすることができません。例えば、「配信リストパーティション」という新しいパーティションを作成し、すべてのボイスメールユーザー、ボイスメール有効な連絡先、配信不能メッセージがこのパーティションを使用するように構成できます。リストに送信するためのアクセス権を特定のユーザーに付与するために、デフォルトのパーティションと [ディストリビューションリストパーティション] の両方を含む新しい検索スペースを作成し、この検索スペースをユーザーの検索範囲として指定することができます。
- システム呼び出し処理: Unity Connection は、呼び出し処理機能の検索範囲を使用して、呼び出し処理機能から VPIM ロケーションのユーザー、管理者定義の連絡先、および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。ハンドラーの範囲を設定して、すでに通話に設定されている検索範囲を継承するか (前のハンドラーまたは通話ルーティングルールから)、指定する特定の検索範囲を使用することができます。
- ディレクトリ ハンドラー: Unity Connection はディレクトリ ハンドラー検索範囲を使用して、ディレクトリ ハンドラーに到達する発信者が検索または聞くことができるオブジェクト

トを定義します。電話ディレクトリプロセッサの場合、範囲をサーバ全体、特定のサービスクラス、システム同報リスト、または(コールから継承された、またはディレクトリハンドラに対して指定された)検索スペースに設定できます。音声対応のディレクトリハンドラについては、範囲をサーバ全体または(コールから継承された、またはディレクトリハンドラに指定された)検索スペースに設定できます。

発信者が特定の名前についてディレクトリハンドラを検索する場合、ディレクトリハンドラの範囲がサーチスペースに設定されている場合、Unity Connection はサーチスペース内の各パーティションを検索し、名前に一致するすべてのオブジェクトのリストを返します。

- **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ているため、サーチスペースに含めることができ、発信者は会話の他の部分から到達できるようになります。インタビューハンドラは、ユーザまたは他の対象にダイヤルしたりアドレスを指定したりする必要がないため、検索範囲が定義されていません。
- **ネットワーク:** Unity Connection サーバを他の Unity Connection ロケーションとネットワークする場合、サーバで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 ロケーションに複製されます。Unity Connection ネットワークは、ネットワーク内のすべてのロケーション間で共有される最大 10K のパーティションと 10K の検索スペースをサポートします。
- **VPIM ロケーション:** 各 VPIM ロケーションは単一のパーティションに属します。VPIM ロケーションでブラインドアドレス指定が許可されており、ロケーションが属するパーティションがユーザの検索スペース内にある場合、そのユーザはリモート VPIM システム上でブラインドアドレス指定できます。ブラインドアドレスを指定するには、ユーザは VPIM ロケーションのダイヤル ID の後にリモートユーザのメールアドレス番号を指定することで、メッセージの宛先を指定します。たとえば、VPIM ロケーション 555 のメールアドレス 1000 に到達するには、メッセージの宛先として 5551000 を指定します。

VPIM ロケーションで連絡先の自動作成が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作成される VPIM 連絡先のパーティションとして使用されます。関連する VPIM ロケーションとは別に、VPIM 連絡先のパーティションを変更することもできます。各 VPIM ロケーションにも検索範囲があります。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 はロケーションの検索範囲として定義されている検索スペースを検索し、宛先フィールドの内線と Unity Connection ユーザーを照合することでメッセージ受信者を特定します。

- **管理者が定義した連絡先:** 管理者が定義した各連絡先はパーティションに属します。発信者が音声コマンドを使用して連絡先に発信するために使用できる電話番号で連絡先が設定されている場合、音声認識を使用するユーザーの検索スペースにその連絡先のパーティションが含まれている場合、そのユーザーはその連絡先に電話をかけることができます。その連絡先のパーティションが検索スペースに含まれていないユーザーは、その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を含む検索範囲を使用または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、連絡先に到達できます。または、ディレクトリハンドラの検索範囲がサーバ全体に設定されている場合も同様です。

検索スペースの設定

このセクションには、Unity Connection の検索スペースの構成、設定の定義と保存に関する情報が含まれています。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ダイヤルプラン (Dial Plan)] を開き、[検索スペース (Search Spaces)] を選択します。

ステップ 2 検索スペースの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください):

- 新しい検索スペースを追加するには、[新規追加]を選択します。
[新規検索スペース] ページより [検索スペース] の名前を入力し、[保存] を選択します。
[検索スペースの編集] ページで検索スペースの説明を入力し、[保存]を選択します。
- サーチスペースを編集するには、編集するサーチスペースの名前を選択します。 [Edit Search Space] ページで、必要に応じて設定を変更し、[保存] を選択します。
- 検索スペースを削除するには、削除する検索スペースの表示名の隣にあるチェックボックスをチェックします。 [選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。
(注) 使用中のオブジェクトがある場合でも、検索スペースを削除できます。ただし、この場合は置換用の検索スペースを選択する必要があります。 検索範囲が削除された検索スペースに設定されていたオブジェクトは、代わりに置換の検索スペースを使用するように変更されます。
- 50 を超えるサーチスペースは同時に削除できません。

コールルーティング

コールルーティングは、オペレーターや特定のサブスクライバ、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への着信コールをルーティングするために使用されます。また、コールルーティングは、サブスクライバをサブスクライバ ログオン カンバセーションにルーティングするためにも使用されます。

既定の呼び出しルーティング規則

Unity Connectionには、直接通話用と転送通話用の2つのコールルーティングテーブルがあり、ユーザおよび身元不明の発信者からの通話を処理します。

1. 直通ルールは、Unity Connectionに直接ダイヤルされるユーザおよび身元不明の発信者からの通話を処理します。 定義済みのダイレクトルーティングルールは以下のとおりです。

- サインインの試行 - ユーザからの通話は、ユーザのサインインカンバセーションにルートされます。



(注) Unity Connection 10.0 (1) 以降では、ユーザーは「サインインを試みる」でログインすると、ビデオと音声の両方のグリーティングを再生および記録できます。

- オープニンググリーティング - 身元不明の発信者からの通話は、オープニンググリーティングにルーティングされます。

2. 転送ルールは、ユーザーの内線から Unity Connection に転送される通話を処理します。

またはユーザアカウントに関連付けられていない内線番号から (会議室など)。その定義済みの転送ルーティングルールは以下のとおりです。

- 転送試行 - ユーザの内線番号から転送されたすべての通話は、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、発信側ユーザーが応答のない通話を受信すると、ユーザーはビデオと音声の両方のグリーティングを再生できます。

- オープニンググリーティング - ユーザアカウントに関連付けられていない内線番号から転送された通話は、オープニンググリーティング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する追加ルールに対して、[サインイン試行] および [転送試行] ルールの順序を変更することができます。オープニンググリーティングのルールは、常に両方のテーブルの最後のエントリになります。定義済みのルールを削除することはできません。

新しいルールを作成するときは、通話のルーティングに使用される条件のみを指定する必要があります。空白のフィールドはすべてに一致するため、ページの他のフィールドを空白にしておくことができます。

呼び出しルーティングルールを設定する

このセクションでは、Unity コネクションでの着信ルーティングルールの設定、およびルーティングルールの設定の定義と保存について説明します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity コネクション管理で、[通話管理> コール ルーティング] を展開します。

- 直通通話のルーティングルールを構成する場合は、[直通ルーティングルール] を選択します。[ダイレクトルーティングルール] ページには、既定および現在構成されているルーティングルールが表示されます。
- 転送された通話のルーティングルールを設定したい場合は、[転送ルーティングルール] を選択します。[転送ルーティングルール] ページには、既定および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 直通または転送ルーティングルールでルーティングルールを設定します:(各フィールドの情報については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください):

- ルーティングルールを追加するには、[新規追加] を選択します。
[新しい直接ルーティングルール] ページまたは [新しい転送ルーティングルール] ページで、適切な設定を入力し、[保存] 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] ページで [新規追加] 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] を選択します。
- ルーティングルールを削除するには、次の操作を行います:
[連絡先の検索] 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] を選択します。

着信ルーティング テーブル

コールルーティングテーブルは、オペレーターや特定のユーザー、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への着信コールをルーティングするために使用されます。さらに、着信ルーティングテーブルは、ユーザーをユーザーサインイン会話にルーティングするために使用されます。

新しいルールを追加したり、それぞれのルーティングテーブルのルールの順序を変更することができます。それぞれのルーティングテーブルに追加する追加ルールに対して、「サインイン試行」および「転送試行」ルールの順序を変更できますが、「オープニングルーティング」ルールは、常に両方のテーブルの最後のエントリになります。定義済みのルールを削除することはできません。

着信通話のルーティング テーブルは、発信者電話番号 (ANI または発信者 ID)、通話を発信するトランクやポート、ダイヤル済み電話番号 (DNIS)、転送ステーション、およびスケジュール

など、通話に関して Cisco Unity Connection が持つ情報に基づいて着信通話をルーティングするための一連のルールで構成されています。

Unity Connection は、着信を受けると、まず電話システムから送信された通話情報に基づいて、それが直通か転送かを判断し、次に適切なコールルーティングテーブルを適用します。通話情報が最初のルールのすべての条件に一致する場合、通話はルールで指定されている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満たされない場合、通話情報は2番目のルールの条件と比較され、通話のすべての特性に一致するルールが見つかるまで同様に繰り返されます。

電話システムと Unity Connection の間の連携により、通話に関して提供される情報(たとえば、通話タイプ、ポート、トランク、発信番号、ダイヤル番号)が決まります。スケジュールは、コールを受信した日時によって決定されます。

次の例は、通話をルーティングするために、Unity Connection で通話ルーティングテーブルがどのように使用されるかを示しています。

例 1

以下の表で、[オペレータ]ルール設定で指定された基準を満たす通話(平日のスケジュールがアクティブな間に受信した直通の外部着信)は、オペレータに転送されます。この基準を満たさない着信は、テーブル中の他の着信ルーティングルールの指定に従ってルーティングされます。この場合、週末に受信した直通の外線通話は、「オープニンググリーティング」通話ルーティングルールに従って、「オープニンググリーティング」にルーティングされます。

表 4: 直通通話呼び出しルーティングテーブル

ルール	ステータス (Status)	ダイヤルした番号	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	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	平日	オペレーターへの転送
サインインを試みます	アクティブ	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に	サインインを試みます
ガイダンス	アクティブ	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に	開始の挨拶の転送を請

例 2

以下の表では、特定の内線番号(1234 および 5678)から転送された通話は、それぞれ製品情報とカスタマーサービスルールに従ってルーティングされます。最初の2つのルールのいずれの内線番号または転送ステーションにも一致しない着信は、残りの2つのルールに従ってルーティングされます。

次のコールルーティングルールアクションからルーティングするルーティングルールを使用する

表 5: 転送された通話の呼び出しルーティングテーブル

ルール	ステータス (Stat)	ダイヤルした 番号	発信者 番号	転送ステーション	電話システム	ポート	スケジュール	コールの送信先
顧客サービス	アクティブ	任意 (Any)	任意 (Any)	5678	任意 (Any)	任意 (Any)	常に	顧客サービスへの転送
製品情報	アクティブ	任意 (Any)	任意 (Any)	1234	任意 (Any)	任意 (Any)	常に	製品情報の挨拶へ転送
転送を試行	アクティブ	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に	転送を試行
ガイダンス	アクティブ	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	任意 (Any)	常に	開始の挨拶の転送

次のコールルーティングルールアクションからルーティングするルーティングルールを使用する

ユーザプロフィールまたはコールハンドラで、[グリーティングの後]アクション、メッセージの後アクション、または発信者が入力したキーのアクションを設定して、次のコールルーティングルールからルーティングするアクションを着信に適用できます。このアクションにより、Cisco Unity Connection は、該当するコールルーティングテーブル(通話が電話システムからどのように受信されたかに応じて、直通または転送)に従って、Unity Connectionが以前に適用したルールの直後から始まるルールに従って、通話の処理を続行します。通話が表中の最終ルールに従ってすでに処理されている場合、最終ルールが再度適用されます。

たとえば、着信者が Unity Connection に直接発信するか、内線によって転送されるかに関係なく、すべての着信者に対して Unity Connection に常に標準のグリーティングまたは免責事項を再生させることができます。挨拶文は、発信者がメッセージを残す、ログインするなど、他の操作を行う前に再生されます。これらの操作を行うには、次の操作を行います。

1. 新しいコールハンドラを作成し、代替の挨拶としてメッセージを録音します。
2. 代替の挨拶を有効にし、挨拶中に着信者の入力を無視するように構成してから、[挨拶の後]アクションを次の呼び出しルーティングルールからのルーティングアクションで構成します。
3. すべてのダイレクトコールを新しいコールハンドラに送信する新しいダイレクトコールルーティングルールを追加し([グリーティングに直接移動]を選択)、ルールがダイレクトコールルーティングテーブルの上部に表示されることを確認します。
4. すべての転送コールを新しいコールハンドラに送信する新しい転送コールルーティングルールを追加し([グリーティングに直接移動]を選択)、ルールが転送コールルーティングテーブルの上部に表示されることを確認します。

システムがこのように設定されると、すべての通話は、発信元やシステムに到達する方法に関係なく、このグリーティングをそのまま聞き、元の宛先に直接進みます。

規制テーブル

制限テーブルを使用すると、ユーザと管理者が以下のために使用できる電話番号またはURIを制御できます:

- ユーザが自分の通話を転送するために入力できる番号またはURI、そして外部の発信者がコールシステム転送を使用する際に入力できる番号またはURIを含む通話の転送。
- Cisco Unity Connection アプリケーションからの電話での録音と再生。これは、電話がメディアプレーヤーで指定された録音および再生デバイスである場合です。
- FAX を FAX マシンに配信する。
- メッセージ通知を送信する。
- ユーザ定義の代替内線番号を作成します。これには、Unity Connectionがユーザの代わりに自動的に追加を提案する内線番号が含まれます。

たとえば、ユーザに内線番号だけに着信を転送させたり、ファックスを市内電話番号だけに配信したりするように指定することができます。(制限テーブルは、ユーザがUnity Connectionと対話していないときに、電話から直接ダイヤルできる電話番号には影響しません。)

各サービスクラスは、メンバー向けに、着信転送用、メッセージ通知用、およびファックス配信の規制テーブルを指定しています。規制テーブルは、3つすべてで同一にすることも、それぞれ異なるものにもすることもできます。

規制テーブルの仕組み

ユーザが Messaging Assistant または Unity Connection 会話を使用して、着信転送、メッセージ通知、または FAX 配信に使用される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 会話を実行したときに、ユーザが指定した番号へのシステム転送を実行する場合、Unity Connection はユーザのサービスクラスに関連付けられた制限テーブルを適用します、入力された電話番号が許可されているかどうかを確認します。

たとえば、ユーザが Unity Connection Messaging Assistant を使用して電話番号を入力し、メッセージ通知デバイスをセットアップする場合、Unity Connection はユーザのサービスクラスに関連付けられた規制テーブルを適用し、電話番号が許可されていない場合はエラーメッセージが表示されます。しかし、管理者が Cisco Unity Connection の管理を使用してユーザのメッセージ通知番号を変更すると、Unity Connection は番号に規制テーブルを適用しません。したがって、管理者は、必要に応じて、特定のユーザのサービスクラスの制限をオーバーライドできます。

ユーザ定義および自動的に追加される代替内線制限テーブルは、ユーザが Cisco パーソナル コミュニケーション アシスタントまたは API 呼び出しなどのインターフェイスを通じて、自分の代替内線番号を作成するために使用できる番号を制限するという点で、他の制限テーブル

と同様に機能します。また、ユーザが頻繁に Unity Connection に発信し、その番号からサインインする場合、番号が代替内線として提供されることを制限することもできます。(テーブルには、自動追加された代替内線番号で除外された内線という名前が付けられています。これは、ユーザが Cisco PCA で自分用に作成した代替内線には適用されません。)他の制限テーブルとは異なり、この制限テーブルはすべてのユーザーに適用されるため、サービスクラスとは関連付けられません。また、管理者が Unity Connection 管理を使用してユーザ定義の代理内線番号を変更する場合にも適用されますが、管理者が管理者定義の代理内線番号を変更する場合は適用されません。

規制テーブルの各行は、ダイヤル文字列で構成されています。各ダイヤル文字列は、発信パターンと、発信パターンに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、制限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に、制限テーブルが適用され、Unity Connection が転送または配信を完了しようとしたときではありません。発信者のシステム転送の場合、認証されていない発信者は指定した番号に転送できません。Unity Connection は、指定された番号をデフォルトのシステム転送テーブルと照合してチェックします。既定では、通話料の詐欺や不正使用から保護するために、このテーブルはすべての番号をブロックします。

制限テーブルが番号に適用されるとき(メッセージ通知用のポケットベル番号など)、Unity Connection はその番号を制限テーブルの最初のダイヤル文字列のコールパターンと比較します。番号が通話パターンと一致しない場合、Unity Connection は番号を2番目のダイヤル文字列の通話パターンと比較し、一致するものが見つかるまで以下同様に繰り返します。Unity Connection が一致を見つけると、ダイヤル文字列で指定されている番号への発信を許可または制限します。

規制テーブルは、一般的に、次のものへのコールを許可または制限するために使用されます。

- 特定の番号(内線番号など)。
- 特定の長さより大きいまたはより小さい番号。
- 特定の桁または桁のパターンを含む番号です。たとえば、外線アクセスコードの後に長距離アクセスコードが付いたものなどです。

たとえば、次の規制テーブルはほとんどの長距離電話番号を制限していますが、「91」で始まる内線は許可します。この場合、ユーザが転送番号として「9123」を入力すると、Unity Connection はまずその番号をダイヤル文字列0の発信パターンと比較し、「91」で始まり、少なくとも7桁の数字が続くすべての番号を制限します。入力された番号は発信パターンと一致しないため、Unity Connection は次にその番号をダイヤル文字列1と比較し、「9011」で始まり少なくとも7桁の後に続くすべての番号を制限します。最後に、Unity Connection は番号を最後のダイヤル文字列と比較します。ダイヤル文字列には、任意の長さのすべての番号に一致するワイルドカード文字が含まれます。このダイヤル文字列に対して[この文字列を許可]フィールドが[はい]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

ダイヤル文字列	発信パターン	この文字列を許可
0	91??????* [*]	いいえ
1	9011??????* [*]	いいえ
2	*	はい

下記の規制テーブルは、長距離電話番号および4桁未満の番号を制限します。この例で、「9」は電話システムの外線アクセスコードで、「1」は長距離アクセスコードです。ダイヤル文字列0は、「91」で始まる番号を制限しますが、4桁未満の番号はダイヤル文字列2によって制限されます。したがって、この規制テーブルで許可されている唯一の番号は、少なくとも4桁があり、長距離電話番号ではありません。

表 7:例 2

ダイヤル文字列	発信パターン	この文字列を許可
0	91* [*]	いいえ
1	????* [*]	はい
2	* [*]	いいえ



- (注) 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、「abc」でユーザ部分が始まり、ホスト名「dummy.com」に属するコールパターン (例、abc*@dummy.com) を制限できます。

デフォルトの制限テーブル

Unity Connection には、編集 (名前の変更を含む) はできる次の定義済みの規制テーブルがありますが、削除はできません。既定では、これらの各規制テーブルにより、長距離電話番号へのアクセスが禁止されます。



- (注) Unity Connection 10.5 以降では、電話番号と共に URI を制限できます。

既定の FAX	FAX 配信の番号を制限します。
---------	------------------

デフォルトのアウトダイヤル	メッセージ通知の番号を制限します。また、電話がメディアプレーヤーで録音および再生デバイスとして選択されている場合、Unity Connection がダイヤルするユーザの内線も制限します。
デフォルトのシステム転送	発信者のシステム転送に使用できる番号を制限します。これにより、身元不明の発信者は、指定した番号に転送できます。たとえば、発信者が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する場合などです。デフォルトでは、テーブルはUnity Connection が番号にダイヤルすることを許可しません。
既定の転送	着信転送の番号を制限します。
ユーザ定義および自動追加の代替内線番号	ユーザが Cisco Personal Communications Assistant または API 呼び出しなどのインターフェイスを通じて、自分用の代替エクステンションを作成するために使用できる番号を制限します。また、番号が代替エクステンションとして提供されることも制限します。たとえば、ロビーまたは会議室の内線をブロックすることで、これらの共有電話から Unity Connection に頻繁に発信するユーザが、その番号を代替エクステンションとして追加するように自動的にプロンプトされないようにすることができます。
自動的に追加された代替エクステンションから除外された内線	番号が代替エクステンションとして提供されることも制限します。たとえば、ロビーまたは会議室の内線を追加することで、これらの共有電話から Unity Connection に頻繁に発信するユーザーが、その番号を代替内線番号として追加するように自動的にプロンプトされないようにすることができます。

規制テーブルの設定

定義済みの規制テーブルを編集でき、最大 100 の新規規制テーブルを作成できます。最大 50 のダイヤル文字列をテーブルに追加することもできます。新しいダイヤル文字列はダイヤル文字列 0 として制限テーブルに自動的に挿入されます。ダイヤル文字列の順序は非常に重要であることに注意してください。Unity Connection はダイヤル文字列 0 から開始して、電話番号を制限テーブルの呼び出しパターンと順番に比較するためです。番号が複数の呼び出しパターンに一致した場合、その番号は最初に一致した呼び出しパターンに従って処理されます。

特定の番号を入力するか、または次の特殊文字をワイルドカードとして使用することで、コールパターンを示すことができます。

*	0 個以上の英数字文字列に一致します。
?	1 桁の数字または文字に一致します。1 桁のプレースホルダーとして?を使用します。
#	電話の # に対応します。

デフォルトでは、すべての規制テーブルには、テーブルの最後のダイヤル文字列のコールパターンとして*があります。このコールパターン設定を編集することはできません。入力した番号が表中のコールパターンと一致しないというケースを防止するためです。ただし、[この

ダイヤル文字列のブロック済みフィールド]設定を変更して、番号を許可または制限することができます。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)]> を展開し、[規制テーブル (Restriction Tables)] を選択します。

[規制テーブルの検索] ページには、現在設定されている規制テーブルが表示されます。

ステップ 2 規制テーブルの設定 (各フィールドの情報については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください):

- 規制テーブルを追加するには:

[規制テーブルの検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しい規制テーブル] ページで、必須フィールドの値を入力します。

[規制テーブルの編集] ページで、規制テーブルにパターンを追加し、その後で[保存] を選択します。

- 規制テーブルを編集するには:

[規制テーブルの検索] ページで、削除する規制テーブルを選択します。

[規制テーブルの編集] ページで、必要に応じて設定を変更します。

パターンの順序を変更するには、[順序の変更]を選択します。リスト内でパターンを移動するには、[制限事項のパターンの順序の変更]ページで、パターンを選択し、上矢印または下矢印を選択します。

変更が完了したら、[保存] を選択します。

- 規制テーブルを削除するには:

[検索規制テーブル]ページで、削除する規制テーブルの表示名の隣にあるチェックボックスを選択します。

[選択項目を削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] で削除を確定します。



(注) 削除しようとしている規制テーブルがサービスクラスによって参照されている場合、エラーメッセージが表示され、参照を見つけずには削除するまで、テーブルを削除することはできません。

スケジュール

Unity Connection はスケジュールを使用して、どのユーザ転送ルールを適用するか、どのユーザグリーティングを再生するかを決定します。ユーザを追加する前に、ユーザテンプレートで指定された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たアクティブなスケジュールを変更する場合、そのテンプレートに基づく既存のユーザは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場合、変更はそのスケジュールの新規ユーザと既存ユーザの両方に適用されます。そのため、ユーザアカウントを作成する前でも後でも、スケジュール設定を編集することができます。また、いつでもユーザに別のスケジュールを再割り当てすることができます。

既定のスケジュール

Unity Connection には次の定義済みスケジュールがあり、編集はできますが削除はできません。

- **すべての時間:** このスケジュールは、1 日 24 時間、週 7 日、休日なしでアクティブになるように構成されます。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、このスケジュールを使用するコールハンドラは、時間外の転送設定を使用したり、時間外のグリーティングを再生したりしません。
- **平日:** このスケジュールは、午前 8 時から午後 5 時までアクティブになるように構成されています。(Unity Connection サーバのタイムゾーン) 月曜から金曜まで。また、既定の休日スケジュールで設定されている任意の日時に従うように構成されます。
- **音声認識の更新:** このスケジュールは、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の文法を自動的に再構築できる時間と曜日を指定します。デフォルトでは、すべての日時がこのスケジュールでアクティブになりますが、大きな名前の再構築はシステムのパフォーマンスに悪影響を及ぼします。

スケジュールの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を展開し、[スケジュール] を選択します。
[スケジュールの検索] ページが表示され、現在構成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する（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）：

- スケジュールを追加するには:

[スケジュールの検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しいスケジュール] ページで、[表示名] を入力し、[保存] を選択します。

[スケジュールの編集] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- 既存のスケジュールを編集するには:

[スケジュールの検索] ページで、編集するスケジュールを選択します。

[スケジュールの編集] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

(注) スケジュールの詳細をスケジュールから削除すると、そのスケジュールは決してアクティブになりません。

- スケジュールを削除するには:

[スケジュールの検索] ページで、削除するスケジュールのチェックボックスにチェックを入れ、[依存関係を表示] 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。

[選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

休日のスケジュール

Unity Connection ユーザまたは通話管理コンポーネントに対して再生する休日のスケジュールを、指定した日時にセットアップすることができます。日時は Unity Connection サーバに割り当てられたタイムゾーンによって異なります。

休日のスケジュールが実施されている場合、Unity Connection は有効になっている場合の休日の挨拶文のみを再生し、定休日の転送ルールに従います。数年間の休日を一度にセットアップすることができます。既定の休日スケジュールがあり、変更は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について、標準時間を構成する複数の時間と曜日の範囲を識別し、特定の休日の日時を定義する休日スケジュールを関連付けることができます。

標準時間	<p>通常の営業時間を構成する時間と曜日で、組織は開いています。標準の営業時間には、複数の時間範囲と、曜日ごとの異なる時間範囲を含めることができます。(たとえば、組織の標準的な営業時間は、月曜から金曜の午前8時から12時までと午後1時から5時までで、お昼休憩を取り入れて、土曜日は午前9時から1時までです。)</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と時間範囲で有効になります。標準のユーザとコールハンドラーのグリーティングは、標準時間中に再生されます。</p>
閉館時間	<p>標準時間として識別されない時間と日は、組織が閉じているときに、営業時間外と見なされます。</p> <p>非営業時間のユーザおよびコールハンドラーの転送ルールは、休日を含む、標準スケジュールで指定されていないすべての時間に実行されます。非営業時間のユーザとコールハンドラーのグリーティングは、クローズドスケジュールに従って再生されます。</p>
休日	<p>休日の設定が有効な場合、Unity Connectionは休日の挨拶文が有効になっている場合に再生され、休業時間の転送ルールに従います。数年間の休日を一度にセットアップすることができます。多くの休日は毎年異なる日付になるため、休日のスケジュールが毎年正確であることを確認してください。</p> <p>閉鎖状態のユーザーとコールハンドラーの転送ルールは、休日を含む、標準スケジュールで指定されていないすべての時間に実行されます。この期間中、ユーザーとコールハンドラーの休日の挨拶も再生されます。</p>

休日スケジュールの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection 管理で、[システム設定] を展開し、[休日スケジュール] を選択します。

[休日スケジュールの検索] ページが表示され、現在設定されている休日スケジュールが表示されます。

ステップ 2 休日スケジュールの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- 休日のスケジュールを追加するには:

[休日スケジュールの検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しい休日スケジュール] ページで、[表示名] を入力し、[保存] を選択します。

[休日スケジュールの基本設定の編集] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- 既存のスケジュールを編集するには:

[休日スケジュールの検索] ページで、編集するスケジュールを選択します。

[休日スケジュールの基本設定の編集] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- スケジュールを削除するには:

[休日スケジュールの検索] ページで、削除するスケジュールを選択します。

[選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

カスタム録音

Unity Connection では、メッセージが送信された後またはグリーティングが再生された後に、さまざまな言語でカスタマイズされた複数の録音を作成し、再生することができます。

Cisco Unity Connection Administration では、メッセージの送信後に、録音なし、デフォルトのシステム録音、カスタム録音を再生するオプションがあります。

[メッセージ録音後の再生] および [カスタム録音] オプションで次の設定ができます:

- ユーザ (Users)
- 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

カスタム録音を設定する

このセクションでは、Unity Connection 用のカスタム録音の構成、カスタム録音の設定の定義、保存に関する情報が含まれています。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[通話管理 (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] ページには、現在録音されているカスタム録音が表示されます。

ステップ 2 カスタム録音の設定: (各フィールドの情報については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- カスタム録音を追加するには:

[カスタム録音の検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しいカスタム録音] ページで、表示名を入力し、[保存] を選択します。

[カスタム録画の編集] ページで、録画に使用する言語を選択し、[再生/録画] を選択します。録音が完了したら、[保存] を選択します。

(注) 各カスタム録音を録音するには、[カスタム録音の編集] ページでメディアプレーヤーを使用する必要があります。

- カスタム録画を編集するには:

[カスタム録音の検索] ページで、編集するカスタム録音を選択します。

[カスタム録音の編集] ページで、カスタム録音の設定を編集し、[保存] を選択します。

- カスタム録画を削除するには:

[カスタム録画の検索] ページで、削除するカスタム録画を選択します。

[選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

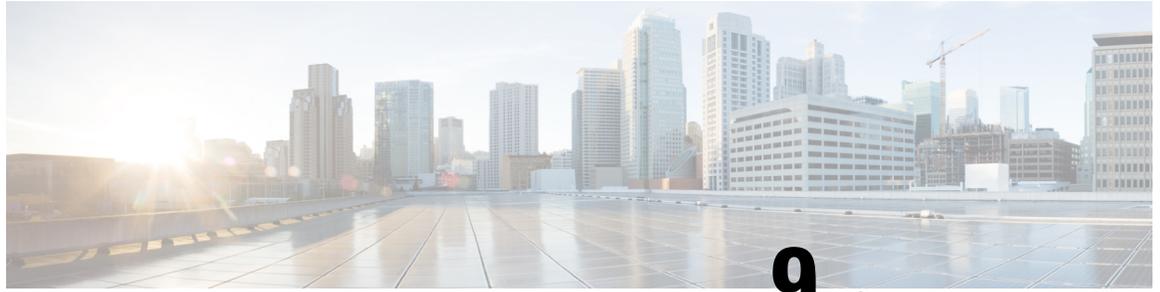
Automated Attendant のデフォルトの動作

次の例では、デフォルトの Unity Connection 自動アテンダント構成を使用して、さまざまな通話管理要素による通話フローを示します。これは、Unity Connection のインストール後に通話管理構成を変更しなかった場合に期待できるデフォルトのビヘイビアを示しています。

Unity Connection メールボックスを持たない外部の発信者が、月曜の午前9時に Unity Connection の代表番号をダイヤルするとします。以下のステップは通話の流れを示しています。

1. 電話システムの情報、この通話が外部の発信者からの直通通話であることを示しています。Unity Connection は、通話に一致する通話ルーティングルールを確認します。直接ルーティングルールテーブルには、ログインの試行と挨拶文の2つのエントリが含まれます。[ログインの試行 (Attempt Sign-In)] ルールでは、Unity Connection は発信者の電話番号を Unity Connection ユーザーの内線または代替内線と照合しようとします。これに失敗すると、Unity Connection は次のルーティングルールである [最初のグリーティング (Opening Greeting)] を試みます。
2. 挨拶の着信ルーティングルールは、任意の時刻のすべての着信と一致します。これは、通話をオープニング グリーティング コールハンドラーにルーティングするように設定されています。
3. Unity Connection は、オープニング グリーティング コールハンドラーの転送オプション設定を確認します。平日のアクティブスケジュール中に着信があるため、標準の転送オプションが適用されます。これらは、通話をこのコールハンドラーのグリーティングに送信することを指定します。([最初のグリーティング (Opening Greeting)] の通話ルーティングルールが、[最初のグリーティング (Opening Greeting)] のコールハンドラーに転送ではなく、そのグリーティングに通話を送信するように設定されている場合、このステップはスキップされることに注意してください)。

4. 平日のアクティブなスケジュール中に、内部 Unity Connection ユーザと一致しない電話番号から着信があったため、Unity Connection は、次の呼び出しハンドラの標準のグリーティングを再生します。「こんにちは、Cisco Unity Connection メッセージングシステムです」プッシュホンからいつでも内線番号にダイヤルできます。内線のディレクトリには、4 を押してください。それ以外の場合は、オペレーターにおつなぎしますのでお待ちください。」
5. 挨拶文が再生されている間、発信者は番号を入力してユーザの内線番号に連絡できます。また、最初のグリーティングのコールハンドラの発信者入力設定では、実行できる 1 つのダイヤル操作をいくつか定義します。たとえば、発信者がキーの 4 を押すと、他のキーが設定された待機時間内に押されない場合、Unity Connection はシステム ディレクトリ ハンドラに通話を送信するように設定されます。
6. 桁が入力されていない場合、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アクションを続行し、オペレーターコールハンドラへの通話転送を試みるように設定されます。
7. オペレータコールハンドラは、平日のアクティブスケジュールでも構成され、再度、Unity Connection は、コールハンドラの標準的な転送オプションを確認します。このオプションでは、コールハンドラの挨拶に転送します。あいさつが再生されます:「オペレータは利用できません。」
8. このグリーティングの後のアクションは、Unity Connection にメッセージを取り込むよう指示します。このコールハンドラのメッセージ設定では、オペレータのユーザーがメッセージを受信し、発信者がメッセージを残した後に Unity Connection が切断することを指定しています。



第 9 章

メッセージストレージ

- [メッセージストレージ](#) (133 ページ)

メッセージストレージ

概要

Cisco Unity Connection は、システム構成とボイスメールの情報を保存するために、別々のデータベースを使用します。

メールボックスストアについて

次の点を考慮して、Unity Connection のメールボックスストアの重要性を理解します。

- インストール中に、Unity Connection は自動的に以下を作成します。
 - ユーザデータやテンプレートなどのシステム構成情報を保存するディレクトリデータベース。
 - メールボックスストアデータベースで、各メッセージの送信者や、特定のボイスメッセージに関連する .wav ファイルの場所などの情報を保存します。
 - 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ーは最大 20,000 人のユーザをサポートします。5000 ユーザごとに別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ことで、選択したメールボックスをバックアップし、営業時間外にバックアップを完了することができます。
- 要件に応じて Unity Connection メールボックスストアのデフォルトの 15 GB サイズを変更できます。Unity Connection が推奨する最大メールボックス サイズは 30 GB です。

- 必要な権限を持つ管理者は、最大4つの追加のメールボックスストアを作成できます。メールボックスストアを追加するたびに、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は、**Unity Connection** のインストール中に作成された1つのディレクトリデータベースに残ります。
- 新しいメールボックスストアを作成した後、既存のメールボックスを新しいメールボックスストアに移動するか、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することができます。詳細については、[メールボックスストア間でのメールボックスの移動 \(137 ページ\)](#) を参照してください。
- **Unity Connection** クラスタの場合、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リバの両方に複製されます。

ユーザテンプレート設定

新規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、ユーザアカウントの既定値として使用されるいくつかの設定を指定します。既定の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は、既定のメールボックスストアに作成されます。新しいメールボックスストアを作成する場合、既定のユーザテンプレートまたは作成する新規ユーザテンプレート中のメールボックス設定を変更することができます。



- (注) メールボックスストアが1つまたは複数のユーザテンプレートに適用されている場合、ユーザテンプレート設定が変更されるか、ユーザテンプレートが削除されるまで、そのメールボックスストアを削除することはできません。

ユーザテンプレートのメールボックス設定の変更の詳細については、「[ユーザテンプレートの設定 \(30 ページ\)](#)」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、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ディスクスペースの最大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、制限を示しています。メールボックスに指定された制限を超えると、警告またはエラーが **Unity Connection** に記録される。

メールボックスストアでサポートされている最大サイズに関して、以下の情報を考慮してください。

- 次の場合、メールボックスストアのサイズはまだ最大指定値以下である：
 - **Unity Connection** は新しいメッセージをメールボックスストアに保存します。
 - メールボックスストアに新しいメールボックスを作成することができます。
 - 他のメールボックスをメールボックスストアに移動することができます。

- メールボックスストアのサイズが指定された最大サイズの 90 パーセントに達すると、システムログに警告が記録されます。
- メールボックスストアのサイズが指定された最大サイズの 100 パーセントに達すると、システムログにエラーが記録されます。さらに、Cisco Unity Connection の管理では、[メールボックスストアの編集] 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数の 100% 未満に維持するには、次のいずれかを実行します。
 - ハードディスクに追加のスペースが利用できる場合、メールボックスストアの最大サイズを増やすことができます。
 - 別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新しいメールボックスストアに移動します。
 - メールボックスサイズの割り当てとメッセージエージングポリシーを改訂して、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を減らします。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減らすこともできます。これにより、メールボックスストアの合計サイズを減らすことができます。ただし、メールボックスを削除する前に、重要な情報を保持するためにメールボックスストアをバックアップしてください。



(注) ユーザがメッセージを削除しても、削除済みメッセージは、次に [削除済みメッセージの消去] タスクが実行されるまでメールボックスストアから削除されません。タスクは 30 分ごとに実行され、タスクのスケジュールは編集できません。

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

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[メッセージストレージ] を展開し、[メールボックスストア] を選択します。

ステップ 2 [メールボックスストアの検索] ページで、適切な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] ページで、[警告する前の最大サイズ] 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]>[このページ]を参照してください)。

(注) メールボックスストアがすでに営業時間外にバックアップ可能な最大サイズ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を使用したバックアップ

バックアップの期間は、メールボックスストアのサイズによって異なります。ディザスタリカバリシステムは、単一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と対応するデータベースのバックアップを取得します。メールボックスストアのデフォルトサイズは15 GBに制限されているため、バックアップは営業時間外に完了できます。複数のメールボックスストアをバックアップする方法の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.htmlから入手可能な『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide, Release 15*』の「Backing Up and Restoring Cisco Unity Connection Components」の章を参照してください。

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、または削除する際には、以下の点を考慮します。

- 一度に1つのメールボックスストアの設定を作成または編集できます。
- 次の場合、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はまだ1つ以上のメールボックスが含まれています。
 - メールボックスストアはまだ1つまたは複数のユーザテンプレートによって参照されています。
 - 管理者は既定のメールボックスストア `UnityMbxDb1` を削除しようとしています。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[メッセージストレージ] を展開し、[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検索] ページは、現在構成されているメールボックスストアを表示します。

(注) システム管理者の役割のないユーザアカウントは、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 1つまたは複数の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]>[このページ]を参照してください):

-
- 新しいメールボックスストアを追加するには:
 - [メールボックスストアの検索] ページで、[新規追加] を選択します。
 - [新規メールボックスストア] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] 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] ページに表示されます。
[アクセス有効] 列の値が [はい]、[状態] 列の値が [OK] となっています。

- 既存のメールボックスストアを編集するには:
[メールボックスストアの検索] 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] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。
- 1 つまたは複数のメールボックスストアを削除するには:
[メールボックスストアの検索] ページで、削除するメールボックスストアのチェックボックスを選択します。
[選択項目を削除]、[OK] を選択して確認します。

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場合、以下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が移動された後も、MWI ステータスは保持されます。
- (Unity Connection クラスターのみ) サーバにプライマリステータスでログインしてメールボックスを移動します。
- 次の場合、メールボックスストア間でのメールボックスの移動は失敗します。
 - ユーザーは Cisco Unity Connection Administration で十分な権限を持っておらず、メールボックスを移動する権限がありません。
 - ソースまたはターゲットのメールボックスストアが無効になっています。
 - 移動しようとしているメールボックスを持つユーザはシステムユーザです。システムメールボックスを既定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。

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[メッセージストレージ] を開き、[メールボックス ストア メンバーシップ] を選択します。
- ステップ 2** [メールボックスストアメンバーシップの検索] ページで、[メンバーシップタイプの選択] の一覧から [ユーザのメールボックス] を選択します。
- ステップ 3** [ユーザのメールボックス検索結果] 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選択します。

ステップ5 [選択したメールボックスを移動] 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

Disaster Recovery System を使用してそのメールボックスストアのバックアップを取ると、各メールボックスストアは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場合:

- ストア内に新しいメールボックスを作成することはできません。
- 既存のメールボックスをストアに、またはストアから移動することはできません。
- 無効なストアにあるメールボックスを持つユーザへの新しいメッセージは、ストアが再び有効になるまで配信キューに入れられます。

Cisco Unity Connection 管理には、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。しかし、使用中のメールボックスストアは無効にしないでください。

手順

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[メッセージストレージ] を展開し、[メールボックスストア] を選択します。

ステップ2 [メールボックスストアの検索] 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:

[メールボックスストアの編集] ページで、[マウント済み] チェックボックスのチェックを外し、[保存] 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:

[メールボックスストアの編集] ページで、[マウント済み] チェックボックスをオンにし、[保存] を選択します。

メールボックスのサイズを制御する

Cisco Unity Connection の管理でメールボックスサイズの割り当てを指定し、メッセージエージングポリシーを変更して、ユーザのボイスメールボックスのサイズを制御できます。

メールボックスサイズの制限

ユーザのボイスメールボックスのサイズをコントロールしやすくするために、Unity Connection では、ボイスメールボックスの最大サイズの割り当てまたは制限を指定することができます。Unity Connection を使用して、以下のように割り当てを設定できます：

- メールボックスが指定したサイズに達した場合に警告を発行します。
- メールボックスが上限に達したときに、ユーザがメッセージを送信できないようにします。
- メールボックスが上限に達した場合に、ユーザがメッセージを送受信できないようにします。

デフォルトでは、Unity Connection は下の表にリストされているシステム全体のメールボックスサイズの割り当てで設定されます。しかし、組織内のユーザの様々な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に対し、システム全体の割り当てを上書きすることができます。

Unity Connection で定義されたメールボックスサイズの割り当て

割り当てレベル			割り当てに達するまでの録画時間/ ディスク容量使用 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	12 MB	ユーザは、メールボックスが許容最大サイズに達していることを警告されます。	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

割り当てレベル			割り当てに達するまでの録画時間/ ディスク容量使用 ²						
			G.711 Mu-Law	G.711 A-Law	G.726	PCM 8 kHz	PCM 16 kHz ³	G.729a	GSM 6.10
送信	13 MB	ユーザーはこれ以上音声メッセージを送信できない。	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
送受信	14 MB	ユーザはこれ以上音声メッセージを送受信できなくなります。	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 ここでは、「使用ディスク容量」はファイルのサイズだけでなく、複雑なメタデータも含まれます。

³ ここでは、録画時間と使用ディスク容量は、広告されたコーデックとしてOpusコーデックを使用して計算されています。ただし、デフォルトのアダプタイズされたコーデックはG.711 Mu-Lawです。



注意 電話ユーザインターフェイスを使用して 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は、クォータだけで制御できます。ウェブの受信箱および Microsoft Outlook 版の Cisco ViewMail は、ユーザにメールボックスが上限に達したことを通知しません。ユーザが Web Inbox または Microsoft Outlook 版 Cisco ViewMail を使用してメッセージを確認する場合、古いメッセージが自動的に削除されるように、メッセージエージングを設定する必要があります。

Unity Connection でのデフォルトのシステム全体のメールボックス割り当ての変更

手順

- 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割り当て] ページで、必要な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] > [このページ] を参照してください)。
- ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。

(注) Unity Connection ユーザーおよびユーザーテンプレートに対するシステム全体のメールボックス割り当て設定を上書きする情報については、「ユーザー属性」および「ユーザー」の章を参照してください。

メールボックスクォータのアラート

Unity Connection では、各ユーザのボイス メールボックスの最大割り当てを指定することができます。Unity Connection 10.0 (1) 以降のリリースでは、ユーザのメールボックス サイズが指定されたしきい値制限に達し始めると、ユーザはクォータ通知メッセージを受け取ります。

クォータ通知メッセージは、しきい値の制限を超えた場合に、Unity Connection がユーザのメールボックスの会社メールアドレスに自動的に送信するメールです。Cisco Unity Connection の管理を使用して、デフォルトの割り当て通知メッセージを表示したり、割り当て通知メッセージを作成、表示、編集することができます。クォータ通知メッセージは、クォータ通知メールタスクによって、メールボックスが警告クォータに指定されたサイズに達したユーザの設定された企業アドレスに送信されます。

クォータ通知設定を構成する

手順

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[タスク管理 (Task Management)] を選択します。
- ステップ 2 [タスク定義 (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 (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)] の順に選択します。
- ステップ 4 [タスクスケジュール (Task Schedule)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[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)] を参照してください)。

- 指定した日数が経過したら [保存済みメッセージ] を [削除済みアイテム] フォルダに移動します。
- 指定した日数が経過したら [削除済みアイテム] フォルダのメッセージを完全に削除します。これはデフォルトのシステムポリシーのメッセージエージングポリシーで有効な唯一のルールです。
- 指定日数以上経過したセキュアな接触メッセージを完全に削除します。新規、既読、または削除済みのメッセージとしてマークされている場合、安全なメッセージは操作されたメッセージと見なされます。
- 指定した日数より経過したすべての安全なメッセージを完全に削除します。このポリシーは、ユーザが何らかの方法でメッセージを聞いたり操作したりしたかどうかには関係ありません。

各ポリシーについて、各メッセージエージングルールを有効または無効にしたり、各ルールに異なる日数を指定したりすることができます。メッセージエージングルールごとに、メッセージをエージングする前に、Unity Connection がユーザーにメールアラートを送信するかどうかも指定できます。

会社のシステム要件に応じて、Unity コネクションで必要なメッセージエージングルールが 1 つだけの場合もあれば、追加が必要な場合もあります。1 セットのメッセージエージングルールのみを使用する場合、デフォルトのメッセージエージングポリシーの仕様を変更し、すべてのユーザとユーザテンプレートに適用できます。一部のユーザが他のユーザより長くメッセージを保持したり、少数のユーザにのみメッセージアラートを送信したりすることを許可する必要がある場合、追加のポリシーを作成し、ユーザテンプレートと個々のユーザに異なるポリシーを指定できます。

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 コネクションには、無効になっているすべてのルールが無効になっているデフォルトのポリシーである、メッセージのエージングを行わないが含まれています。

一部のメッセージエージングルールは、メッセージが最後に変更された日時に基づいています。メッセージを編集するには、次のいずれかの作業を行う必要があります。

- ウェブの Inbox メッセージを新規としてマークする、メッセージを削除済みとしてマークするか、または件名を変更して、[保存] を選択します。
- 電話インターフェイスから、メッセージを新規としてマークする、メッセージを再度保存する、メッセージを削除する、または削除したメッセージを保存済みとして復元するためのオプションを選択します。



(注) メッセージエージングのスケジュールは、Cisco Unity Connection 管理の [タスク管理] ページから管理できるメッセージエージングタスクによって制御されます。

Unity Connection でのメッセージエージングポリシーの設定

手順

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)] > の順に展開し、[エージングポリシー (Aging Policies)] を選択します。

ステップ 2 メッセージエージングポリシーを設定するには、次の手順に従います (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- 新しいメッセージエージングポリシーを追加するには:

[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] を選択します。

[メッセージエージングポリシー] ページで必須フィールドの値を入力し、[有効] チェックボックスをオンにします。[保存] を選択して変更をポリシーに適用します。

- 既存のメッセージエージングポリシーを編集するには:

[メッセージエージングポリシーの検索] 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] ページで必須フィールドの値を変更し、[保存] 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:

[メッセージエージングポリシーの検索] ページで、削除するポリシーのチェックボックスを選択します。

[選択項目を削除]、[OK] を選択して確認します。



(注) Default System Policy および Do Not Age Messages ポリシーを削除しないでください。メッセージをエージングしない場合は、既定のシステムポリシーを削除するのではなく無効にします。

メッセージエージングアラート

メッセージエージングルールごとに、Unity Connection がユーザーに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、ユーザは適切なメッセージを確認し、対応すること

ができます。Unity Connection がアラートを送信してから、メッセージエイジングアクションが実行されるまでの日数を指定します。

[ユーザー (Users)] > [ユーザー (Users)] > [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの各ユーザーの [会社メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに有効なメールアドレスが含まれていない限り、ユーザーにアラートを送信することはできません。Unity Connection はまた、SMTP スマートホストを通してメッセージをリレーするように設定する必要があります。

警告メールのテキストはカスタマイズすることができます。既定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テキストは、各エイジングルールに関連するアラートで異なり、個別にカスタマイズできます。



- (注) すべてのメッセージエイジングポリシーは同じ5つのルールを使用するため、ルールのアラートテキストをカスタマイズすると、そのルールを使用するすべてのポリシーでテキストが同じになります。たとえば、メールの件名行と本文を [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 (Move Saved Messages to the Deleted Items Folder)] ルールのメールの件名と本文テキストをカスタマイズした場合、そのテキストは、そのルールを使用するメッセージエイジングポリシーに割り当てられたユーザーに送信されるすべての警告で使用されます。

メッセージエイジングアラートは複数の言語に対してカスタマイズできます。Unity Connection がユーザーにメッセージエイジングアラートメールを送信できるようにするには、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 サーバーを設定する必要があります。SMTP スマートホストの詳細は、「[Messaging \(155 ページ\)](#)」の章を参照してください。

Unity Connection のメッセージエイジングアラートテキストをカスタマイズする

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] > [メッセージエイジング (Message Aging)] の順に展開し、[エイ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** [メッセージエイジング警告テキストの編集] ページの [言語] リストで、適切な言語を選択します。
- ステップ 3** 必須フィールドの値を入力します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください)。
- 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各言語に対して、上記のすべての手順を繰り返します。

メッセージ録音の有効期限

メッセージ録音の有効期限機能では、メッセージが別の Unity Connection 受信者に転送されたかどうかにかかわらず、Unity Connection データベースに保存されたボイスメッセージにアク

セスできなくなる有効期限日を指定することができます。メッセージ録音の有効期限はシステム全体の設定であり、一部のユーザにのみ適用することはできません。有効期限が切れると、メッセージ録音は「メッセージは期限切れです」というおとりの録音で自動的に置き換えられます。

ビデオメッセージに対しても、[メッセージ録音の有効期限] ポリシーを指定できます。この機能を使用すると、ビデオメッセージの有効期限日を指定できます。この日数を過ぎると、ビデオメッセージの有効期限が切れ、音声部分のみがボイスメッセージとして保持されます。

通常、メッセージ保持ポリシーの実施には、メッセージエージングルールで十分です。ただし、メッセージが転送されると、新しいメッセージと見なされ、メッセージの経過時間はリセットされます。メッセージ保持ポリシーを回避する目的でユーザーがメッセージを転送することが懸念される場合は、[メッセージ録音の有効期限 (Message Recording Expiration)] 機能を有効にすることを検討します。メッセージの録音と音声テキスト (ある場合) は、ユーザの転送に関係なく、メッセージのオリジナルコピーが到着した日付に基づいて期限切れになります。

デフォルトでは、[録音メッセージの有効期限 (Message Recording Expiration)] 機能は無効になっています。

Unity Connection でのメッセージ録音の有効期限の有効化と設定

手順

- 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 [メッセージ録音の有効期限の編集] ページで、メッセージの有効期限の日数を指定し、[有効] 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>このページを参照してください。)
- ステップ 3 [ビデオメッセージ録音の有効期限] フィールドで、ビデオメッセージのメッセージの有効期限の日数を指定します(各フィールドの詳細は、ヘルプ>このページを参照してください)。
- ステップ 4 保存を選択します。

(注) メッセージ録音の有効期限機能は、個人のメールアドレスに転送されたメッセージ、またはローカルユーザのワークステーションに保存されたメッセージ録音には適用されません。

ユーザー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のメールアドレスに転送したりできないようにするには、すべてのメッセージを安全なものとしてマークするように Unity Connection を設定することを検討します。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、メッセージ録音の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した場合、メッセージは、メッセージの有効期限機能がサーバ B で有効になっている場合にのみ、メッセージの有効期限が適用されます。



第 10 章

ネットワークング

Unity Connection サーバー（またはクラスター）はそれぞれが、対応可能な最大数のユーザーを処理しています。組織のメッセージングニーズにより、複数の Unity Connection サーバーまたはクラスターが必要になった場合、複数の Unity Connection サーバーを組み合わせる方法、または Unity Connection と Cisco Unity をネットワークで接続し、接続されたサーバーが相互に通信できるようにする方法が必要です。ネットワークに結合されるサーバーは、ロケーションと呼ばれます。次のいずれかの方法でネットワークを設定できます。

- VPIM（Voice Profile for Internet Mail）ネットワーク：Unity Connection や VPIM プロトコルに基づく Cisco Unity など、さまざまなロケーションの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インターネットまたは TCP/IP ネットワークを介して音声およびテキストメッセージを交換できます。VPIM ネットワークの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/networking/guide/b_15cucnetx.html にある『Cisco Unity Connection ネットワーキングガイド、リリース 15』の「VPIM ネットワーキング」の章を参照してください。
- レガシーネットワーク：サイト内リンクとサイト間リンクを使用して、Unity Connection や Cisco Unity など、異なるロケーションの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、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/networking/guide/b_15cucnetx.html にある『Cisco Unity Connection ネットワーキングガイド、リリース 15』を参照してください。
- HTTPS ネットワーク：HTTPS リンクを使用した Unity Connection や VPIM など、さまざまなロケーションの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://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/https_networking/guide/b_15cuchttpsnet.html にある『Cisco Unity Connection HTTPS ネットワーキングガイド、リリース 15』を参照してください。



(注) Cisco Unity ロケーションを HTTPS ネットワークに接続することはできません。

- Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail Network：クライアント/サーバアーキテクチャに基づいて、複数のブランチ（Unity Connection SRSV）および中央（Unity Connection）ロケーションのネットワークを作成します。Cisco Unity Connection Survivable

Remote Site Voicemail (Unity Connection SRSV) は、WAN の障害時にボイスメッセージを受信できるバックアップ 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、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/srsv/guide/b_15cucsrsrvx.html にある『Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 完全リファレンスガイド、リリース 15』を参照してください。

- [レガシーリンク](#) (148 ページ)
- [ブランチ管理](#) (149 ページ)
- [HTTPS リンク](#) (150 ページ)
- [ロケーション \(Locations\)](#) (151 ページ)
- [VPIM](#) (151 ページ)
- [コネクション ロケーションのパスワード](#) (152 ページ)

レガシーリンク

レガシーリンクにはサイト内リンクとサイト間リンクがあります。レガシーネットワークまたはデジタルネットワークでは、サイト内リンクまたはサイト間リンクを作成、編集、または削除できます。

サイト内リンク

サイト内リンクを介して組織内の複数の Unity Connection ロケーションに接続できます。サイト内リンクを通じて接続された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

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワークング > レガシーリンク]を開き、[イントラサイトリンク]を選択します。

[サイト内リンクの検索] ページが表示され、現在構成されているサイト内リンクが表示されます。

ステップ 2 サイト内リンクを設定する (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を選択してください。):

- サイト内リンクを追加するには、[サイトに参加] を選択します。[サイトに参加] ページで必要な情報を入力し、[サイトの参加に使用する方法] フィールドで選択したオプションに基づいて[自動参加サイト]または[アップロード]を選択します。
- サイト内リンクを編集するには、編集するサイト内リンクを選択します。[サイト内リンクの編集] ページで必要な情報を入力し、[保存] を選択します。
- サイト内リンクを削除するには:

[サイト内リンクの検索] ページで、削除するサイト内リンクを選択します。
[選択して削除] または [自分をサイトから削除] を選択します。

サイト間リンク

サイト間リンクを通じて複数の Unity Connection サイトに接続できます。

サイト間リンクの設定

手順

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] ページに、現在設定されているサイト間リンクが表示されます。

ステップ 2 サイト間リンクの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を選択してください。):

- サイト間リンクを追加するには、[追加] を選択します。[新しいサイト間リンク] ページが表示されず、必要な情報を入力し、[リンク] を選択します。
- サイト間リンクを編集するには、編集するサイト間リンクを選択します。[サイト間リンクの編集] ページに必要な情報を入力し、[保存] を選択します。
- サイト間リンクを削除するには:
[サイト間リンクの検索] 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] を選択します。

ブランチ管理

ブランチ管理ノードを使えば、ブランチの同期結果の表示やブランチ情報の更新など、様々なタスクを実行することができます。

ブランチ

中央の Unity Connection ロケーションに関連付けられた 1 つまたは複数のブランチを追加できます。このロケーションでは、各ブランチが WAN の停止時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機能します。

ブランチの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワークング (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] を展開し、[ブランチ (Branches)] を選択します。

[ブランチ一覧] ページが表示され、現在設定されているブランチが表示されます。

ステップ 2 ブランチの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を選択してください。):

- ブランチを追加するには、[新規追加] を選択します。 [新規ブランチ] ページが表示されます。 必要な情報を入力し、[リンク] を選択します。
- ブランチを編集するには、編集するブランチを選択します。 [ブランチの編集] ページで必要な情報を入力し、[保存] を選択します。
- ブランチを削除するには:
[ブランチの一覧] 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] を選択します。

ブランチ同期の結果

中央の Unity Connection ロケーションに接続されてい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を表示できます。

Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワークング (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] を展開し、そして [ブランチ同期の結果 (Branch Synch Results)] を選択します。 [ブランチ同期結果] ページが表示され、現在構成されているブランチの詳細を表示します。 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。

HTTPS リンク

HTTPS リンクを使用すると、Unity Connection ロケーションの数と合計ディレクトリ サイズの両方の点で、より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

手順

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。

[HTTPS リンクの検索] ページが表示され、現在設定されている HTTPS リンクの詳細を表示します。

ステップ 2 HTTPS リンクを設定する (各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ]を選択してください。):

- HTTPS リンクを追加するには、[追加] を選択します。[新しい HTTP(S) リンク] ページで、必要な情報を入力し、[リンク] を選択します。
- HTTPS リンクを編集するには、編集する HTTPS リンクを選択します。[HTTPS リンクの編集] ページで必要な情報を入力し、[保存] を選択します。
- HTTPS リンクを削除するには:
[HTTPS リンクの検索] ページで、削除する HTTPS リンクを選択します。
[選択して削除] または [自分をサイトから削除] を選択します。

ロケーション (Locations)

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タイプと表示名の簡単な説明を表示することができます。

ロケーションを表示するには、Cisco Unity Connection 管理で **ネットワーク** を開き、**ロケーション** 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、インターネットまたは TCP/IP ネットワーク上で異なるボイスメッセージシステムが音声やテキストメッセージを交換できるようにする業界標準のプロトコルである、VPIM プロトコルをサポートしています。

HTTPS リンクの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワークング (Networking)]> を展開し、> [HTTP(S) リンク (HTTP(S) Links)] を選択します。

[HTTPS リンクの検索] ページが表示され、現在設定されている HTTPS リンクの詳細を表示します。

ステップ 2 HTTPS リンクを設定する (各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ] を選択してください。):

- HTTPS リンクを追加するには、[追加] を選択します。[新しい HTTP(S) リンク] ページで、必要な情報を入力し、[リンク] を選択します。
- HTTPS リンクを編集するには、編集する HTTPS リンクを選択します。[HTTPS リンクの編集] ページで必要な情報を入力し、[保存] を選択します。
- HTTPS リンクを削除するには:
[HTTPS リンクの検索] ページで、削除する HTTPS リンクを選択します。
[選択して削除] または [自分をサイトから削除] を選択します。

コネクション ロケーションのパスワード

1 つのロケーションにすべてのロケーションのログイン資格情報を保存することにより、ネットワーク内の他の Cisco Unity Connection 管理ロケーションへのリモート アクセスを設定できます。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワークング (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を検索] ページには、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の設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ] を選択してください。)

- ロケーションパスワードを追加するには:
[接続ロケーション] 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] を選択し、[保存] を選択します。

- ロケーションパスワードを削除するには:
[エンタープライズ管理パスワードの検索] ページで、認証情報を削除する場所を選択します。
[選択項目の削除] を選択します。
-



第 11 章

Messaging

-
- [概要 \(155 ページ\)](#)
- [メッセージングの基礎 \(155 ページ\)](#)
- [統合型メッセージング \(171 ページ\)](#)
- [ユニファイドメッセージ \(179 ページ\)](#)

概要

この章では、Cisco Unity Connection で利用できるメッセージのタイプ、Unity Connection がメッセージの録音、配信、保存を処理する方法、統合型メッセージングとユニファイドメッセージングモデルについて説明します。

メッセージングの基礎

Unity Connection は、さまざまなタイプのメッセージの録音、再生、保存、配信を処理します。

メッセージの種類

以下は、Unity Connection がサポートする異なるタイプのメッセージです。

- **身元不明の音声メッセージ:** 外部の発信者が残すメッセージは、身元不明のメッセージまたは外部発信者のボイスメッセージです。外部からの発信者は、非 Unity Connection ユーザまたは Unity Connection にログインしていないユーザです。

外部の発信者は Unity Connection サーバーの代表電話番号に発信し、名前をつづるか、内線番号を入力することで、ハンドラーを使用してユーザーに連絡したり、コールハンドラを使用してユーザーのメールボックス（または配信リスト）に誘導することができます。外部の発信者がユーザの内線番号に発信し、ユーザが応答しない場合、通話はボイスメールに転送され、発信者はボイスメールを残します。Unity Connection はこれらのメッセージの送信者を身元不明の発信者として識別します。身元不明の発信者がメッセージを残すとき、メッセージの **差出**

人 フィールドには、ウェブ受信箱、メールクライアント、または RSS リーダー (該当する場合) に "UnityConnection@<servername>" が表示されます。件名がカスタマイズされているかどうかにより、発信者の電話番号が表示されます (利用可能な場合)。外部の発信者からのメッセージは他のユーザに転送できますが、返信できません。

- **ユーザからユーザへのボイスメッセージ:** Unity Connection ユーザが他のユーザや配信リストに残したメッセージは、ユーザからユーザへのボイスメッセージとして識別されます。ユーザは他のユーザからのメッセージに返信したり、メッセージを転送することができます。

ユーザが別のユーザの内線番号に発信し、着信したユーザは応答せず、発信者がボイスメッセージを残したユーザのメールボックスに着信が転送されたとします。この場合、識別されたユーザーのメッセージングが有効になっており、電話システムでサポートされている場合、ユーザーがプライマリ内線または代替デバイスから発信すると、Unity Connection は呼び出し元の内線がユーザーに関連付けられている、または識別されたユーザーを認識します。識別されたユーザのメッセージはデフォルトで有効になっています。[システム設定]>[詳細]>[対話]ページの [特定されたユーザのメッセージングをシステム全体で無効にする] 設定を使用して無効にすることができます。識別された発信者が別のユーザーにボイスメールを残す場合、Unity Connection は発信者の認証または確認を実行しません。

- **Exchange Server のメールメッセージ:** ユーザは Exchange サーバ上のユーザのメールボックスに保存されているメールにアクセスできます。Exchange メールには、音声合成機能を使用してアクセスできます。詳細については、[ユニファイドメッセージ \(179 ページ\)](#) 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アナウンスはシステムブロードキャストメッセージです。ユーザーは、他の新規および保存済みメッセージを聞いたり、設定オプションを変更したりする前に、各システムブロードキャストメッセージを最後まで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の早送りやスキップはできません。詳細については、[ブロードキャストメッセージング \(166 ページ\)](#) を参照してください。



(注) 設計により、システムブロードキャストメッセージはユーザの電話でメッセージ待機インジケータ (MWI) をトリガーしません。

- **テキストまたは HTML 形式の通知:** メッセージの通知はテキストメッセージの形式でメールアドレス、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ーに配信されると、ユーザーは SMTP ベースの HTML 通知を受け取りません。詳細は [通知 \(215 ページ\)](#) の章を参照してください。
- **受信確認:** ユーザーはメッセージの送信時に開封確認を要求することができます。送信者は、受信者がメッセージを聞くと、メッセージの確認を受け取ります。新しい受信確認は、ユーザの電話のメッセージ待機インジケータをオンにし、メッセージ通知をトリガーできます。

ボイスメッセージを配信できない場合、送信者が受信確認を受け入れるように設定されている場合、Unity Connection は不達確認 (NDR) で送信者に警告します。ユーザは後ほど別の受信者に NDR を再送信できます。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、録音した一連の質問を再生し、発信者からの回答を録音することで、発信者から情報を収集します。

すべての回答が録音されると、回答はビープ音で区切られた1つのボイスメッセージとして、インタビュー担当者の設定で指定されている受信者 (ユーザまたは配信リスト) に転送されます。

- **ディスパッチメッセージ:** ディスパッチメッセージが配信リストに送信され、そのメッセージは、1人のユーザだけがそのメッセージに応答するように設定されています。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。詳細については、[ディスパッチメッセージ \(158 ページ\)](#) を参照してください。
- **ライブレコードメッセージ:** ユーザと発信者間のライブ会話中に記録されたメッセージがライブレコードメッセージになります。録音されたメッセージはユーザのメールボックスに保存されます。ユーザはいつでもメッセージにアクセスしたり、それらを別のユーザやユーザグループに転送することができます。詳細については、[ライブレコード \(164 ページ\)](#) 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音声形式(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、主に内線電話でメッセージを聞く場合、電話システムで使用されるのと同じ音声形式でメッセージを録音するように Unity Connection を設定する必要があります。詳細については、[記録の音声またはビデオ形式を変更する \(343 ページ\)](#) を参照してください。

終了警告プロンプトを設定する

デフォルトでは、Unity Connection は、発信者がメッセージを録音する間に、メッセージの長さが許容される最大値に達する前に終了警告プロンプトを再生します。既定では、録画の長さが 30 秒未満に制限されていない場合、警告は録画の終了の 15 秒前に再生されます。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection 管理で、[システム設定] を展開し、[テレフォニー] を選択します。

ステップ 2 [テレフォニー設定] ページで、以下のフィールドに値を入力します。

- 終了の警告が表示される最小録画時間 (ミリ秒)
- 録画終了の警告時間 (ミリ秒)
- [保存] を選択して変更を適用します。

- (注) 発信者がメッセージを録音する間に、設定した終了録音警告時間に到達しても Cisco Unity Connection が終了警告プロンプトを再生できない場合は、**録音終了警告** を無効にするために値をゼロに設定します。

既定の受信者アカウント

既定のユーザはインストール時に作成されます。ユーザを変更することはできますが、削除することはできません。以下は、発信者がデフォルトの通話管理オブジェクトのいずれかにルーティングされるときに、メッセージの配信とメッセージの取得を担当する3人のデフォルトユーザです。

- **オペレータ:**デフォルトでは、オペレータ コールハンドラーに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保存されます。このメールボックスを監視するユーザを指定するか、または別のユーザまたはシステムの同報リストにメッセージを送信するようにオペレータのコール処理機能を再設定する必要があります。
- **配信不能メッセージメールボックス:**既定では、このメールボックスは配信不能メッセージ配信リストの唯一のメンバーです。このメールボックスを監視するユーザを指定するか、または配信不能メッセージ配信リストにユーザを追加して、リストに配信されるメッセージを監視および (必要に応じて) 再ルーティングする必要があります。
- **Unity Connection メッセージシステム:**デフォルトでは、このメールボックスは身元不明のメッセージまたは身元不明の発信者からのメッセージの代理送信者としての役割を果たします。

ディスパッチメッセージ

ディスパッチメッセージは、チームがメッセージに回答でき、チームのメンバーが1人だけ回答する必要がある場合に役立ちます。

ディスパッチメッセージを処理する方法は以下のとおりです。

- ユーザがメッセージを受け入れることを選択した場合、他のユーザがメッセージを聞いたかまたは延期したかに関係なく、メッセージの他のすべてのコピーは、配信リストの他のメンバーのメールボックスから削除されます。
- ユーザがメッセージの延期を選択した場合、メッセージは未読としてそのユーザのメールボックスと配信リストの他のメンバーのメールボックスに残ります。
- ユーザがメッセージを拒否することを選択した場合、メッセージはそのユーザのメールボックスから削除されますが、メッセージのコピーは未読として配信リストの他のメンバーのメールボックスに残ります。
- ディスパッチメッセージのコピーが1つしか残っておらず、メッセージを受け入れるユーザがまだいない場合、メールボックスを持つ最後のユーザがそれを受け入れる必要があります。そのユーザにはメッセージを拒否するオプションは与えられません。

メッセージの配信を設定する

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[通話管理] を展開し、[システム コールハンドラー] を選択します。
- ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページの [システムコールハンドラ (System Call Handlers)] テーブルで、適切な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] ページで、[編集] メニューの [メッセージの設定] を選択します。
- ステップ 4** [メッセージ設定の編集] ページの [メッセージ受信者] で、受信者として配信リストを選択し、[ディスパッチ配信用にマーク] 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のディスパッチメッセージを設定する

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[通話管理] を展開し、[インタビューハンドラー] を選択します。
- ステップ 2** [インタビューハンドラーを検索] ページの [インタビューハンドラー] テーブルで、適切なインタビューハンドラーを選択します。
- ステップ 3** [インタビューハンドラの基本を編集] ページの [メッセージ受信者] で、受信者として配信リストを選択し、[ディスパッチ配信するようにマーク] チェックボックスを選択します。 [保存 (Save)] を選択します。

Dispatch 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と動作は次のとおりです。

- 音声メッセージにのみディスパッチのフラグを付けることができます。
- ディスパッチメッセージの処理は、電話インターフェイスでのみサポートされています。ウェブ受信箱または Cisco Unified Personal Communicator など、他のクライアントインターフェイスからディスパッチメッセージを処理する場合、ユーザはメッセージを延期、承認、または拒否できません。



(注) ビジュアルボイスメールでは派遣メッセージの処理がサポートされていません。

- 単一の受信箱が設定されている場合、ディスパッチメッセージは Unity Connection と Exchange サーバの間で同期されません。単一受信箱についての詳細は、[ユニファイドメッセージ \(179 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

- 受信者に対して **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起こしすることはできません。
- ユーザは、ウェブ受信箱または **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」または「削除」メニュー オプションにマッピングされている電話のキーパッドのキーを押すと、**Unity Connection**は「スキップ」キーの入力を「延期」と解釈し、「削除」キーの入力を「拒否」と解釈します。
- ディスパッチメッセージを受け入れる受信者は、自分のメールボックスでそのメッセージのコピーを持つ唯一のユーザーになります。受信者は、電話インターフェースを使用してすべてのボイスメッセージを再生中に、ディスパッチメッセージを最初に聞くように選択できます。
- 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] フォルダに保存されません。
- ユーザーにより受け入れられたディスパッチメッセージは、一般的なボイスメッセージとして扱われます。そのため、いったん受け入れられたディスパッチメッセージを他のユーザーに転送することはできません。メッセージは、ボイスメッセージのように電話インターフェースに表示され、ディスパッチメッセージとしては通知されません。
- ディスパッチメッセージに対してメッセージ通知ルールが設定されている場合、ユーザが通知を受信し、メッセージを取得するために電話をかけるまでに、承認さ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えてしまいます。
- ディスパッチメッセージはデジタルネットワークには対応していません。デジタルネットワークの詳細は、[ネットワーク \(147 ページ\)](#) の章を参照してください。
- **Unity Connection** クラスタ構成の場合、クラスタがスプリットブレイン状態に陥っている場合、2人の異なるユーザがパブリッシャとサブスクリバサーバにアクセスして、同じディスパッチメッセージを受け入れることができます。スプリットブレイン状態とは、パブリッシャとサブスクリバの両方のサーバがプライマリ状態で立ち往生する時間を指します。

スプリットブレイン状態が解決されると、ディスパッチメッセージを最後に承諾したユーザが最終受信者となり、メッセージは他のユーザのメールボックスから削除されます。

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、受信者は、識別されていないメッセージの **Unity Connection** メッセージシステムか、識別されたメッセージにリストされている受信者のいずれかです。

メッセージ配信と機密性の設定

メッセージの配信と機密性の設定により、ユーザはメッセージの配信時間、メッセージにアクセスできるユーザ、メッセージを他のユーザに転送できるかどうかをコントロールできます。

ユーザおよび外部発信者に対するメッセージの配信と感度のオプションは以下のとおりです。

- **緊急:** 緊急のメッセージが他のメッセージより先に配信されます。メールボックスにログインしているユーザは、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:** プライベートメッセージはどのユーザーにも送信できますが、電話、メッセージング受信箱、ウェブ受信箱、ViewMail for Outlook、またはメモ用 ViewMail を使用して転送することはできません。特定されたメッセージは常にプライベートとしてマークされ、.wav ファイルとして保存することができます。
- **セキュア:** Unity Connection ユーザだけがセキュアなメッセージを受信できます。セキュアメッセージは、電話、メッセージ受信箱、ウェブ受信箱、または ViewMail for Outlook 8.5 を使用して再生または転送できます。特定されたメッセージはセキュアであるとマークされますが、.wav ファイルとして保存することはできません。
- **今後の配信:** ユーザはタッチトーンカンバセーションまたは音声認識カンバセーションを使用して、受信者に今後配信する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にメッセージを送信するまで待機します。メッセージに未来の配信が設定されたら、ユーザーはメッセージを送信するオプションをまだ選択していない限り、未来の配信をキャンセルできます。

管理者は、delete cuc futuredelivery CLI コマンドを使用して、今後の配信のために設定された保留中のメッセージをキャンセルできます。

身元不明の発信者またはメールボックスにログインしていないユーザーは、ユーザーまたはユーザーのテンプレート設定に応じて、メッセージに緊急、プライベート、または保護のマークを付けることができます。他の Unity Connection ユーザがユーザの内線番号を発信し、そのユーザが応答しない場合、Unity Connection は発信者を身元不明の発信者として識別します。メッセージの配信と機密性の設定は、次のいずれかの方法で管理できます。

- Cisco Unity Connection の管理>ユーザ>ユーザ>ユーザを選択>編集>メッセージの設定>[メッセージの緊急度]、[メッセージセキュリティ]、および [メッセージの機密性] フィールドで適切なアクションを選択します。
- Cisco Unity Connection の管理>テンプレート>ユーザテンプレート>ユーザテンプレートを選択>編集>メッセージの設定> [メッセージの緊急度]、[メッセージセキュリティ]、および [メッセージの機密性] フィールドで適切なアクションを選択します。

メッセージ配信の問題

メッセージ配信の問題に関する情報を次に示します。

- 発信者が意図した受信者にメッセージが配信されなかった場合、メッセージは [配信不可] 同報リストに送信されます。送信者が NDR を受け入れるように設定されている場合、Unity Connection は送信者に非配信確認メッセージ (NDR) を送信します。



(注) 送信者が身元不明の発信者であるか、受信者のメールストアがオフラインの場合、NDR は送信されません。

元のメッセージの形式が正しくない場合、メッセージは[配信不能]配信リストに送信されません。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。

- メッセージ配信に関連する Unity Connection コンポーネントが利用できない場合、録音されたメッセージはキューに入れられ、コンポーネントが利用できるときに配信されます。たとえば、メールボックスストアが無効になっている場合、メッセージはキューに保持され、メールボックスストアが再び有効になると配信されます。

シングルインボックス設定で、ネットワークまたは他の条件が遅く、Exchange からメッセージを取得することができない場合、Unity Connection はメールが利用できないことをユーザーに通知します。Unity Connection が Exchange からの応答を待つ時間は、デフォルトで 4 秒です。これは [Cisco Unity コネクションの管理]>システム設定>詳細>ユニファイドメッセージングサービス> [TTS およびカレンダー: 応答を待機する時間 (秒)] フィールドで設定できます。

メッセージは配信のために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 の間の同期は、Exchange が利用可能になったら再開します。

- ユーザーがメッセージを送信、返信、または転送している間に通話が切断された場合、メッセージはユーザーの設定に応じて処理されます。この構成は、次のいずれかの方法で指定します。
 - Cisco Unity Connection Administration > [ユーザー (Users)] > [ユーザー (Users)] > ユーザーを選択 > [編集 (Edit)] > [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] > [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)] フィールドで必要なアクションを選択します。
 - Cisco Unity Connection Administration > [テンプレート (Templates)] > [ユーザーテンプレート (User Templates)] > ユーザーテンプレートを選択 > [編集 (Edit)] > [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] > [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)] フィールドで必要なアクションを選択します。
- メールボックスの割り当てを超過している場合、またはメールボックスストアのサイズを超過している場合でも、受信者のメールボックスが送受信の割り当てを超過していなければ、Unity Connection はメッセージを録音することを許可します。メールボックスの割り当てとメールボックスストアサイズの詳細については、[メールボックスのサイズを制御する \(138 ページ\)](#) 章の [メッセージストレージ \(133 ページ\)](#) セクションを参照してください。

メッセージアクション

ユーザーまたはユーザーテンプレートのメッセージアクションは、ユーザーに対して受信したさまざまなタイプのメッセージを処理する方法を決定します。詳細については、[メッセージアクション \(338 ページ\)](#) を参照してください。

メッセージの件名の形式

メッセージの件名は、メッセージング受信箱、ウェブ受信箱、またはメッセージの件名を表示するその他のビジュアルクライアントで、ユーザがメッセージを参照したり聞いたりするときに表示されます。件名行は、ユーザが電話でボイスメッセージを聞くときに提示されません。詳細については、[件名行の形式 \(255 ページ\)](#) 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

メッセージのコンテンツは Unity Connection サーバに .wav ファイルとして保存され、メッセージに関する情報はデータベースに保存されます。

メッセージの削除

ユーザは、電話、ウェブの受信箱、メッセージングの受信箱など、複数の方法でメッセージを削除できます。これに加えて、管理者はメッセージの削除を管理して、ディスク容量の要件とセキュリティのニーズを満たすこともできます。

メッセージを削除するには、以下の方法があります。

- Cisco Unity Connection Administration > [サービスクラス (Class of Service)] > ユーザーのサービスクラス > [メッセージオプション (Message Options)] フィールドの下の [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より、メッセージはソフト削除またはハード削除のいずれかになります。

チェックボックスがオフになっているときにユーザがメッセージを削除すると、削除したメッセージは [削除済みアイテム] フォルダーに移動します。このアクションはソフト削除と呼ばれます。

チェックボックスが有効な場合にユーザがメッセージを削除すると、そのメッセージは完全に削除され、[削除済みアイテム] フォルダーにはコピーが送信されません。このアクションはハード削除と呼ばれます。

- メッセージエージング ポリシーを使用すると、メッセージを受信したユーザがアクションを実行しなくても、メッセージを完全に削除できます。詳細については、[メッセージエージング ポリシー \(142 ページ\)](#) を参照してください。
- メッセージは Cisco Unity Connection Administration > [詳細システム設定 (Advanced System Settings)] の [メッセージング設定 (Messaging Configuration)] ページにある [メッセージファイルのシュレディングレベル (Message File Shredding Level)] 設定を使用して削除することができます。これはシステム全体で共通の設定で、削除されると指定された回数だけメッセージを細断処理することでメッセージのコピーが安全に削除されるようにします。シュレディングは、完全に削除されている場合にのみ実行できます。

メッセージへのアクセス

ユーザは、電話でタッチトーンまたは音声認識カンバセーションを使用して、新規および保存された音声メッセージにアクセスできます。ユーザが削除済みメッセージにアクセスできるかどうかを指定できます。

ユーザは、ウェブ受信箱、メッセージング受信箱、Cisco Unified Personal Communicator、RSSリーダー、またはその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リーダーを使用したボイスメッセージへのアクセスについては、[安全ではない RSS 接続を有効にする \(293 ページ\)](#) セクション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アカウントによっては、ユーザは電話を使用して外部メッセージストアのメールメッセージにアクセスできます。

ライブレコード

ライブレコードを使用すると、ユーザーは通話相手と話している間に、会話を記録できます。録音された会話はメッセージとしてユーザのメールボックスに保存され、ユーザは後で確認したり、別のユーザまたはユーザのグループにリダイレクトしたりできます。組織内のオペレータは、ライブ録画が特に役立つ場合があります。ライブ録画は Cisco Unified Communications Manager の連携のみに対応しています。

ライブレコードは、メールボックスが一杯のユーザには機能しません。メールボックスが一杯のユーザが通話の録音を試みた場合、録音された会話はメッセージとしてユーザのメールボックスに保存されません。

ライブ録画の設定

手順

ステップ 1 ライブ記録パイロット番号を Cisco Unified Communications Manager に追加します。

- a) Cisco Unified Communications Manager 管理で、[コールルーティング]を開き、[ディレクトリ番号]を選択します。
- b) [ディレクトリ番号の検索と一覧表示]ページで、[新規追加]を選択します。[ディレクトリ番号の設定]ページが表示されます。
- c) [ディレクトリ番号]フィールドに、ライブレコードのパイロット番号のディレクトリ番号を入力します。
- d) [ルートパーティション]フィールドで、ボイスメールポートのディレクトリ番号を含むパーティションを選択します。
- e) [説明 (Description)]フィールドに、説明を入力します。
- f) [ボイスメールプロファイル]フィールドで、デフォルトの[なし]を受け入れます。
- g) [コーリングサーチスペース]フィールドで、すべてのボイスメールポートのディレクトリ番号の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) [すべて転送] フィールドの [宛先] で、ボイスメッセージポートのボイスメールパイロット番号を入力します。
- i) [Calling Search Space] の下の [Forward All] フィールドで、すべてのボイスメールポートの電話番号を持つパーティションを含むコーリング検索スペースを選択し、[保存] を選択します。

ステップ 2 (オプション) Cisco Unified Communications Manager の電話会議設定を構成します。

- 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の構成] ページの [サーバ] 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] リストで、[Cisco CallManager] を選択します。[クラスタ全体のパラメータ (機能 - 電話会議)] の [アドホック会議をドロップ] フィールドで、[電話会議の管理者が退出したとき] を選択し、[保存] 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作成します。

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[通話管理 (Call Management)] を展開し、[通話ルーティング (Call Routing)] > [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] を選択します。
- b) [転送ルーティング規則] ページで、[新規追加] を選択します。
- c) [新しい転送ルーティング規則] ページで、[説明] フィールドに説明を入力し、[保存] を選択します。
- d) [転送ルーティング規則の編集] ページの [状況] フィールドで、[アクティブ] を選択します。
- e) [発信先] フィールドで [会話] を選択します。
- f) [会話] リストで [ライブ録画を開始] を選択し、[保存] を選択します。
- g) [ルーティングルール条件] セクションで、[新規追加] を選択します。
- h) [新しい転送ルーティングルールの条件] ページで、[転送ステーション] を選択します。[転送ステーション] オプションの右側で、[等しい] を選択し、Cisco Unified CM フィールドにライブレコードパイロット番号を追加するために作成した番号を入力し、[保存] を選択します。

ステップ 4 (オプション) ライブ録画のビープ音の間隔を調整します。

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[詳細 (Advanced)] > [テレフォニー (Telephony)] を選択します。
- b) [テレフォニーの設定] ページで、[ライブ録画のビープ音の間隔 (ミリ秒)] 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] > [このページ] を参照してください)。
- c) [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 5 ライブ録画のテスト:

- a) ユーザーの電話から内線をダイヤルします。
- b) ダイヤルした内線に応答した後、ユーザの電話で、**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のパイロット番号をダイヤルします。
- d) **Confrn** ソフトキーを押して、電話会議で Unity Connection ライブレコーダーに参加します。
- e) 通話を録音した後、ユーザーの電話を切ります。ユーザーのボイスメールボックスにサインインし、録音された通話を聞きます。

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、次の点で通常のボイスメッセージと異なります。

- ユーザが電話を使用して **Unity Connection** にログインすると、すぐにブロードキャストメッセージの数が聞こえ、システムがメッセージの再生を開始します。これは、ユーザが新規および保存済みメッセージのメッセージカウントを聞く前でも発生します。
- ブロードキャストメッセージの送信者は、メッセージが有効な期間を指定します。システムは、アクティブである間メッセージをブロードキャストできます。メッセージは、1日、1週間、1ヶ月、または無期限で有効になることができます。
- ブロードキャストメッセージの再生は、ユーザが中断することができます。例えば、ユーザが電話を切ります。ユーザが次に電話を使用して **Unity Connection** にサインインするときに、メッセージが再び再生されます。
- ブロードキャストメッセージは、再生することも、ユーザがブロードキャストメッセージの再生を終了した後に完全に削除することもできます。ユーザはブロードキャストメッセージに応答、転送、保存することはできません。
- ユーザは、メールボックスサイズの制限を超えて他のメッセージを受信できなくなった場合でも、無制限の数のシステムブロードキャストメッセージを受信できます。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サイズの合計に含まれていないためです。
- ユーザは電話を使用してのみブロードキャストメッセージを聞くことができます。RSSリーダーやウェブ受信箱などの他のクライアントは、ブロードキャストメッセージを聞くために使用できません。
- シングルインボックスメッセージは、**Unity Connection** と **Exchange** サーバの間で同期されません。
- ボイスメッセージの再生中に、**Unity Connection** がボイスコマンドに応答しなくなります。音声認識入力スタイルを使用する場合、ユーザはキーを押して、ブロードキャストメッセージを再生または削除する必要があります。

与えられた手順に従い、ユーザへのブロードキャストメッセージを設定します。

1. ユーザがブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための方法をセットアップします。[ブロードキャストメッセージ管理者への電話アクセスを有効にする](#)を参照してください。
2. ユーザアカウントまたはテンプレートでシステムブロードキャストメッセージの送信および更新を有効にします。[ブロードキャストメッセージの送信と更新を有効にする](#)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を有効にする

システムブロードキャストメッセージを送信するには、ユーザはブロードキャストメッセージアドミニストレータにログインします。この特別な会話を使って、システムブロードキャスト

メッセージを送信および更新できます。ユーザーにブロードキャストメッセージ管理者へのアクセス権限を付与するには、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設定して、ブロードキャストメッセージ管理者のカンバセーションにキーをマッピングすることで、メインメニューからユーザーに提供することができます。[カスタムキーパッドマッピングツール \(309 ページ\)](#) のセクションを参照してください。
- [コールハンドラを作成する](#)：「[ユーザーをブロードキャストメッセージ管理者に誘導するコールハンドラを作成する \(167 ページ\)](#)」の項を参照してください。
- [ワンキーダイヤルオプションのセットアップ](#)：[ワンキーダイヤルオプションを設定して、ユーザーをブロードキャストメッセージ管理者に誘導する \(167 ページ\)](#) セクションを参照してください。
- [電話番号とルーティングルールのセットアップ](#)：新しい電話番号をセットアップしてからルーティングルールを追加します。[ユーザーをブロードキャストメッセージ管理者に送信するルーティングルールを設定する \(168 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

ユーザーをブロードキャストメッセージ管理者に誘導するコールハンドラを作成する

固有の内線番号を持つ新しいコールハンドラが作成され、グリーティングを聞いた後にユーザーをブロードキャストメッセージ管理者に送るための宛先として Unity Connection に指定されます。

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[通話管理] を展開し、[システム コール ハンドラー] を選択します。
- ステップ 2** [コールハンドラーの検索] ページで、[新規追加] を選択します。
- ステップ 3** [新しいコールハンドラ] ページで、表示名と、ユーザがコールハンドラに発信するために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ーのベースとなるコールハンドラーテンプレートを選択し、[保存] 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] ページで、[編集] メニューの [あいさつ] を選択します。
- ステップ 5** [挨拶] ページで、[標準の挨拶] を選択します。
- ステップ 6** [グリーティングの編集] ページの [発信者に聞こえる] セクションで、[なし] を選択します。
- ステップ 7** [グリーティングの後] セクションで、[会話] を選択し、次に [ブロードキャストメッセージ管理者] を選択し、[保存] を選択します。

ワンキーダイヤルオプションを設定して、ユーザーをブロードキャストメッセージ管理者に誘導する

発信者がグリーティングの再生中に特定のキーを押した場合に、Unity Connection が発信者をブロードキャストメッセージ管理者に送信するように指定することができます。ブロードキャストメッセージ管理にアクセスするためのワンキーダイヤルオプションをセットアップするには、以下のいずれかの手順を使用します。

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[通話管理] を展開し、[システム コールハンドラー] を選択します。
- ステップ 2** [コールハンドラの検索] ページで、適切なコールハンドラを選択します。開始の挨拶からブロードキャストメッセージ管理者へのアクセスをセットアップする場合は、[開始の挨拶] のコールハンドラを選択します。
- ステップ 3** [コールハンドラーの基本設定の編集] ページで、[編集] メニューの [発信者入力] を選択します。
- ステップ 4** [発信者入力] ページの [発信者入力キー] テーブルで、適切な電話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] ページで、[追加入力を無視 (ロック)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [会話] セクションで、[ブロードキャストメッセージ管理者] を選択し、[保存] を選択します。
-

ユーザー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キーダイヤルオプションをセットアップする

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、[ユーザー (Users)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザの検索] ページの [検索結果] テーブルから、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] ページで、[編集] メニューの [発信者入力] を選択します。
- ステップ 4** [発信者入力] ページの [発信者入力キー] テーブルで、適切な電話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] ページで、[追加入力を無視 (ロック)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [会話] セクションで、[ブロードキャストメッセージ管理者] を選択し、[保存] を選択します。
-

ユーザーをブロードキャストメッセージ管理者に送信するルーティングルールを設定する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[通話管理] を展開します。[コールルーティング] を選択し、[ダイレクトルーティングルール] を選択します。
- ステップ 2** ダイレクトルーティングの規則ページで、[新規追加] を選択します。
- ステップ 3** [新しいダイレクトルーティングルール] 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] を選択します。

- ステップ 4** [ダイレクトルーティングルールの編集] ページで、[ステータス] が [アクティブ] に設定されていることを確認します。
- ステップ 5** [通話の転送先] フィールドの [会話] セクションで、[ブロードキャストメッセージ管理者] を選択し、[保存] を選択します。
- ステップ 6** [ルーティングルール条件] テーブルで、[新規追加] を選択します。
- ステップ 7** [新しいダイレクトルーティングルールの条件] ページの [ダイヤル番号] セクションで、[等しい] を選択し、ブロードキャストメッセージ管理者へのアクセスがセットアップ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** [ダイレクトルーティング規則] メニューで、[ダイレクトルーティング規則] を選択します。新しいルーティングルールがルーティングテーブルの適切な位置にあることを確認してください。
- 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場合は、[順序の変更] を選択します。[ダイレクトルーティングルールの順序の編集] ページで、並べ替えるルールの名前を選択し、ルールが正しい順序で表示されるまで上または下矢印を選択します。[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を有効にする

ブロードキャストメッセージ管理者を設定したら、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。

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、[ユーザー (Users)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザの検索] ページで適切なユーザを選択します。複数のユーザの場合は、該当するユーザのチェックボックスをチェックし、[一括編集] を選択します。
- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集] ページで、[編集] メニューの [送信メッセージ設定] を選択します。
- ステップ 4** [メッセージ送信の設定] ページの [ブロードキャストメッセージ] で、該当するチェックボックスをチェックし、[保存] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください)。

ユーザテンプレートのブロードキャストメッセージの送信と更新の有効化

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テンプレート] を展開し、[ユーザテンプレート] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザテンプレートの検索] ページで適切な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については、該当するユーザテンプレートのチェックボックスを選択し、[一括編集] を選択します。
- ステップ 3** [ユーザテンプレートの編集] 基本ページで、[編集] メニューの [メッセージ送信設定] を選択します。

ステップ 4 [メッセージ送信の設定] ページの [ブロードキャストメッセージ] で、該当するチェックボックスをチェックし、[保存] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ] 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の重要性

ブロードキャストメッセージの送信と更新が許可されたユーザは、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 つまたは複数のブロードキャストメッセージを録音して送信します。
- 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時間と長さを定義します。日時は、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の作成中、ただしメッセージを送信する前に、送信者が電話を切るか、切断された場合、Unity Connection は録音を削除します。

ブロードキャストメッセージの更新が許可されたユーザは、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する。複数のアクティブメッセージがある場合、ブロードキャストメッセージ管理者は、開始日時に基づいた順番に、新しいメッセージから順に表示します。
- アクティブなメッセージの終了日時を変更する。
- 今後のメッセージのために録音を変更または追加します。
- 今後のメッセージの開始日時または終了日時を変更します。(送信者が開始日時を変更しても終了日時を変更しない場合、終了日時は自動調整されないことに注意してください。)
- アクティブなメッセージと今後のメッセージを削除する。

ブロードキャストメッセージ管理者のデフォルト設定を変更する

ブロードキャストメッセージ管理者の既定の動作は、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの設定によって制御されます。

システム既定値に加えることができる変更は以下のとおりです。

- 保持期間: これはUnity Connection がサーバ上に期限切れのブロードキャストメッセージを保持する期間を示します。既定では、.WAV ファイルとメッセージに関連するデータは 30 日以内に削除されます。期限切れのブロードキャストメッセージの保持期間を変更するには、1 から 60 日間の数字を入力します。

- デフォルトのアクティブ日数: 送信者が終了日時を指定していない場合に、ブロードキャストメッセージがアクティブである日数を示します。デフォルトは30日です。終了日時のないメッセージの有効期間を変更するには、ゼロ (0) から 365 日間の数字を入力します。ゼロ (0) 日の値は、指定された終了日時なしで送信されたメッセージが無期限にアクティブのままであることを意味します。
- 最大録音時間: これはシステムブロードキャストメッセージに許容される最大時間を示します。既定では、送信者は 300,000 ミリ秒 (5 分) までのメッセージを録音できます。録音の長さの上限を変更するには、60,000 (1 分) から 36,000,000 (60 分) ミリ秒の範囲で入力します。
- 最も古いメッセージを最初に再生: これは、ブロードキャストメッセージがユーザに表示される順序を示します。既定では、このチェックボックスがオンになっているため、最も古いメッセージが最初に再生されます。最新のメッセージを最初に再生するには、チェックボックスの選択を解除します。

統合型メッセージング

個別のユーザアカウントがユーザのためにボイスメールとメールを処理するメッセージングのモデルは、統合型メッセージングとして知られています。ユーザ宛てのメールは、メールサーバ上のユーザメールボックスを通じて管理され、ユーザのボイスメールは Unity Connection のユーザメールボックスを通じて管理されます。

Unity Connection は、統合メッセージング用に IMAP および SMTP プロトコルをサポートします。SMTP プロトコルは別のユーザへのメッセージ送信に使用され、IMAP プロトコルはメッセージの取得に使用されます。

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 (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) を受信して処理できます。

許可された IMAP クライアントが SMTP を介して Unity Connection にメッセージを送信しようとする、メッセージはボイスメール、電子メール、FAX、または配信確認に分類されます。メッセージヘッダーの 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によって、送信者はユーザーにマッピングされ、メッセージ受信者はユーザーまたは連絡先にマッピングされます。

Unity Connection は、次のいずれかの条件で各受信者のメッセージを処理します。

- SMTP 認証が IMAP クライアントに設定されており、送信者の SMTP アドレスが認証されたユーザーのプロキシアドレスまたはプライマリ SMTP アドレスと一致する場合。
- IMAP クライアントに SMTP 認証が設定されておらず、送信者の SMTP アドレスが任意の Unity Connection ユーザーのプロキシアドレスまたはプライマリ SMTP アドレスと一致する場合。

次に、各個人のメッセージを処理する Unity Connection に基づく受信者のタイプを示します。

- 受信者が VPIM 連絡先にマッピングされている場合、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削除します。Unity Connection は、VPIM ロケーションがローカルサーバーをホームとしている場合は、指定された VPIM ロケーションにメッセージを配信し、VPIM ロケーションがそのサーバーをホームとしている場合は、デジタルネットワーク上の別の Unity Connection サーバーに転送して配信します。VPIM の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/networking/guide/b_15cucnetx.html にある『Cisco Unity Connection ネットワーキングガイド、リリース 15』を参照してください。
- 受信者がローカルサーバーをホームとするユーザーにマッピングされている場合、Unity Connection は、Cisco Unity Connection Administration でユーザーのプロファイルの [メッセージアクション (Message Actions)] ページで指定されたアクションを実行します。メッセージのタイプ (音声、電子メール、FAX、または配信確認) ごとに、メッセージを受け入れて Unity Connection サーバーのユーザーメールボックスに入れるか、代替 SMTP アドレスのユーザーにメッセージをリレーするか、または拒否するかを設定できます。メッセージを送信し、非配信確認 (NDR) を生成します。
- 受信者がリモート Unity Connection サーバーをホームとするユーザーにマッピングされている場合、メッセージは、ユーザープロファイルの [メッセージアクション (Message Actions)] ページで指定されたアクションを実行するユーザーのホームサーバーにリレーされます。
- 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、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページの [受信者が見つからない場合 (When a Recipient Cannot be Found)] 設定で選択されたオプションに応じて、SMTP スマートホストにメッセージをリレーするか、送信者に NDR を送信します。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 SMTP 認証が設定されていて、送信者の SMTP アドレスがプロキシアドレスまたは認証されたユーザーのプライマリ SMTP アドレスと一致しない場合、Unity Connection サーバーは SMTP エラーを返し、メッセージがクライアントの送信トレイに残ります。

IMAP クライアントに 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ープロキシアドレスまたはプライマリ SMTP アドレスと一致しない場合、Unity Connection はメッセージを MTA 不良メールフォルダ (UmssMtaBadMail) に配置します。

IMAP および Outlook 版 ViewMail の使用例

ExampleCo という組織の例を考えてみましょう。この組織は、メールを受け取るために Microsoft Outlook を使用して Microsoft Exchange サーバにアクセスします。会社の各従業員は、パターンに従うアドレスで会社用メールを受け取ります <firstname.lastname@example.com>。ExampleCo 社は、社員が Outlook を使用して Unity Connection サーバに保存されているボイスメッセージに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 クライアントからボイスメッセージを送信、転送、または返信できるようにするために、ExampleCo 社は Cisco Unity

Connection ViewMail for Microsoft Outlook プラグインを展開しました。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構成されます。

ExampleCo 社のロビン・スミスが同僚のクリス・ジョーンズにメールメッセージを送信するとき、ロビンは `chris.jones@example.com` の新しいメールメッセージを作成します。デフォルトでは、Outlook は新しいメールメッセージを配信のために Microsoft Exchange サーバにルーティングするように設定されています。次に、ロビンは Chris にボイスメッセージを送信することを希望し、[新規ボイスメッセージ] アイコンを選択して、ViewMail for Outlook フォームを開きます。Robin は再び `chris.jones@example.com` にメッセージを送信し、メッセージの音声を録音したら [送信] ボタンを選択します。ViewMail が 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 が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から `robin.smith@example.com` (送信者) と `chris.jones@example.com` (受信者) を検索します。これらのアドレスは、それぞれロビン・スミスとクリス・ジョーンズのユーザプロファイルの SMTP プロキシアドレスとして定義されているため、Unity Connection はロビン・スミスからクリス・ジョーンズへのメッセージをボイスメッセージとして配信します。

クリスが Outlook を開くと、Microsoft Exchange の受信箱に、ロビンからのメールが新規メッセージとして表示されます。一方、ロビンからのボイスメッセージは、クリスが IMAP を使用してアクセスする Unity Connection アカウントの受信箱に新しいメッセージとして表示されます。クリスがいずれかのメッセージに返信すると、クリスが元のメッセージを受信したアカウントを使用して、Outlook クライアントによって自動的に返信がルーティングされます。

統合型メッセージング展開の重要ポイント

以下は、Unity Connection メッセージを送受信するために IMAP クライアントを展開する際の考慮事項です。

- 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ます。SMTP ポートとドメインは、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [サーバー (Server)] ページに一覧表示されます。
- ユーザパスワードを保護するために、IMAP クライアント接続に Transport Layer Security を設定します。
- 各ユーザの会社のメールアドレスを SMTP プロキシアドレスとして構成します。ユーザのワークステーションで Unity Connection IMAP アカウントをセットアップする場合、ユーザの Unity Connection 固有のメールアドレスの代わりに、会社のメールアドレスを使用します。このようにして、SMTP ドメインが変更された場合に、ユーザは Unity Connection 固有のアドレスへの変更から隔離されます。
- ユーザが到達できるオブジェクトを制限するために検索スペースを使用していて、ユーザが到達不能なオブジェクトの NDR を受け取らないようにしたい場合は、ViewMail ユーザ用に別の Outlook アドレス帳を作成します。このアドレス帳は、ユーザの検索スペース内のオブジェクトに限定されます。

IMAP アクセスを設定するためのタスクリスト

Unity Connection メッセージへの IMAP アクセスを設定するには、次のステップを実行します。

1. (オプション) ユーザー宛てのメッセージを別の SMTP サーバーにリレーするように Unity Connection を設定する場合は、次のタスクを実行します。

Unity Connection サーバーからのメッセージを受け入れるように 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 サーバーのマニュアルを参照してください。

スマートホストにメッセージをリレーするように Unity Connection を設定します。詳細については、[メッセージを Smart Host にリレーするために Unity Connection を設定する](#) の項を参照してください。

プライベートメッセージまたはセキュアメッセージをリレーでき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、[メッセージリレー設定を構成する](#) の項を参照してください。

2. ユーザーまたはユーザーテンプレートの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のメッセージアクションを設定する](#) の項を参照してください。
3. IMAP クライアントからメッセージを送受信するユーザーの 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の SMTP プロキシアドレスの設定](#) の項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を提供するサービスクラスに、ユーザーを関連付けます。詳細については、[ユーザのボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを有効にする](#) の項を参照してください。
5. IMAP クライアントからメッセージを受信する可能性のある VPIM 連絡先の 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](#) の項を参照してください。
6. タスク 7 の手順で Transport Layer Security を必須または任意に設定した場合：セキュアな IMAP Unity Connection を提供するために Unity Connection サーバーを設定するには、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/security/b_15cucsecx.html にある『Cisco Unity Connection セキュリティガイド、リリース 15』の「SSL を使用して Cisco Unity Connection のクライアント/サーバー接続を保護する」の章にある「Cisco Unity Connection Administration、Cisco PCA、Cisco Unity Connection SRSV、IMAP E メールクライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスを保護する」の項を参照してください。
7. IMAP クライアントからの SMTP 接続を許可するように Unity Connection を設定します。詳細については、[IMAP クライアントアクセスおよび認証の設定](#) の項を参照してください。
8. (オプション) SMTP 設定をカスタマイズする場合は、[SMTP メッセージパラメータの設定](#) の項に記載されているステップを実行します。
9. ユーザーの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、サポートされている IMAP クライアントを設定します。詳細については、<https://www.cisco.com/c/en/us/td/>

docs/voice_ip_comm/connection/15/user_setup/guide/b_15cucuwsx.html にある『Cisco Unity Connection ユーザー ワークステーションセットアップガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection のボイスメッセージにアクセスするための電子メールアカウントを設定する」の章を参照してください。

メッセージを Smart Host にリレーするために Unity Connection を設定する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、システム設定 (System Settings) > SMTP 設定 (SMTP Configuration) を選択し、[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)] フィールドで、SMTP スマートホストサーバーの 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]>[このページ] を参照してください)。
- (注) スマートホストには、50 文字まで入力できます。
-

メッセージリレー設定を構成する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を展開します。[詳細] を選択し、[メッセージング] を選択します。
- ステップ 2** メッセージリレー設定を行います (各フィールドの情報については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください):
- 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] チェックボックスをオンにします。
 - 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] チェックボックスにチェックを入れ、[保存] を選択します。
- (注) メッセージがプライベートまたはセキュアとマークされているためにリレーできないメッセージを受信すると、Unity コネクションはメッセージ送信者に NDR を送信します。
-

ユーザまたはユーザテンプレートのメッセージアクションを設定する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザー (User)] > [ユーザー (Users)] を展開し、適切なユーザーを選択します。ユーザーテンプレートの変更を適用するには、[テンプレート (Templates)] > [ユーザーテンプレート (User Templates)] を展開し、適切なユーザー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] メニューで、[メッセージアクション] を選択します。
- ステップ 3** [メッセージアクションの編集] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] 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）。
-

ユーザまたはユーザテンプレートの SMTP プロキシアドレスの設定

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ] を展開します。[ユーザ] をクリックし、適切なユーザを選択します。ユーザーテンプレートの変更を適用するには、[テンプレート (Templates)] > [ユーザーテンプレート (User Templates)] を展開し、適切なユーザー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] メニューで、[SMTP プロキシアドレス] を選択します。
- ステップ 3** SMTP プロキシアドレスページで、[新規追加] 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、[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) を参照してください）。
-

ユーザのボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを有効にする

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[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] 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。複数のサービスクラスを選択する場合は、[一括編集] を選択します。
- ステップ 3** [サービスクラスの編集] ページの [ライセンス機能] で、[ユーザが IMAP クライアントおよび/または単一受信箱を使用してボイスメールにアクセスすることを許可する] フィールドを選択します。該当するチェックボックスにチェックを入れます。（各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください）。

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

手順

-
- ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先] を開き、[連絡先] 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] を選択します。
- ステップ2 [連絡先の基本設定の編集] ページで、[編集] メニューの [SMTP プロキシアドレス] を選択します。
- ステップ3 SMTP プロキシアドレスページで、[新規追加] 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、[保存] を選択します。
-

IMAP クライアントアクセスおよび認証の設定

手順

-
- ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を選択し、[サーバー (Server)] を選択します。[SMTP サーバの構成] 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の設定 (詳細は、ヘルプ> このページを参照してください):
- [編集] メニューで、[IP アドレスアクセスリストを検索] を選択します。
 - [IP アドレス アクセス リストの検索] ページで、[新規追加] を選択して新しい IP アドレスをリストに追加します。
 - [新しいアクセス IP アドレス] ページで、IP アドレスを入力し、[保存] を選択します。
 - [アクセス IP アドレス] ページで、その IP アドレスからの接続を許可するには、[Unity Connection を許可] チェックボックスをオンにして、[保存] を選択します。
-

SMTP メッセージパラメータの設定

Unity Connection を設定すると、設定可能な合計サイズより大きいか、設定可能な人数を超える受信者の受信 SMTP メッセージをすべて拒否できます。

手順

-
- ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を展開します。[SMTP 構成] を選択し、[サーバ] を選択します。

- ステップ 2** [SMTP サーバの設定] ページの [メッセージサイズの制限] フィールドで、キロバイト単位の数字を入力して、SMTP クライアントにより送信される個々のメッセージのサイズを制限します。
- ステップ 3** [メッセージあたりの受信者数の制限] フィールドで、メッセージあたりの受信者数を入力し、[保存] を選択します。

SMTP クライアント通信を設定する

ポート 25 の STARTTLS 経由

Unity Connection Release 14SU1 およびそれ以前のバージョンは、安全な SMTP クライアント通信をサポートしています。STARTTLS を使用して安全な SMTP クライアントインターフェイスをサポートするように Unity Connection を設定できます。

手順

- ステップ 1** セキュアな SMTP クライアント機能を有効にするには、次を実行します:

```
run cuc dbquery unitydirdb update tbl_configuration set valuebool='1'  
where name ='SmtpSecureClientEnabled'
```

CLI コマンド。既定ではこの機能は無効になっています。

- ステップ 2** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP Configuration (SMTP 設定)] を展開し、[サーバー (Server)] を選択します。

- ステップ 3** (サーバー側とクライアント側の両方の設定に適用可能) [SMTP サーバー設定 (SMTP Server Configuration)] ページで、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections From Untrusted IP Addresses)] のオプションをオンにします。フィールド [信頼されていない IP アドレスからのトランスポート層セキュリティ (Transport Layer Security From Untrusted IP Addresses)] の値がクライアントと SMTP スマートホストで同じであることを確認します。

(注) Cisco Unity Connection と SMTP クライアントの通信は、ポート 25 で STARTTLS を使用して行われます。

- ステップ 4** [保存] を選択して変更を適用します。

認証サポートを使用したポート 25 および 587 の STARTTLS 経由

Unity Connection リリース 14SU2 以降では、認証サポートを使用して、ポート 25 および 587 を介したセキュアな SMTP クライアント通信をサポートします。ポート 587 で STARTTLS を使用してセキュア SMTP クライアントインターフェイスをサポートするように Unity Connection を設定できます。ユーザ名とパスワードを使用して SMTP クライアントインターフェイスを認証することもできます。

手順

ステップ1 サーバー側の設定：

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバー (Server)] を選択します。
- b) Unity Connection が着信および発信 SMTP 接続に使用する [SMTP ポート (SMTP Port)] を 25 ~ 587 の範囲で選択できます。
- c) 要件に応じて、[SMTP サーバーの設定 (SMTP Server Configuration)] ページで他のフィールドを選択します。
- d) [保存 (Save)] を選択して変更内容を適用します。(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)。
- e) 変更を有効にするには、Cisco Unity Connection Serviceability で Connection SMTP サーバサービスを再起動する必要があります。Connection クラスタが設定されると、各サーバーが再起動します。

ステップ2 クライアント側の設定：

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[スマートホスト (Smart Host)] を選択します。
- b) セキュア SMTP クライアント機能を有効にするには、[セキュアクライアントの有効化 (Enable Secure Client)] オプションをオンにします。
- c) [セキュアクライアントの有効化 (Enable Secure Client)] オプションがオンになっている場合は、[ホストポート (Host Port)] フィールドを使用して、25 ~ 587 のセキュアポートを選択できます。
- d) 認証サポートを有効にするには、[認証の使用 (Use Authentication)] オプションをオンにして、パスワードで保護されたスマートホストの詳細を入力します。このオプションがオンになっている場合は、ユーザー名とパスワードを入力する必要があります。
- e) [保存 (Save)] を選択して変更内容を適用します。(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)。
- f) 変更を有効にするには、Cisco Unity Connection Serviceability で Connection SMTP サーバサービスを再起動する必要があります。Connection クラスタが設定されると、各サーバーが再起動します。

ユニファイドメッセージ

さまざまなタイプのメッセージが単一のインターフェイスに統合され、さまざまなデバイスからアクセスでき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。ボイスメール、電子メール、および FAX はすべて、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保存されます。サポートされているメールサーバのボイスメッセージは、Unity Connection のユーザメールボックスと同期されます。

Unity Connection は、次のサーバとの統合がサポートされています。

- Microsoft Exchange 2019、2016。

- Microsoft Office 365
- Gmail サーバ。

シングルインボックス機能とも呼ばれるユニファイドメッセージングは、Exchange の予定表と連絡先へのアクセス、ボイスメッセージの文字変換、電話による今後の会議の通知、およびその他の多くの機能もサポートします。ユニファイドメッセージングの設定とサポートされている機能の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/unified_messaging/guide/b_15cucumgx.html にある『Cisco Unity Connection ユニファイドメッセージングガイド、リリース 15』を参照してください。

Cisco Voicemail for Gmail

Cisco Unity Connection 15 以降では、ユーザーが Gmail アカウントで仕事用の電子メールやボイスメールにアクセスするための、新しい方法が提供されています。このためには、Unity Connection と Gmail サーバー間でボイスメールを同期するために、**Google Workspace** でユニファイドメッセージングを設定する必要があります。

Cisco Voicemail for Gmail は、Gmail でのボイスメールのエクスペリエンスを強化するための視覚的なインターフェイスを提供します。この拡張機能を使用すると、次の操作を実行できます。

- Gmail 内からボイスメールを作成します。
- 外部プレーヤーを必要とせずに、受信したボイスメールを再生します。
- 受信したメッセージに返信するボイスメールを作成します。
- 受信したメッセージの転送中にボイスメールを作成します。

Chrome 拡張機能を使用するには、以下のステップに従います。

1. 管理者は、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/unified_messaging/guide/b_15cucumgx.html で入手可能な『Cisco Unity Connection ユニファイドメッセージングガイド、リリース 15』の「ユニファイドメッセージングを設定する」の章の「**Google Workspace** でユニファイドメッセージングを設定するためのタスクリスト」の項に記載されているステップを使用して、Google Workspace でユニファイドメッセージングを設定する必要があります。
2. 管理者は、次の手順に従って、Unity Connection でユニファイドメッセージング ユーザの SMTP プロキシアドレスを追加する必要があります。
 - **Cisco Unity Connection Administration** にログインします。
 - [ユーザーの基本設定の編集 (**Edit Users Basics**)] ページで、[企業の電子メールアドレス (**Corporate Email Address**)] フィールドにユーザーの Gmail ID を入力します。
 - ユーザに対応する [企業の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。

3. ユーザーは Chrome 拡張機能を設定して使用できるようになりました。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/vmg/quick_start/guide/b_cucqsvmgchrext.htmlにある『Gmail 向け Cisco ボイスメールのクイックスタートガイド』を参照してください。



-
- (注) Gmail Chrome 拡張用に Cisco Voicemail を設定するステップは、管理者が一括で実行することはできません。
-



第 12 章

LDAP

- 概要 (183 ページ)
- Unity Connection と LDAPディレクトリを統合する (183 ページ)
- LDAP 設定のタスクリスト (184 ページ)
- Editing LDAP Directory Configuration (196 ページ)
- LDAP 連携状況の変更 (200 ページ)

概要

LDAP 準拠のディレクトリを社内ディレクトリとして使用していて、Cisco Unity Connection で基本的なユーザ情報を個別に維持したくない場合は、LDAP 統合機能を使用できます。

Unity Connection での LDAP 統合には、次の作業が含まれます。

- LDAP ディレクトリからユーザーデータをインポートして Unity Connection ユーザーを作成する。
- LDAPディレクトリのユーザーデータとユーザーを定期的に同期するようにUnityConnectionを設定する。
- LDAP ディレクトリ内のユーザーデータに対する Unity Connection ユーザーを認証する。LDAP 認証ユーザは、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用して、Unity Connection Web アプリケーションにログインします。

Unity Connection の使用がサポートされている LDAP ディレクトリのリストについては、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.htmlにある『Cisco Unity Connection システム要件、リリース 15』の「LDAP ディレクトリ統合の要件」の項を参照してください。

Unity Connection と LDAPディレクトリを統合する

Unity Connection サーバが Cisco Unified CM 電話システムと統合されており、両方のサーバを LDAP ディレクトリと統合する場合は、各サーバを個別に LDAP ディレクトリと統合する必要

があります。一方のサーバーだけを LDAP ディレクトリと統合するだけでは、もう一方のサーバーが LDAP ディレクトリと同期または認証できるようにはなりません。

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、
http://www.cisco.com/cja_jp/support/unified-communications/unified-communications-manager-call-manager/products-maintenance-guides-list.html
にある『Cisco Unified Communications Manager アドミニストレーションガイド』の必要なリリースの「LDAP システム設定」の章を参照してください。
- Unity Connection と LDAP ディレクトリの統合については、「[LDAP 設定のタスクリスト](#)」の項を参照してください。

LDAP 設定のタスクリスト

このセクションには、Unity Connection サーバで LDAP 統合を成功させるために従う必要があるタスクのリストが含まれています。



(注)

クラスタの場合、パブリッシャサーバでのみ、すべての LDAP 設定タスクを実行します。

1. LDAP ディレクトリにアクセスするには、Unity Connection で Cisco DirSync サービスをアクティベートしてください。 [Cisco DirSync サービスを有効にする](#)を参照してください。
2. LDAP 同期を有効にします。詳細については、[LDAP 同期の有効化](#)を参照してください。
3. LDAP ディレクトリを定義する 1 つ以上の LDAP ディレクトリ構成と、Unity Connection がデータにアクセスするユーザ検索ベースを追加し、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 ディレクトリ構成の設定](#)を参照してください。
4. (オプション) LDAP ディレクトリに保存されている電話番号が、Unity Connection で使用する内線と同じ形式ではない場合、インポート時に電話番号を内線に変換する正規表現を指定します。LDAP データを Unity Connection にインポートするとき。 [電話番号を内線番号に変換する](#)のセクションを参照してください。
5. (オプション) 認証のために LDAP サーバに送信されるユーザ名とパスワードを SSL を使用して暗号化する場合、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。 [Cisco Unity Connection 9.x サーバへの SSL 証明書のアップロード](#)セクションを参照してください。
6. (オプション) Unity Connection ユーザのユーザ名とウェブ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](#)セクションを参照してください。
7. LDAP ディレクトリのユーザデータにリンクされた新しい Unity Connection ユーザを追加するか、既存の Unity Connection ユーザを LDAP ユーザデータと統合できます。次のステップを実行します。

LDAP ディレクトリ構成の作成時に指定する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 ユーザを選択する](#)を参照してください。

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断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の確認](#)を参照してください。

(オプション) ユーザ検索ベースが Unity Connection ユーザと同期される LDAP ユーザをコントロールするのに十分でない場合、1 つまたは複数の LDAP フィルタを指定する必要があります。 [LDAP ユーザーをフィルタリングする](#)を参照してください。

以下のいずれかのツールを使用して、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ができます。

一括管理ツールは、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り、新しい Unity Connection ユーザを追加するために使用されます。CSV ファイルからのインポートは、LDAP ディレクトリから Unity Connection に情報を転送する場合に役立ちます。詳細については、 [LDAP 連携状況の変更および一括管理ツールを使用して既存の 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](#)を参照してください。

[ユーザのインポート] 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 ユーザを追加します。詳細については、[ユーザのインポート ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザを作成する](#)を参照してください。

Cisco DirSync サービスを有効にする

手順

- 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ベーション] ページで、[サーバ] ドロップダウン フィールドの 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] リストで、[Cisco DirSync Service] チェックボックスをチェックします。
- ステップ 4 [保存 (Save)] と [OK] を選択してこのサービスのアクティベーションを確定します。

LDAP 同期の有効化

LDAP 同期を有効にして Unity Connection が LDAP ディレクトリから基本情報を取得する統合先の LDAP ディレクトリを指定します。

手順

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] を選択します。
- ステップ 2 LDAP 同期を設定するには、LDAP 設定ページで次の手順を実行します (各フィールドに関する情報は、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):
 - a) [LDAP サーバからの同期を有効にする] チェックボックスをチェックします。
 - b) [LDAP サーバタイプ] リストから LDAP サーバタイプを選択します。
 - c) [ユーザ ID の LDAP 属性] リストで、Unity Connection の [エイリアス] フィールドに表示するデータを持つ 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、ユーザが Cisco PCA、IMAP クライアント、またはウェブの受信箱にログインする際に、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] ページで LDAP ディレクトリ構成を作成した後で、[ユーザ ID の LDAP 属性] の属性を変更する必要がある場合は、すべての LDAP ディレクトリ構成を削除し、値を変更し、すべての LDAP ディレクトリ構成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 フィールドにマッピングされた LDAP フィールドを変更する](#) を参照してください。

ステップ 3 保存を選択します。

(注) (*Cisco Unity Connection 12.5SU7* 以降のリリースに適用) [ユーザ ID に LDAP 属性]、[エイリアスとしてメール] フィールドを選択すると、リレーアドレスが [ユーザ テンプレート] > **メッセージアクション** で、%Email%@ldap.com としてデフォルトで選択されます。エイリアス フィールドに @ldap.com が含まれる場合、それは切り捨てられ、ユーザーを作成する際に有効なメールアドレスがデータベースに保存されます。

LDAP ディレクトリ構成の設定

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場合、LDAP ディレクトリの各ユーザ検索ベースに対して次の手順を実行します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > を展開し、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。

ステップ 2 [LDAP ディレクトリ構成の検索と一覧表示] ページで、[新規追加] を選択して新しい LDAP ディレクトリ構成を追加します。

ステップ 3 LDAP ディレクトリ構成を構成するには、LDAP ディレクトリ構成ページで次の手順を実行します (各フィールドの詳細は、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- a) すべての必須フィールドに値を入力します。
- b) LDAP フィルターを指定すると、LDAP フィルター構文がチェックされます。構文が無効な場合は、エラーメッセージが表示されます。
- c) [Cisco Unity Connection 9.x サーバへの SSL 証明書のアップロード](#) セクションで SSL 証明書を Unity Connection サーバにアップロードした場合は、[SSL を使用する] チェックボックスを、[サーバのホスト名または IP アドレス] フィールドで指定するすべての LDAP サーバに対して選択します。

ステップ 4 [保存] を選択し、[今すぐフル同期を実行] を選択します。

ステップ 5 別のユーザ検索ベースに別の LDAP ディレクトリ構成を追加するには、[新規を追加] を選択し、[手順 2](#) から [手順 4](#) を繰り返します。

- (注) LDAP からユーザをインポートするときに、ユーザがエンドユーザテーブルに正常にインポートされます。しかし、ユーザがエンドユーザテーブルから tbl_user にインポートされると、ミドルネームの値が 12 バイトを超えると同期が失敗します。

電話番号を内線番号に変換する

LDAP ディレクトリの電話番号が Unity Connection の内線フィールドと一致しない場合、正規表現と、電話番号を内線に変換する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用してユーザデータを CSV ファイルにエクスポートすることでユーザを追加する場合、CSV ファイルを編集し、編集したファイルをインポートします。この処理中に、スプレッドシートアプリケーションで CSV ファイルを開いて、正規表現よりも効率的な式を作成することができます。

LDAP ディレクトリの電話番号を Unity Connection の内線番号に変換する際には、以下の点を考慮してください。

- 電話番号は、Unity Connection データを LDAP データと最初に同期するときのみ、内線番号に変換されます。その後、スケジュールされた LDAP 同期中に、内線が電話番号の変更によって上書きされることはありません。
- Unity Connection は電話番号から数字以外の文字を自動的に削除するため、数字以外の文字の正規表現を追加する必要はありません。
- 多くの場合、同じ結果を生成する正規表現と置換パターンの複数の組み合わせを指定できます。Unity Connection は Java ライブラリの正規表現パッケージを使用します。表 8: [LDAP 電話番号を Unity Connection 内線に変換する例](#) は、拡張機能で可能な変換の例を示しています。

表 8: LDAP 電話番号を Unity Connection 内線に変換する例

変換操作の例	LDAP 電話番号パターンの正規表現	置換パターン
LDAP 電話番号を Unity Connection 内線番号として使用する	(.*)	\$1
Unity Connection 内線として LDAP 電話番号の最後の 4 桁を使用する	.*(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します。	(d{4}).*	\$1
LDAP 電話番号の末尾に 8 を追加する	^(.*)	\$18
LDAP 電話番号の最後の 4 桁の左側に 9 を追加する	.*(d{4})	9\$1
LDAP 電話番号の末尾に 88 を追加する	(.*)	\$18

変換操作の例	LDAP 電話番号パターンの正規表現	置換パターン
LDAP 電話番号の最初の 3 桁と最後の 4 桁の間に 555 を使用します	(\d{3}).*(\d{4})	\$1555\$2
LDAP 電話番号が 7 桁から 10 桁の場合に、LDAP 電話番号の下 4 桁を Unity Connection 内線番号として使用する	\d{3,6}(\d{4})	\$1
LDAP 電話番号が 206 で始まる場合、LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Unity Connection の内線番号として使用する	206.*(\d{4})	\$1
LDAP 電話番号の左側に +9 を追加する	(.+)	+9\$1
LDAP 電話番号が 10 桁の場合、LDAP 電話番号の右端の 5 桁の左側の先頭に 85 を追加する	\d{5}(\d{5})	85\$1
LDAP 電話番号が 13 桁で最初の 3 桁が 011 の場合、LDAP 電話番号の左端の 3 桁を削除する	011(\d{10})	\$1
LDAP 電話番号が 10 桁で最初の 3 桁が 206 の場合、LDAP 電話番号の左端の 6 桁を削除し、残りの桁の先頭に 52 を追加します	206\d{3}(\d{4})	52\$1

正規表現および置換パターンの追加

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を開き、[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] 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) を参照してください）。
- ステップ 3** 保存を選択します。
-

Cisco Unity Connection 9.x サーバへの SSL 証明書のアップロード

LDAP サーバと Unity Connection サーバ間で転送されるデータを暗号化するために SSL を使用する場合、同期を設定する各 LDAP サーバで SSL を使用するチェックボックスを選択します。SSL 証明書をアップロードするには、以下の手順を行います。

手順

-
- ステップ 1** 以下の LDAP サーバから SSL 証明書をエクスポートします。

- Unity Connection がデータを同期する必要がある各 LDAP サーバ。
- Unity Connection ユーザがユーザのサインインを認証するためにアクセスする必要がある各 LDAP サーバ。
- Unity Connection に同期または認証させる各冗長 LDAP サーバ。

ステップ 2 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 手順 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、次の手順に従います:

- [証明書のアップロード/証明書チェーン] オプションを選択します。
- [証明書の目的] ドロップダウンリストから [tomcat-trust] を選択します。
- [ファイルのアップロード] フィールドで [参照] を選択して SSL 証明書をアップロードします。
- LDAP 同期および認証の失敗を避けるために、Cisco DirSync および 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] を展開し、[サービスのアクティベーション] を選択します。
- [サービスのアクティベーション] ページで、[Cisco DirSync サービス] フィールドのチェックを外し、[保存] を選択します。
- Cisco DirSync サービス フィールドをチェックし、[保存] 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 同期でサポートされている LDAP ディレクトリは、LDAP 認証でもサポートされています。LDAP 認証は、LDAP ディレクトリのユーザデータに対して Unity Connection ユーザデータを認証します。

- Unity Connection ユーザが Cisco Unity Connection 管理および Cisco PCA などの Unity Connection ウェブアプリケーションへのシングルサインオンアクセスを取得するためのパスワード。
- Unity Connection ボイスメールにアクセスするために IMAP メールアプリケーションにログインするために必要なパスワード。

LDAP 認証が有効な場合、ウェブアプリケーションのパスワードフィールドは Cisco Unity Connection の管理に表示されず、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に使用されるボイスメールのパスワードは、Unity Connection データベースに対して認証されま

す。パスワードまたは PIN は、電話インタフェースまたは Messaging Assistant ウェブツールを使用して管理できます。



- (注) Cisco Unified オペレーティングシステムの管理、災害復旧システム、およびコマンドラインインターフェイスへのログインに使用される管理者アカウントは、LDAP 統合に対して設定できません。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP 認証 (LDAP Authentication)] を選択します。

ステップ 2 LDAP 認証ページで、次の手順を実行します (各フィールドの情報については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- [エンドユーザー用 LDAP 認証の使用 (Use LDAP Authentication for End Users)] チェックボックスをチェックします。
- その他のすべてのフィールドに値を入力します。
- [サーバ] フィールドのホスト名または IP アドレスの値を変更する場合、そして IMAP クライアントが Unity Connection にアクセスしている場合、Unity Connection IMAP サーバサービスを再起動する必要があります。他のウェブアプリケーションが Unity Connection にアクセスしている場合、サーバを再起動します。
- [Cisco Unity Connection 9.x サーバへの SSL 証明書のアップロード](#) セクションで SSL 証明書を Unity Connection サーバにアップロードした場合、**SSL を使用するチェックボックス** を選択します。

ステップ 3 保存を選択します。

Unity Connection にインポートする LDAP ユーザを選択する

LDAP ユーザ アカウントを Unity Connection にインポートする際には、以下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 と統合されている LDAP ディレクトリを確認してください。
- 最大 20 の LDAP ディレクトリ構成を作成して、Unity Connection にインポートする LDAP ディレクトリのユーザを指定できます。LDAP ディレクトリ構成ごとに、Unity Connection がユーザアカウントを検索するユーザ検索ベースを指定します。
- Unity Connection は、LDAP ディレクトリ ツリーのドメインまたは組織単位など、指定されたユーザ検索ベース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ーは、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 ディレクトリ構成を作成した後、Unity Connection データを LDAP ディレクトリのデータと同期して、LDAP データを Unity Connection サーバにインポートします。Cisco Unified CM データベースにインポートできるユーザの実際的な制限は 120,000 です。制限は同期プロセスではなく、Unity Connection ユーザーにならない大量の LDAP ユーザーをインポートすることによって強制されます。これにより、メッセージに利用できるディスク容量が減少し、データベースのパフォーマンスが低下し、アップグレードにかかる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避けるため、同期中に 120,000 を超えるユーザが Cisco Unified CM データベースにインポートされるユーザ検索ベースを指定しないでください。

LDAP ディレクトリと 160,000 ユーザのデータを同期できます。

- 次の条件を満たす5つまたはそれ以下のユーザ検索ベースを指定できるかどうか、LDAP ディレクトリの構造を分析して判断します。
 - Unity Connection にインポートする LDAP ユーザを含めます。
 - Unity Connection にインポートしたくない LDAP ユーザを除外します。
 - 60,000 未満のユーザが Cisco Unified CM データベースにインポートすることにより。

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は、複数のコンフィギュレーションを作成することになる場合でも、同期の速度を向上させるために、可能な限り少数のユーザーを含む 1 つまたは複数のユーザー検索ベースを指定する必要があります。

Unity Connection にアクセスを許可しないサブツリー（たとえば、サービスアカウントのサブツリー）がディレクトリのルートに含まれている場合、次の手順のいずれかを実行してください。

- 2つ以上の LDAP ディレクトリ設定を作成し、Unity Connection でアクセスしない検索ベースを指定します。
- LDAP フィルタを作成します。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/design/guide/b_15cucdg.html にある『Cisco Unity Connection 設計ガイド、リリース15』の「Cisco Unity Connection との LDAP ディレクトリ統合」の章にある「LDAP ユーザーのフィルタリング」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、別の LDAP ディレクトリ設定を作成する必要があります。Unity Connection は、同期の間、Active Directory リファラルに従いません。このタイプの LDAP 構成では、

UserPrincipalName (UPN) 属性を Unity Connection エイリアス フィールドにマッピングする必要があります。UPN は Active Directory のフォレスト全体で一意であるためです。

Unity Connection サイト内およびサイト間ネットワーク

サイト内またはサイト間ネットワークにより、それぞれが LDAP ディレクトリと統合された 2 つ以上の Unity Connection サーバをネットワークできます。サイト内またはサイト間のネットワークを使用している場合、1 つの Unity Connection サーバ上のユーザ検索ベースを指定し、それが別の Unity Connection サーバ上のユーザ検索ベースと重複する場合があります。同じ LDAP ユーザーを複数回インポートすることで、誤って異なる Unity Connection サーバ上に重複する Unity Connection ユーザーを作成しないように注意してください。



(注) ユーザの作成方法に関係なく、Unity Connection では、同じ Unity Connection サーバ上に同じエイリアスを持つ 2 人のユーザを作成することはできませんが、同じサイトまたは組織内の異なる Unity Connection サーバ上に同じエイリアスを持つ 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便利です。たとえば、ボイスメールボックスを持たない Unity Connection ユーザーとして各 Unity Connection サーバに LDAP 管理者アカウントの一部をインポートし、それらを管理者アカウントとして使用します。これにより、すべての Unity Connection サーバに 1 人以上の LDAP ユーザを作成しなくても、Unity Connection 管理者アカウントに LDAP 同期と認証を使用できます。

LDAP ユーザーをフィルタリングする

詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/design/guide/b_15cucdg.html にある『Cisco Unity Connection 設計ガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection との LDAP ディレクトリ統合」の章にある「LDAP ユーザーのフィルタリング」の項を参照してください。

LDAP フィルタの追加

手順

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を開き、[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] ページが表示され、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 [フィルター名] フィールドで、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、現在のフィルターに含まれる LDAP ユーザを識別する名前を入力します。例えば、「Engineering」です。

ステップ 5 [フィルター]フィールドで、RFC 2254 「LDAP 検索フィルターの文字列表現」で指定されている LDAP フィルター構文に従うフィルターを入力します。フィルタテキストは括弧で囲む必要があります。

ステップ 6 保存を選択します。

ユーザのインポートツールを使用してLDAPデータからUnityConnection ユーザを作成する

LDAP 統合プロセスは LDAP データを Unity Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified CM データベースにインポートします。一括管理ツールまたはユーザのインポート 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。BAT ツールを使用して、LDAP ディレクトリのユーザで既存の Unity Connection ユーザを更新することもできます。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ]を開き、[ユーザをインポート]を選択します。

ステップ 2 [ユーザのインポート]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]>[このページ]を参照してください)。

- a) [エンドユーザの検索]フィールドで [LDAP ディレクトリ]を選択します。
- b) 新規ユーザのベースとなるテンプレートを選択します。
- c) 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。
- d) 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選択し、[選択項目をインポート]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

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)]を選択し、[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 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]>[このページ]を参照してください)：

- a) [操作の選択] から [エクスポート]を選択します。
- b) [オブジェクトタイプを選択] から、[LDAP ディレクトリからのユーザ]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。

これにより、LDAP ユーザデータを含む CSV ファイルが作成されます。スプレッドシートアプリケーションまたはテキストエディターで CSV ファイルを開き、必要に応じてデータを編集します。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] から [作成] を選択します。
- f) [オブジェクトタイプを選択] から [メールボックスを持つユーザ] 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、[失敗したオブジェクトのファイル名] フィールドで指定したファイルを見直して、すべてのユーザが正常に作成されたことを確認します。

Editing LDAP Directory Configuration

LDAP ディレクトリ設定の変更または削除

既存の LDAP ディレクトリ設定に変更を加えるには、既存の LDAP 連携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 24 時間以内にディレクトリ構成を再作成する必要があります。そうしないと、LDAP 統合型 Unity Connection ユーザはスタンドアロンの Unity Connection ユーザに変換されます。

手順

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、次に [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。

(注) 既存の設定の記録がない場合は、LDAP ディレクトリ構成を削除する前に書き留めておく必要があります。

ステップ 2 [LDAP ディレクトリ構成の検索と一覧表示] ページで、変更または削除する LDAP ディレクトリ構成の隣にあるチェックボックスを選択します。

ステップ 3 [選択項目を削除] 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] を選択し、次に [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 サーバー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 サーバー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度オンにして、[保存 (Save)] を選択します。

これにより、LDAP ディレクトリ設定の削除が確認されます。既存の LDAP ディレクトリ設定を変更する場合は、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 ディレクトリ構成を再作成し、再作成されたディレクトリ構成の完全同期を実行します。LDAP ディレクトリ構成の設定を参照してください。

(注) LDAP ディレクトリ同期を変更した後にユーザーの 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 を再起動します。

LDAP 認証を無効にする

LDAP 認証を永久的に無効にしている場合、ユーザは LDAP ディレクトリパスワードの代わりに Unity Connection ウェブアプリケーションパスワードを使用して Unity Connection ウェブアプリケーションにログインします。LDAP 統合型ユーザは別のウェブアプリケーションパスワードを持たないため、LDAP ディレクトリパスワードを使用して Unity Connection ウェブ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、次回 Unity Connection ウェブアプリケーションにログインするときに、ウェブアプリケーションのパスワードを変更する必要があります。

しかし、LDAP 認証を一時的に無効にする場合、例えば Unity Connection のユーザエイリアスフィールドにマッピングされた LDAP フィールドを変更する場合は、Unity Connection ユーザのパスワード設定を変更する必要はありません。

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が、メールボックスを持たないユーザ(つまり管理者)のパスワードは個別に変更する必要があります。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] >> [LDAP] を展開し、[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、[エンドユーザー用 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、この手順の残りをスキップします。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 統合型ユーザのパスワード設定を変更するには、以下の手順を実行します。

a) Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、[ユーザー (Users)] を選択します。

- b) [ユーザの検索] ページで LDAP ユーザを選択し、[一括編集] を選択します。
- c) 編集 メニューから パスワード設定を選択します。
- d) [Web アプリケーション (Web Application)] のパスワードは、[次回サインイン時に、ユーザーによる変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In)] チェックボックスをオンにしてください。
- e) 選択したユーザの設定を Unity Connection がいつ変更するかをスケジュールする場合は、[タスクのスケジュールの一括編集] メニューから、[後で実行] を選択し、日時を指定します。
- f) [送信(Submit)] を選択します。

エイリアス フィールドにマッピングされた LDAP フィールドを変更する

Unity Connection のエイリアスフィールドにマッピングされている 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で、ユーザは Unity Connection の [エイリアス] フィールドの新しい値を使用して Unity Connection ウェブ インターフェイスにログインする必要があります。

手順

ステップ 1 Cisco DirSync サービスを非アクティブ化します。

- a) 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)] の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 認証を無効にする](#) 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 エイリアス フィールドにマッピングされてい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、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] を選択します。
- b) LDAP 設定ページで必須フィールドの値を変更し、[保存] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください)。

sAMAccountName 以外のフィールドを選択した場合、ユーザが Cisco PCA または IMAP クライアントにログインするとき、またはウェブ受信箱にログインするときに、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。

- ステップ 5 LDAP 認証を再度有効にします。詳細については、[Unity Connection での LDAP 認証の設定](#) セクションを参照してください。
- ステップ 6 LDAP 設定を再度追加しますが、Unity Connection と LDAP データは同期されません。同期は、DirSync サービスを再び有効にするまで機能しません。詳細については、[LDAP ディレクトリ構成の設定](#)を参照してください。
- ステップ 7 DirSync サービスを有効にします。[Cisco DirSync サービスを有効にする](#)を参照してください。
- ステップ 8 Unity Connection データを LDAP データと同期する:
- Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。
 - [Find and List LDAP Directory Configurations (LDAP ディレクトリ構成の検索と一覧表示)] ページで、必要なディレクトリ構成を選択します。
 - [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで、[Perform Full Sync Now (完全同期を今すぐ実施)] 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の確認

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。さらに、LDAP アカウントと統合されていない新しい Unity Connection アカウントを作成できます。

手順

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、[ユーザー (Users)] を選択します。
- ステップ 2 [ユーザーの検索] ページが表示され、既定および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 ディレクトリと統合されているかどうかを確認するユーザーを選択します。
- ステップ 4 [ユーザーの基本設定の編集] ページで、ユーザが LDAP ユーザアカウントと統合されている場合、[ステータス] 領域に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
 - 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

これらのメッセージのいずれもが [ステータス] 領域に表示されない場合、ユーザは LDAP ユーザアカウントと統合されていません。

LDAP 連携状況の変更

Unity Connection ユーザの LDAP 連携ステータスを変更するには、状況に応じて以下のいずれかの方法を使用します。

- Cisco Unified Communications Manager からのインポートで作成されていない個々の Unity Connection ユーザーの LDAP 連携状況を変更するには、[個々の Unity コネクションユーザの LDAP 連携状況の変更](#)を参照してください。
- Cisco Unified Communications Manager からのインポートで作成されていない、複数の Unity Connection ユーザーの LDAP 連携状況を変更するには、[一括編集モードでの複数の Unity Connection ユーザ アカウントの LDAP 連携状況の変更](#)を参照してください。
- Cisco Unified Communications Manager からインポートすることで作成された Unity Connection ユーザーの LDAP 統合状況を変更するには、[一括管理ツールを使用して既存の 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](#)を参照してください。

どの方法を選択する場合でも、すべてのケースに適用され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 ユーザアカウントと統合する場合、次の点に注意してください。

- LDAP ディレクトリのユーザが、[ユーザ ID の LDAP 属性] の LDAP 設定ページで指定したフィールドの値が欠落している場合、欠落している値を LDAP ディレクトリに追加し、Unity Connection データベースを LDAP ディレクトリと再同期する必要があります。
- 次にスケジュールされている LDAP ディレクトリとの Unity Connection データベースの同期の際に、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 データを LDAP データと定期的に再同期するように Unity Connection を設定している場合、LDAP ディレクトリの新しい値は、次の自動再同期中に 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ている場合、この再同期では新しい Unity Connection ユーザは作成されません。ユーザのインポート ツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新しい Unity Connection ユーザを手動で作成する必要があります。

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場合、次のこと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 ユーザーは対応するユーザの LDAP パスワードに対して認証できなくなります。ユーザが Unity Connection ウェブ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] > [パスワードの変更] 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、LDAP ディレクトリの対応するデータが更新されても、Unity Connection ユーザの選択されたデータは更新されなくなります。

個々の Unity コネクション ユーザの LDAP 連携状況の変更

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザの検索] 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) ユーザが検索結果の表に表示されない場合、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] をクリックします。

ステップ 3 [ユーザ基本設定の編集] ページの [LDAP 連携状況] セクションで、希望するラジオボタンを選択します。

- LDAP ディレクトリと統合する—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には、このオプションを選択します。Unity Connection エイリアスは LDAP ディレクトリ中の対応する値と一致する必要があります。([システム設定] > LDAP > [LDAP 設定] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性] リストは、Unity Connection の [エイリアス] フィールドの値と値が一致する必要がある LDAP ディレクトリのフィールドを識別します。)
- LDAP ディレクトリと統合しない—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。

ユーザが Cisco Unified Communications Manager からインポートすることで作成された場合、[LDAP 統合状況] フィールドはグレー表示されるため、一括管理ツールを使用して、ユーザを 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て既存の 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

ステップ 4 [保存] をクリックします。

一括編集モードでの複数の Unity Connection ユーザアカウントの LDAP 連携状況の変更

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection 管理の [ユーザの検索] ページで、適切なユーザのチェックボックスにチェックを入れ、[一括編集] を選択します。

一括編集するユーザーアカウントがすべて1つの[検索 (Search)]ページに表示されない場合、最初のページで該当するすべてのチェックボックスを選択し、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選択し、これを繰り返してすべての該当するユーザーを選択します。次に、[一括編集]を選択します。

ステップ 2 [ユーザの基本] ページの [LDAP 連携状況] セクションで、希望のラジオボタンを選択します。

- LDAP ディレクトリと統合する—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には、このオプションを選択します。Unity Connection エイリアスは LDAP ディレクトリ中の対応する値と一致する必要があります。([システム設定] > LDAP > [LDAP 設定] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性] リストは、Unity Connection の [エイリアス] フィールドの値と値が一致する必要がある LDAP ディレクトリのフィールドを識別します。)
- LDAP ディレクトリと統合しない—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。
- 該当する場合、[タスクの一括編集 (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドで [一括編集 (Bulk Edit)] 操作を後でスケジュールするように設定します。
- [送信 (Submit)] を選択します。

ユーザのいずれかが Cisco Unified Communications Manager からインポートすることで作成された場合、一括編集により、一括管理ツールを使用してユーザを LDAP ユーザアカウントと統合する必要があることを示すエラーがログに記録されます。一括管理ツールを使用して既存の 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を参照してください。

一括管理ツールを使用して既存の 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

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 ユーザアカウント間の関連付けを解除するために使用することはできません。

このプロセスでは、LDAP データが Unity Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified Communications Manager データベースに自動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、次の作業を行います。これにより、各 Unity Connection ユーザアカウントが、対応する LDAP ユーザアカウントの LDAP ユーザ ID で更新されます。

- Cisco Unified CM データベースから CSV ファイルにデータをエクスポートします。
- CSV ファイルを更新して、Unity Connection アカウントを持たない LDAP ユーザを削除し、Cisco Unified CM ID を削除します (該当する場合)。



注意 LDAP ディレクトリのユーザが、[ユーザ ID の LDAP 属性] の LDAP 設定ページで指定したフィールドの値が欠落している場合、欠落している値を LDAP ディレクトリに追加し、Unity Connection データベースを LDAP ディレクトリと再同期する必要があります。CSV ファイルに値を入力してからインポートしないでください。Unity Connection は LDAP ディレクトリでこれらのユーザーを見つけることができません。

- 更新した 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き、インポートされるフィールドの既存の値は LDAP ディレクトリからの値で上書きされます。

手順

ステップ 1 LDAP ユーザーと統合するすべての Cisco Unity Connection ユーザーについて、Unity Connection エイリアスフィールドの値が LDAP ユーザー ID の値と一致しない場合、Cisco Unity Connection Administration を使用して Unity Connection エイリアスを一致するように更新します。

ステップ 2 システム管理者のロールを持つユーザとして Unity Connection 管理にログインします。

ステップ 3 展開してツールを開き、一括管理ツールを選択します。

ステップ 4 現在 Connection サーバのキャッシュにある LDAP ユーザデータを CSV ファイルにエクスポートします。

- a) [操作の選択] で [エクスポート] を選択します。
- b) [オブジェクトタイプの選択] で、[LDAP ディレクトリの ユーザ] の下で選択します。
- c) [CSV ファイル] フィールドに、エクスポートしたデータを保存するファイルの名前を入力します。
- d) [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させたくない Unity Connection ユーザを削除します。
- 最初に Cisco Unified CM からデータをインポートすることによって作成された Unity Connection ユーザの場合、[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 の管理で、[ツール (Tools)] を選択し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] を選択します。
2. [オペレーションの選択 (Select Operation)] で、[更新 (Update)] を選択します。
3. [オブジェクトタイプの選択] の下で、メールボックス付きユーザを選択します。
4. [CSV ファイル] フィールドに、データをインポートするファイルのフルパスを入力します。

5. [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドで、Unity Connection が作成できなかったユーザーに関するエラーメッセージを書き込む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、[失敗したオブジェクトのファイル名]フィールドで指定したファイルを見直し、すべての Unity Connection ユーザが対応する LDAP ユーザと正常に統合されたことを確認します。



第 13 章

SpeechView



(注) Release 14 SU4 以降、SpeechView 機能については「」を参照してください。

- [概要 \(205 ページ\)](#)
- [SpeechView セキュリティの考慮事項 \(207 ページ\)](#)
- [SpeechView の展開に関する考慮事項 \(208 ページ\)](#)
- [SpeechView を設定するためのタスクリスト \(209 ページ\)](#)
- [SpeechView レポート \(213 ページ\)](#)
- [SpeechView 文字変換エラーコード \(213 ページ\)](#)

概要

SpeechView 機能を使用すると、ユーザはボイスメールをテキスト形式で受信できるように、ボイス メッセージの音声テキスト変換が可能になります。ユーザは、電子メール クライアントを使用して、トランスクリプト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です。したがって、ユーザは各ボイス メッセージの音声部分も使用できます。



(注) ボイス メッセージが Web Inbox から ViewMail for Outlook に送信されると、ボイス メッセージは、トランスクリプト ビュー ボックスとメール本文の両方に文字起こしされたテキストとともに受信者のメールボックスに配信されます。

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、Cisco Webex の社内トランスクリプション サービスを使用して、ボイスメッセージをテキストに変換する必要があります。したがって、文字変換に問題があった場合、空白のテキスト添付ファイルは、文字変換されたテキストまたはエラーメッセージで更新されます。

SpeechView 機能は、標準音声テキスト変換サービスをサポートしています。ボイスメッセージをテキストに変換し、受信したトランスクリプトテキストが電子メールでユーザーに送信されます。



(注) Unity Connection は、(Universal Transformation Format) UTF-8 文字セットエンコーディングのみを音声テキスト変換にサポートします。

次のメッセージは文字変換されません。

- 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
- 受信者がいないメッセージ



(注) セキュアメッセージはデフォルトでは文字起こしされませんが、サービスクラスには、SpeechView 音声テキスト変換サービスを有効にするオプションが [ライセンス機能 (Licensed Features)] の下に用意されています。



(注) スピーチビュー機能では、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。これは、デバイスがニュアンスサーバー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、音声メッセージの音声テキスト変換が失敗する可能性があります。

Unity Connection は、音声テキスト変換を SMS デバイスにテキストメッセージとして配信したり、SMTP アドレスに電子メールメッセージとして配信したりするように設定できます。音声テキスト変換の配信をオンにするフィールドは、メッセージ通知を設定する SMTP および SMS 通知デバイスページにあります。通知デバイスの詳細については、「[通知デバイスを設定する \(217 ページ\)](#)」の項を参照してください。

音声テキスト変換の配信を効果的に利用するための考慮事項を以下に示します。

- [送信元 (From)] フィールドに、ユーザーが自席の電話以外から Unity Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します。ユーザーがテキスト対応携帯電話を使用している場合は、メッセージを聞くときに Unity Connection に対するコールバックを開始できます。
- 発信者名、発信者 ID (ある場合)、メッセージの受信時刻などのコール情報を含めるには、[メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message

Text)] チェックボックスをオンにします。もしなかった場合は、メッセージの受信が通知されません。

さらに、ユーザーがテキスト対応携帯電話を使用している場合は、発信者 ID が文字変換に含まれるときにコールバックを開始できます。

- [通知メッセージの対象 (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通知があります。すぐに音声テキスト変換が続きます。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、ユーザーは文字変換が含まれるメッセージを確認するためにメッセージを開く必要があります。



- (注) Lexus サーバは、ボイス メッセージを電話言語のテキストに変換し、Unity Connection がユーザと発信者に対してシステム プロンプトを再生します。電話の言語が `lexus` でサポートされていない場合、Lexus はメッセージの音声を認識し、音声の言語に変換します。次の Unity Connection コンポーネント (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、およびディレトリハンドラ) の電話言語を設定できます。SpeechView のサポート対象言語については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html にある『Cisco Unity Connection システム要件、リリース 14』の「Unity Connection のコンポーネントで利用可能な言語」の項を参照してください。

Unity Connection では、音声テキスト変換のために、デフォルト言語とともに第 2 言語をレクス サーバに送信できます。このためには、次を実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb update tbl_configuration set valuebool = '1' where
fullname='System.Conversations.ConfigParamForAlternateTranscriptionLanguage'
```

CLI コマンドを入力します。

SpeechView セキュリティの考慮事項

公開鍵暗号化の標準である S/MIME (セキュア/多目的インターネットメール拡張) は、Unity Connection とサードパーティの文字起こしサービス間の通信を保護します。秘密鍵と公開鍵は、Unity Connection がサードパーティの文字起こしサービスに登録されるたびに生成されます。

秘密鍵と公開鍵のペアにより、音声メッセージが文字起こしサービスに送信されるたびに、メッセージと一緒にユーザ情報が渡されないようにします。そのため、文字起こしサービスは、音声メッセージが属する特定のユーザーを認識しません。

議事録中に人間のオペレータが関与した場合、生成されたメッセージが発信されたユーザまたは組織を特定できない。これに加えて、音声メッセージの音声部分は、議事録サービスを処理

する人のワークステーションに保存されることはありません。文字起こしされたメッセージを Unity Connection サーバに送信した後、文字起こしサービスのコピーは消去されます。

SpeechView の展開に関する考慮事項

SpeechView 機能を展開する場合は、次の点を考慮してください。

- デジタル ネットワーク展開で SpeechView を有効にするには、ネットワーク内の Unity Connection サーバの 1 つを、サードパーティの音声テキスト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、音声テキスト変換に関する問題のトラブルシューティング、音声テキスト変換の使用状況の追跡、ネットワークにかかる負荷のモニターが容易になります。使用している Unity Connection サーバの 1 つがネットワーク内の他のサーバよりも通話量が少ない場合は、そのサーバを音声テキスト変換用のプロキシサーバとして指定することを検討してください。音声テキスト変換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）ごとに個別の外部向け SMTP アドレスが必要です。

- SpeechView 機能を拡張するには、個人番号に残されたボイス メッセージの文字起こしを行うユーザは、発信者がボイスメールを残したいときに、通話を Unity Connection に転送するように個人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を 1 つのメールボックスに収集して音声テキスト変換することができます。コール転送用に携帯電話を設定するには、『User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool, Release』の「Changing Your User Preferences」の章にある「Task List for Consolidating Your Voicemail from Multiple Phones into One Mailbox」の項を参照してください。15、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user/guide/assistant_b_15cucugasst.htmlで入手できます。



(注) ボイス メッセージを残すために発信者を Unity Connection に転送するようにパーソナル電話が設定されている場合、発信者はユーザのメールボックスに到達する前に多くの呼び出し音が聞こえることがあります。この問題を回避するには、代わりに、電話を鳴らさずにユーザのメールボックスに直接転送する特別な番号に携帯電話を転送します。これは、ユーザーの代替内線番号として特殊番号を追加することで実現できます。

- ボイスメッセージの文字変換とリレーの両方を許可するには、[Cisco Unity Connection の管理 (Administration)]の[ユーザ (Users)]でメッセージアクションを設定し、メッセージを受け入れてリレーするようにします。詳細は、[メッセージアクション](#)の項を参照してください。
- トランスクリプション テキスト メッセージを SMTP アドレスに送信するように SMTP 通知デバイスを設定できます。これは、ユーザが SMTP アドレスで 2 つの電子メールを受信することを意味します。最初の電子メールは message.WAV ファイルのリレーされたコピー

であり、2つ目の電子メールは音声テキスト変換テキスト付きの通知です。SMTP 通知の設定の詳細については、「[SMTP メッセージ通知を設定する](#)」の項を参照してください。

SpeechView を設定するためのタスクリスト

ここでは、Unity Connection で SpeechView 機能を設定するためのタスクのリストを示します。

1. Unity Connection が、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ことを確認します。この機能を使用するために、シスコから適切なライセンス (SpeechView または SpeechViewPro) を取得している必要があります。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html にある『Cisco Unity Connection インストール、アップグレード、メンテナンスガイド、リリース 15』の「ライセンスの管理」の章を参照してください。
2. ボイス メッセージの音声テキスト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、「[\[サービス クラス\] でボイス メッセージの SpeechView 音声テキストを有効にする](#)」の項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け入れるように 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 サーバーアプリケーションのマニュアルを参照してください。
4. スマート ホストにメッセージをリレーするように Unity Connection サーバを設定します。詳細については、「[メッセージを Smart Host にリレーするために Unity Connection を設定する](#)」の項を参照してください。
5. (信頼できない 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、「[メール システムからのメッセージを受け入れるように Unity Connection を設定する](#)」の項を参照してください。
6. 着信 SpeechView 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メール システムの設定](#)」の項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する詳細については、「[SpeechView 文字変換サービスを設定する](#)」の項を参照してください。
8. ユーザーおよびユーザーテンプレートの SMS または SMTP 通知デバイスを設定します。

[サービス クラス] でボイス メッセージの SpeechView 音声テキストを有効にする

サービスクラスのメンバーは、ユーザー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、音声メッセージの文字変換を表示できます。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[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] ページで、SpeechView の文字起こしを有効にするサービスクラスを選択するか、[新規追加] 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] ページの [ライセンス機能] セクションで、[標準の SpeechView 文字起こしサービスを使用する] オプションを選択して、標準の文字起こしを有効にします。同様に、[SpeechView Pro 文字起こしサービスを使用] オプションを選択して、プロフェッショナルな文字起こしを有効にすることができます。

(注) Cisco Unity Connection は、HCS モードの **標準 SpeechView 文字起こしサービス** のみをサポートしています。

ステップ 4 [文字起こしサービス] セクションで適切なオプションを選択し、[保存] 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)。

メッセージを Smart Host にリレーするために Unity Connection を設定する

Unity Connection がサードパーティの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 サーバーを設定する必要があります。



(注) Microsoft Office 365 として Exchange Server を使用する Unity Connection で SpeechView を設定する場合、オンプレミスの Microsoft Exchange をスマートホストとして設定することは必須の要件ではありません。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、システム設定 (System Settings) > SMTP 設定 (SMTP Configuration) を選択し、[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)] フィールドで、SMTP スマートホストサーバーの 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] > [このページ] を参照してください)。

(注) スマートホストには、50 文字まで入力できます。

メールシステムからのメッセージを受け入れるように Unity Connection を設定する

手順

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を展開します。[SMTP 構成] を選択し、[サーバ] を選択します。
- ステップ 2 [SMTP サーバー設定 (SMTP Server Configuration)] ページで、[編集 (Edit)] メニューを開き、[IP アドレスアクセスリストを検索 (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検索] ページで [新規追加] を選択し、リストに新しい IP アドレスを追加します。
- ステップ 4 [新しいアクセス IP アドレス] ページでメールサーバの IP アドレスを入力し、[を選択します]。
- ステップ 5 手順 4 で入力した IP アドレスからの接続を許可するには、[Unity Connection 許可] チェックボックスにチェックを入れ、[保存] を選択します。
- ステップ 6 組織に複数のメールサーバがある場合は、手順 2 から 手順 6 を繰り返して、各 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メールシステムの設定

手順

- ステップ 1 サードパーティの音声テキストサービスが音声テキストを Unity Connection に送信するために使用できる、外部向け SMTP アドレスをセットアップします。例: "transcriptions@<yourdomain.com>"

複数の Unity Connection サーバまたはクラスターがある場合、各サーバに個別の外部向け SMTP アドレスが必要です。代わりに、1つの Unity Connection サーバまたはクラスターを構成して、デジタルネットワーク内の残りのサーバまたはクラスターのプロキシとして機能させることもできます。たとえば、Unity Connection サーバの SMTP ドメインが「UnityConnectionserver1.cisco.com」である場合、メールインフラストラクチャは「transcriptions@cisco.com」を「stt-service@connectionserver1.cisco.com」にルーティングするように設定する必要があります。

Unity Connection クラスタに SpeechView を設定する場合、受信した文字変換がパブリッシャサーバーが停止したイベント内のクラスタサブスクリバサーバーに到達するために、パブリッシャサーバーとサブスクリバサーバーの両方でクラスタの SMTP ドメインを解決するスマートホストを設定します。

ステップ 2 メールインフラストラクチャの「安全な送信者」リストに「nuancevm.com」を追加して、受信した文字起こしがスパムとしてフィルタリングされないようにします。

(注) Unity Connection で、Nuance サーバへの登録要求のタイムアウトや失敗を避けるため、

- Unity Connection と Nuance サーバ間のインバウンドおよびアウトバウンドのメールメッセージから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 形式で管理します。

SpeechView 文字変換サービスを設定する

手順

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、[SpeechView 文字変換サービス (SpeechView Transcription Service)] を選択します。

ステップ 2 [SpeechView 文字変換サービス (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 SpeechView 文字起こしサービスを設定する (詳細については、ヘルプを参照> 当ページ):

- このサーバが、デジタル ネットワークで接続されている別の Unity Connection ロケーションから文字起こしサービスにアクセスする場合、[Unity Connection プロキシロケーションを介して文字起こしサービスにアクセスする] フィールドを選択します。リストから Unity Connection ロケーションの名前を選択し、[保存] を選択します。 [手順 4 にスキップします](#)。
- サーバが、デジタル ネットワークで接続された別の場所から議事録サービスにアクセスする場合、指定された手順を実行します。

[議事録サービスに直接アクセス] フィールドを選択します。

[受信 SMTP アドレス] フィールドで、メール システムによって認識され、Unity Connection サーバの「stt-service」エイリアスにルーティングされるメールアドレスを入力します。

[登録名] フィールドで、組織内で Unity Connection サーバを識別する名前を入力します。この名前は、登録および以降の議事録要求でこのサーバを識別するために、サードパーティの議事録サービスによって使用されます。

このサーバがデジタル ネットワーク内の他の Unity Connection ロケーションに議事録プロキシ サービスを提供するようにするには、[議事録プロキシ サービスを他の Unity Connection ロケーションにアドバタイズする] チェックボックスをオンにします。[保存]、[登録] の順に選択します。

別のウィンドウが開き、結果が表示されます。登録プロセスが正常に完了するのを待ってから、次のステップに進みます。登録が5分以内に完了しない場合、設定に問題がある可能性があります。登録プロセスは30分後にタイムアウトします。

- (注) ライセンスデータを同期する前に、スピーチビュー議事録サービスのすべての構成を保存していることを確認してください。

ステップ4 [テスト (Test)] を選択します。別のウィンドウが開き、結果が表示されます。このテストには数分かかりますが、最大で30分かかることもあります。

SpeechView レポート

Unity Connection は SpeechView の使用状況に関する以下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 - 指定された期間に指定されたユーザについて、文字起こしされたメッセージの合計数、文字起こしに失敗した数、切り捨てられた文字起こし数の合計を表示します。
- SpeechView アクティビティ概要レポート - 指定期間中のシステム全体の、文字起こしされたメッセージの合計数、文字起こしに失敗した数、切り捨てられた文字起こしの数を示します。メッセージが複数の受信者に送信されると、メッセージは1回だけ文字起こしされるため、文字起こしアクティビティは1回だけ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

議事録が失敗するたびに、サードパーティの外部議事録サービスが Unity Connection にエラーコードを送信します。

Cisco Unity Connection の管理インターフェイスには、管理者が変更または削除できる5つのデフォルトのエラーコードが表示されます。さらに、ユーザは新しいエラーコードを追加する権限を持ちます。サードパーティの外部議事録サービスから新しいエラーコードが送信されるたびに、管理者は適切な説明と共に新しいエラーコードを追加する必要があります。



- (注)
- エラーコードと説明は、デフォルトのシステム言語であるべきです。
 - エラーコードのプロビジョニングが完了していない場合、サードパーティの外部議事録サービスから受け取ったエラーコードが表示されます。

既定のエラーコードは、サードパーティの外部議事録サービスによって SpeechView ユーザに送信されます。表 13-1 に、Cisco Unity Connection Administration インターフェイスのデフォルトのエラーコードが示されています。

既定のエラーコード

エラーコード名	説明
障害	Unity Connection がサードパーティの外部文字変換サービスに登録しようとして、登録に失敗した場合。
聞き取れません	SpeechView ユーザーが送信した音声メールが、サードパーティの外部文字変換サービスで聞き取れず、システムがメッセージを文字変換できなかった場合。
却下	変換リクエストに複数の音声ファイルの添付が含まれている場合、サードパーティの外部議事録サービスはメッセージを拒否します。
タイムアウト	サードパーティの外部文字変換サービスからの応答がタイムアウトになった場合。
未変換	サードパーティの外部文字起こしサービスが、SpeechView ユーザーによって送信されたボイスメールを文字起こしできない場合。

議事録エラーコードの設定

手順

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 文字変換サービス (SpeechView Transcription Service)] を展開し、[エラーコード (Error Codes)] を選択します。

ステップ 2 [音声文字起こしエラーコードの検索] に、現在設定されているエラーコードが表示されます。

ステップ 3 音声テキストエラーコードの設定 (各フィールドの詳細は、ヘルプ> このページ):

- 議事録エラーコードを追加するには、[新規追加] を選択します。
新しい音声テキストエラーコードページで、エラーコードとエラーコードの説明を入力し、新しいエラーコードを作成します。
保存を選択します。
- 音声テキストエラーコードを編集するには、編集するエラーコードを選択します。
音声テキストエラーコード (障害) の編集ページで、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変更します。
保存を選択します。
- トランスクリプション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隣にあるチェックボックスを選択します。[選択項目を削除] を選択し、[OK] を選択して削除を確認します。



第 14 章

通知

- はじめに (215 ページ)
- 既定の通知デバイス (216 ページ)
- 通知デバイスを設定する (217 ページ)
- メッセージ通知をカスケードする (218 ページ)
- チェーンメッセージ通知 (220 ページ)
- SMTP メッセージ通知を設定する (221 ページ)
- SMS メッセージ通知を設定する (222 ページ)
- HTML メッセージ通知を設定する (225 ページ)
- HTML ベースのメッセージ通知の設定 (234 ページ)
- 通知の件名行の形式 (236 ページ)

はじめに

Cisco Unity Connection を使えば、ボイスメッセージやメールがユーザのメールボックスに届くとすぐに、その旨をユーザに知らせることができます。

以下は、ユーザが受け取る通知のタイプの一部です。

- ユーザは、ポケットベルのテキスト通知を通じてメッセージアラートを受け取ります。
- ユーザーは、設定済みの電話で電話を受けると、新しいメッセージに関する通知を受け取ります。
- ユーザは、SMPP を使用してワイヤレスデバイスに SMS メッセージの形式でメッセージとカレンダー通知を受け取ります。
- ユーザは、メッセージおよび不在着信通知をプレーンテキストまたは HTML メールとして受け取ります。
- ユーザーは HTML メールとして最新のボイスメールの要約と予定された要約を受け取ります。

イベントの通知は、さまざまな通知デバイスを通じてエンドユーザに配信されます。通知デバイスは、管理者が Cisco Unity Connection の管理から個々のユーザまたは複数のユーザに対し

て有効または無効にできます。ユーザは Cisco Personal Communications Assistant の Messaging Assistant 機能を使って特定の通知デバイスの設定を上書きできます。

既定の通知デバイス

Unity Connection には、必要に応じて設定できるデフォルトの通知デバイスのセットが付属しています。

以下は既定の通知デバイスです。

- ページャー: ユーザがテキスト通知としてボイスメッセージアラートを受信できるようにします。
- 職場の電話: ユーザが職場の電話でダイヤルアウトコールとしてボイスメッセージアラートを受信できるようにします。
- 自宅の電話: ユーザーが自宅の電話でダイヤルアウトコールとして音声メッセージアラートを受信できるようにします。
- 携帯電話: ユーザが携帯電話で発信通話としてボイスメッセージアラートを受信できるようにします。
- SMTP: ユーザがボイスメッセージアラートをメール通知として受信できるようにします。
- HTML: ユーザが HTML メール通知としてボイスメッセージアラートを受信できるようにします。
- HTML 不在着信: ユーザが HTML メール通知として不在着信アラートを受信できるようにします。
- HTML スケジュールされた要約: ユーザが HTML メール通知として、構成された時刻に最新のボイスメッセージの要約を受信できるようにします。

通知デバイスは変更または有効にできますが、削除できません。管理者は通知デバイスを追加、編集、または削除できますが、ユーザは通知デバイスのみを編集できます。



注意 既定の通知デバイスの表示名は変更しないでください。



(注) 「Default_Missed_Call」テンプレートが使用されるときに、HTML デバイスの通知のセクションで不在着信イベントタイプが事前にチェックされます。同様に、「Default_Scheduled_Summary」テンプレートが HTML デバイスで使用される場合、すべてのイベントタイプのチェックが解除されます。



(注) 一括管理ツールの使用中は、CSVファイルでデフォルトの通知デバイスを使用しないでください。

通知デバイスを設定する

各ユーザーアカウントまたはユーザーテンプレートのメッセージ通知設定を使用すると、Unity Connection がユーザー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。ユーザーアカウントとユーザーテンプレートには、自宅の電話、携帯電話、職場の電話、およびウェブページの通知デバイスが含まれます。ユーザーは、Messaging Assistant を使用して、メッセージ通知を受信するように電話やポケットベルを設定することもできます。

手順

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、編集するユーザーアカウントまたはテンプレートを探します。
- ステップ 2 ユーザーアカウントの [ユーザーの基本設定の検索 (Search User Basics)] ページで、編集するユーザーアカウントを選択します。
- ステップ 3 [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[通知デバイス (Notification Devices)] を選択します。
- ステップ 4 通知デバイスを設定します (電話、ポケットベル、SMTP、HTML、SMS) (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)。
 - 通知デバイスを追加するには、次の手順を実行します。
 1. [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [通知デバイス (Notification Devices)] の順に選択します。
 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. [新しい通知デバイス (New Notification Device)] ページで、選択した通知デバイスに応じてフィールドに入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
 - 通知デバイスを編集するには、次の手順を実行します。
 1. [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [通知デバイス (Notification Devices)] の順に選択します。
 2. [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、編集する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 (Save)] をクリックします。

- (注) 複数の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。
- 一括編集タスクのスケジューリングを使用して、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. [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [通知デバイス (Notification Devices)] の順に選択します。
 2. [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、削除する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] をクリックして削除を確認します。

- (注) 同様に、特定のユーザーテンプレートに関連付けられた通知デバイスを設定できます。

- (注) Cisco Unity Connection では、次に説明するように、一括管理ツール (BAT) を使用して、デバイスタイプが HTML のカスタム通知デバイスを最大 3 つ作成、更新、およびエクスポートできます。
1. ユーザは、BAT を使用して 3 つのカスタム通知デバイスを含む CSV ファイルをエクスポートできます。
 2. ユーザーは、3 つのカスタム通知デバイスの CSV ファイルの列値を編集または作成できます。
 3. 新しいカスタムデバイスが追加されていないため、初めて作成する場合は、CSV に新しく追加された 3 つのカスタムデバイスの列が空白になります。ユーザーは、それに応じて CSV ファイルに値を入力し、新しいカスタムデバイスを作成できます。

CSVファイルにない 3 つ以外のカスタム通知デバイスの更新については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15cuctsg.html から入手可能な『

メッセージ通知をカスケードする

メッセージ通知のカスケードを使用すると、幅広い受信者に通知を送信できます。Unity Connection は、受信者がメッセージを保存するか削除するまで、通知を送信し続けます。

たとえば、テクニカルサポート部門に対してメッセージ通知のカスケードを作成するには、最初のメッセージ通知が最前線のテクニカルサポート担当者のポケットベルにすぐに送信されるように設定します。最初の通知のトリガーとなったメッセージが保存または削除されていない場合、15 分後に、部門マネージャのポケットベルに次の通知を送信できます。メッセージが 30 分経過しても保存または削除されない場合に問題解決グループの従業員に発信する 3 番目の通知を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け取ると、通知はユーザにカスケードにより監視されているメールボックスへのログインを促します。

カスケードメッセージ通知の代わりに、ディスパッチメッセージを使用することができます。

カスケードメッセージ通知のタスクリスト

手順の概要

1. 通知チェーンの最初の受信者については、次の方法で通知デバイスをセットアップする必要があります。
2. 通知チェーンの他の各受信者について、受信者リストの最後に達するまで、[カスケードメッセージ通知のタスクリスト](#) ステップを繰り返してデバイスを設定することができます。

手順の詳細

手順

	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は、次の方法で通知デバイスをセットアップ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、通知のチェーンを設定するために見つけます。 2. ユーザまたはテンプレートの [通知デバイス] ページで、[通知失敗時] に対して [送信先] を選択し、デバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection が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] ページの [送信先] に指定したデバイスを選択します。 <p>すべての [通知ルールイベント] チェックボックスの選択を解除します。通知イベントを有効にすると、デバイスのメッセージ通知はすぐに開始され、前のデバイスの通知失敗を待機しません。通知は連鎖しません。すべて同時にトリガーされます。</p> <p>デバイスへの通知が失敗した場合に 3 番目のデバイスに連鎖させる場合、[送信先] を選択し、次にデバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection に通知させるデバイスを選択します。行わない場合は、[何もしない] を選択します。</p>

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ 2	通知チェーンの他の各受信者について、受信者リストの最後に達するまで、 カスケードメッセージ通知のタスクリスト ステップを繰り返してデバイスを設定することができます。	

チェーンメッセージ通知

選択した最初のデバイスに通知を送信する試みが失敗した場合、一連の通知デバイスに「チェーン」するようにメッセージ通知を設定できます通知デバイスが応答しないか、通話中である場合、そのデバイスへの接続が失敗すると、さまざまなオプションを使用してデバイスに到達するための再試行も失敗します。



(注) チェーンの最後のデバイスを除き、SMTPデバイスでチェーンメッセージ通知を構成しないでください。Unity Connection は SMTP デバイスの通知失敗を検出しません。

チェーンメッセージ通知のタスクリスト

手順の概要

1. 通知チェーンの最初の受信者については、次の方法で通知デバイスをセットアップする必要があります。
2. 通知チェーンの他の各受信者について、受信者リストの最後に達するまで、[チェーンメッセージ通知のタスクリスト](#) ステップを繰り返してデバイスを設定することができます。

手順の詳細

手順

	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は、次の方法で通知デバイスをセットアップ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、通知のチェーンを設定するために見つけます。 2. ユーザまたはテンプレートの [通知デバイス] ページで、[通知失敗時] に対して [送信先] を選択し、デバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection が次に通知するデバイスを選択します。

	コマンドまたはアクション	目的
		<p>3. [通知デバイスの編集] ページの [送信先] に指定したデバイスを選択します。</p> <p>すべての [通知ルールイベント] チェックボックスの選択を解除します。通知イベントを有効にすると、デバイスのメッセージ通知はすぐに開始され、前のデバイスの通知失敗を待機しません。通知は連鎖しません。すべて同時にトリガーされます。</p> <p>デバイスへの通知が失敗した場合に 3 番目のデバイスに連鎖させる場合、[送信先] を選択し、次にデバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection に通知させるデバイスを選択します。行わない場合は、[何もしない] を選択します。</p>
ステップ 2	通知チェーンの他の各受信者について、受信者リストの最後に達するまで、 チェーンメッセージ通知のタスクリスト ステップを繰り返してデバイスを設定することができます。	

SMTP メッセージ通知を設定する

Cisco Unity Connection は、電話またはポケットベルに発信することで、ユーザに新しいメッセージを通知できます。また、SMTP を使用してテキストページャーと文字対応携帯電話にテキストメッセージ形式でメッセージやカレンダーイベントの通知を送信するように Unity Connection をセットアップ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メールで受け取ることができます。Unity Connection は、SMTP 通知デバイスを使用するプレーンテキストまたは HTML 通知デバイスを使用する HTML の 2 種類の通知メールをサポートしています。HTML 通知は新着ボイスメールにのみ使用できます。他の種類のメッセージについては、プレーンテキストの 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ために、どちらのタイプのデバイスも SMTP スマートホストへの接続を要求します。

SMTP 通知を有効にする

手順

-
- ステップ 1** Unity Connection サーバーからのメッセージを受け入れるように SMTP スマートホストを設定します。使用している SMTP サーバアプリケーションのドキュメント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。 [スマートホストにメッセージをリレーするように Unity Connection サーバを設定する](#)の項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。 [通知デバイスを設定する](#)を参照してください。
-

スマートホストにメッセージをリレーするように UnityConnection サーバを設定する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を選択し、[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] ページの [スマートホスト] フィールドで、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ます (例: <https://<domain name of server>.cisco.com>)。 (DNS が設定されている場合にのみ、サーバの完全修飾ドメイン名を入力します。)
- (注) スマートホストには、50 文字まで入力できます。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
- 次の作業
- (注) Unity Connection サーバが SMTP スマートホストをメッセージ通知に使用するために適切に有効化されていない場合、SMTP 通知メッセージを Unity Connection SMTP サーバの不正メールフォルダに配置します。
-

SMS メッセージ通知を設定する

ワイヤレス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が提供するサービスと情報を利用して、Unity Connection はショートメッセージピアツーピア (SMPP) プロトコルを使

用し、ユーザが新しいメッセージを受信したときに、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携帯電話や他のSMS互換デバイスに送信できます。

SMTP メッセージ通知に対する利点

SMS を使用する利点は、ユーザのデバイスが SMTP を使用する場合よりもはるかに早くメッセージ通知を受信できることです。各 SMS 通知メッセージで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、すべてのモバイル サービス プロバイダーによってサポートされているわけではないことに注意してください。

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の長さは、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 テキストで使用される特定の文字によって異なります。

使用可能な文字セットには、次のものが含まれます。

- デフォルトアルファベット (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 メッセージには最大で 160 文字まで収まります。8 ビット文字セットの場合、制限は 140 文字です。16 ビット文字セットの場合、制限は 70 文字です。マルチバイト文字の場合、メッセージ テキストの文字によって異なりますが、制限は 70 文字から 140 文字の間です。(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、一部の一般的な文字は 8 ビットです。)



- (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。ほとんどの場合、GSM 3.38 デフォルトのアルファベットをサポートしています。

コストに関する考慮事項

SMSSMPP メッセージ通知のセットアップ費用は、Unity Connection がユーザのデバイスに送信する SMS 通知の数に直接依存します。サービス プロバイダーは通常、送信される各 SMS メッセージまたはメッセージ グループに対して課金されるため、SMS 通知が多いほどコストも高くなります。

コストを削減するために、SMS 通知の使用をユーザのグループに制限したり、ユーザにメッセージタイプまたは緊急度別に受信するメッセージ通知の数を制限するよう通知したりできます。例えば、ユーザーは、Messaging Assistant で、新しい緊急のボイスメッセージが到着した場合にのみ Unity Connection がメッセージ通知を送信するように指定できます。

SMS メッセージ通知を有効にする

手順

- 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のアカウントをセットアップします。Unity Connection は SMPP バージョン 3.3 または SMPP バージョン 3.4 プロトコルをサポートしません。
- ステップ 2** Unity Connection が、契約したサービスプロバイダーと提携している SMSC の SMPP サーバと通信するために必要な情報を収集し、[SMPP プロバイダー] ページに情報を入力します。「SMPP プロバイダーをセットアップするには」を参照してください。
- ステップ 3** Unity Connection サーバがファイアウォールの背後にセットアップされている場合、SMPP サーバが Unity Connection に接続するとき使用する TCP ポートを設定します。
- ステップ 4** Cisco Unity Connection の管理で SMPP プロバイダを有効にします。[SMPP プロバイダの設定](#)を参照してください。
- ステップ 5** SMS メッセージ通知を構成し、テストユーザアカウントの通知を受信するように SMS 通知デバイスをセットアップします。[通知デバイスを設定する](#)を参照してください。

SMPP プロバイダの設定

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] を展開し、[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] ページで、[新規追加] を選択します。
- ステップ 3** 新しいプロバイダーを有効にし、プロバイダーの [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)] を選択します。
- ステップ 4** [Edit SMPP Provider] ページで、[Port] を入力します。これは、SMSC が着信接続をリッスンするために使用する TCP ポート番号です。

(注) ポート番号は 100 より大きく、99999 以下の範囲内でなければなりません。

HTML メッセージ通知を設定する

HTML 通知は HTML 通知デバイス設定に基づいてトリガーされ、構成された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、およびカスタムグラフィックを使用して、HTML 通知のコンテンツと形式を作成または編集できます。Unity Connection は IPv4 モードの場合にのみ、SMTP 経由でメールサーバに HTML 通知を送信します。そのため、管理者は HTML 通知が IPv4 経由で設定されていることを確認する必要があります。

ユーザはさまざまなタイプの HTML 通知を設定できます。

- 新しいボイス メッセージを受信したときの HTML 通知。
- 新しい不在着信を受信したときの HTML 通知。
- 新しいボイス メッセージを受信した際、最新のボイス メッセージの概要と一緒に HTML 通知。
- 新しい不在着信を受信すると、最新のボイス メッセージの概要とともに HTML 通知が表示されます。
- 設定した時刻に最新のボイスメッセージの要約を含む HTML 通知が受信されます。
- インタビュー ハンドラ用に設定された HTML 通知に、最後の質問の回答の添付が含まれます。

通知テンプレート

HTML 通知テンプレートには次のものが含まれます:

- フリーフロー HTML テキスト。
- HTML タグ。サポートされるかどうかは、ユーザが使用しているメールクライアントによって異なります。
- カスタム変数 と カスタムグラフィックス。
- ボイス メッセージの状況項目 - MWI (メッセージ待ち指示)、HTML テンプレート内のアイコンとしてのメッセージ状況。
- 外部 URI または URL への埋め込みリンク。

既定の通知テンプレート

HTML メッセージ通知の既定のテンプレートは次のとおりです。

- `Default_Actionable_Links_Only` テンプレートには、画像、カスタム画像、状況項目がないアクション可能なリンクと共に HTML タグが含まれています。たとえば、管理者は HTML

テンプレートを設定して、ヘッダー、フッター、ロゴ、画像、Mini ウェブ受信箱へのハイパーリンクを含めることができます。

- **Default_Dynamic_Icons** テンプレートには、カスタム画像および状況項目と共に HTML タグが含まれます。これにより、Unity コネクションは、画像およびメッセージステータスの実行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** テンプレートにより、Unity コネクションは、タイムスタンプや送信者の詳細を含む不在着信の詳細を送信することができます。
- **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を受信したときに Unity コネクションが最新のボイスメールの要約と共に通知を送信することができます。
- **Default_Missed_Call_With_Summary** テンプレートを使用すると、新しい不在着信を受信したときに、最新のボイスメールの要約と共に Unity コネクションが通知を送信できます。
- **Default_Scheduled_Summary** により、Unity コネクションは毎日の構成された時刻にボイスメッセージの要約を送信できます。
- デフォルトの **_Google_Workspace_Notification** テンプレートにより、Google Workspace サービスが設定されたユーザがメッセージを送信/返信/転送しているか、または開封確認/配信不能通知を送信している場合、Unity Connection はテンプレートを添付してメッセージを送信できます。

管理者は通知テンプレートをユーザに指定したり、ユーザにテンプレートの選択を許可することができます。しかし、ユーザにはテンプレートを作成または編集する権限がありません。選択するテンプレートは、既定または管理者が作成したカスタムテンプレートです。



- (注) 画像の使用、MWI ステータス、メッセージステータス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 で使用される場合の画像レンダリングが、それぞれのメールクライアントでサポートされてい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

状況項目、アクション項目、静的項目、カスタム変数、カスタム画像、およびコレクションタグを含む通知テンプレートを作成、変更、および削除することができます。

手順

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)] を展開して、[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] ページが表示され、現在設定されているテンプレートの一覧が表示されます。

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>このページを参照してください)

- 新しい通知テンプレートを追加するには:
 1. [新規の追加] を選択すると、[新規通知テンプレート] 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. HTML フィールドの左パネルから必要な状況、アクション、および/または静的アイテムを選択してコピーし、右パネルに貼り付けます。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画像を表示します。デフォルトの画像は、[管理用ステータス依存イメージ (Administrative Replaceable Images)] の項で定義されているとおりに表示されます。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、 <code></code> タグを使用できます。
%MESSAGE_STATUS%	メッセージの状況を、未読、既読、未読緊急、既読、削除済みとして表示します。デフォルトの画像は、 管理用ステータス依存イメージの項 (14-13 ページ) で定義されているとおりに表示されます。 に状況アイテムを直接挿入するには、通知テンプレートを作成する際には、 <code></code> タグ
%LAUNCH_MINI_INBOX%	Unity Connection Mini ウェブ受信箱を起動します。このアイテムを通知テンプレートに直接挿入するには、 <code></code> テキスト <code></code> タグを使用します。
%LAUNCH_WEB_INBOX%	コンピュータ上でのみウェブ受信箱を起動します。 このアイテムを通知テンプレートに直接挿入するには、 <code></code> テキスト <code></code> タグを使用します。

%MESSAGE_PLAY_MINI_INBOX%	<p>特定のメッセージに対して Mini ウェブ受信箱を起動し、メッセージを自動再生します。</p> <p>このアイテムを通知テンプレートに直接挿入するには、テキスト タグを使用します。</p>
%MESSAGE_DELETE%	<p>ボイスメッセージを削除します。この項目を通知テンプレートに直接挿入するには、テキスト タグを使用します。</p>
%MESSAGE_FORWARD%	<p>特定のボイスメッセージを転送します。この項目を通知テンプレートに直接挿入するには、テキスト タグを使用します。</p>
%MESSAGE_REPLY%	<p>このアイテムを通知テンプレートに直接挿入するには、テキスト タグを使用します。ミニウェブ受信箱が起動し、音声に返信するための [メッセージに返信] ウィンドウが表示されます。</p>
%MESSAGE_REPLY_ALL%	<p>ミニウェブ受信箱と [メッセージへの返信] ウィンドウを起動します。[宛先] および [件名] フィールドには、自動的に複数の受信者が入力されます。</p> <p>このアイテムを通知テンプレートに直接挿入するには、テキスト タグを使用します。</p>
%MESSAGE_MARKUNREAD%	<p>ミニウェブ受信箱が起動します。メッセージを未読としてマークし、未読メッセージを増やします。このアイテムを通知テンプレートに直接挿入するには、テキスト タグを使用します。</p>

カスタム変数	<p>管理者は、テキストまたは数字の形式で値をカスタム変数に保存することができます。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。管理者が指定した通りに、[テンプレート]>通知テンプレート>カスタム変数ページで、変数を通知テンプレートに直接挿入するには、%Var1%を使用します。</p> <p>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。</p>
カスタムグラフィックス	<p>管理者は HTML テンプレート内にロゴや画像を追加するためのカスタム画像を使用することができます。画像は、画像ベースのテンプレート構造を定義するためにも使用できます。例 - <code>Default_Dynamic_Icons</code> を参照してください。</p> <p>[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ス (Custom Graphics)] ページで管理者の指定に従って、<code></code> タグを使用して通知テンプレートに画像を直接挿入することができます。カスタムグラフィックスの詳細は、カスタムグラフィックスの設定を参照してください。</p>
%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を表示します。
%SENDER_ALIAS%	ボイスメッセージをドロップした送信者のエイリアス名を表示します。
%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を表示します。
%TIMESTAMP%	ボイスメッセージを受信した時刻を、受信者のタイムゾーンに応じて表示します。
%NEW_MESSAGE_COUNT%	新しい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%	不在着信関連情報を表示します。
<VOICE_MESSAGE_SUMMARY> </VOICE_MESSAGE_SUMMARY>	メッセージの要約を表示します。

- (注)
- 管理者は、%MWI_STATUS%、%MESSAGE_STATUS% の置換可能なイメージの管理オプションを使用して、新しい画像をアップロードできます。詳細については、[管理用ステータス依存イメージ](#)を参照してください。
 - %MESSAGE_STATUS% タグが VOICE_MESSAGE_SUMMARY コレクション タグで囲まれている場合、ステータス タグは通知メールが送信された時点でのボイスメッセージの状況を表示します。後から伝言メッセージの状況が変更された場合、通知メールの概要コンテンツには反映されません。概要 タグの外側で タグが使用されている場合は、メッセージの現在の状況が表示されます。
4. [通知テンプレートページを作成または更新した後に検証] 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た場合、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、検証によって返されたエラーを削除する必要があります。ただし、警告付きの 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. [プレビュー] 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] オプションでは、既定のブラウザに従ってビューが表示されますが、表示はさまざまなメールクライアントによって異なる場合があります。
- 通知テンプレートを編集するには:
 1. [検索通知テンプレート] ページで、編集するテンプレートを選択します。
 2. [通知テンプレートの編集 <device>] ページで、必要に応じて設定を変更します。
 3. [検証] を選択して HTML コンテンツを確認し、[保存] を選択します。
 - 通知テンプレートを削除するには:
 1. [通知テンプレートの検索] ページで、削除する通知テンプレートの表示名の隣にあるチェックボックスを選択します。
 2. [選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。
- (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、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、テンプレートを削除することはできません。

カスタム変数

カスタム変数を使用して、会社名、アドレス、ウェブアドレスなど、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しないでください。

カスタム変数の設定

手順

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)] を展開して、[カスタムグラフィックス (Custom Graphics)] を選択します。[カスタム変数の検索] 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> このページを参照してください)

• カスタム変数を追加するには:

1. [新規追加] を選択すると、[新規カスタム変数] ページが表示されます。
2. 必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

(注) 通知テンプレートに新しい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:

1. [カスタム変数の検索] 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] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

• カスタム変数を削除するには:

1. [カスタム変数の検索] ページで、削除するカスタム変数の表示名の隣にあるチェックボックスを選択します。
2. [選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

(注) 通知テンプレートが削除されたカスタム変数を使用する場合、変数は値の代わりに通知に表示されます。

カスタムグラフィック

カスタムグラフィックを使用して、ロゴや製品画像などの通知に会社のグラフィックを挿入できます。



(注) 20 を超えるカスタムグラフィックを作成することはできません。

デフォルトのカスタムグラフィックは DEFAULT_BOTTOM と DEFAULT_TOP です。デフォルトのカスタムグラフィックは編集または削除できません。

カスタムグラフィックは、正しく設定され、機能的にグラフィックを表示できる場合に、電子メールクライアントに表示されます。



(注) 詳細については、http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/user/guide/email/11xcucugemailx.html から入手可能な『User Guide for Accessing Cisco Unity Connection Voice Messages in an Email Application』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スの設定

手順

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)] を展開して、[カスタムグラフィックス (Custom Graphics)] を選択します。[カスタムグラフィックスの検索] 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する (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)

- カスタムグラフィックを追加するには
 1. [新規追加] を選択すると、新しい [カスタムグラフィックス] ページが表示されます。
 2. 必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。
- カスタムグラフィックを編集するには
 1. [カスタムグラフィックスの検索] 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スの編集] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。
- カスタムグラフィックを削除するには:
 1. [カスタムグラフィックスの検索] ページで、削除するカスタムグラフィックスの表示名の隣にあるチェックボックスを選択します。
 2. [選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

- (注) ファイルのサイズは1 MB 以下でなければならず、表示名と画像は一意である必要があります。同じ画像を再度アップロードすることはできません。

管理用ステータス依存イメージ

管理者は次のステータス項目のための既定の画像を変更することができます:

- 削除済みメッセージ
- MWI_OFF
- MWI_ON
- Read_message
- Read_urgent_message
- 未読メッセージ
- Unread_urgent_message

[置換可能な画像の検索] ページにある [復元] ボタンを使用して、画像をデフォルトに復元することができます。デフォルトリストの画像を追加したり削除することはできません。

管理上の置換可能イメージの編集

手順

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、[管理用ステータス依存イメージ (Administrative Replaceable Image)] を選択します。

ステップ 2 [置換可能な画像の検索] ページで、編集する画像の表示名を選択します。

ステップ 3 [置換可能な画像の編集] ページで、必要に応じて設定を変更します。(フィールド情報については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください)。

- (注) [表示名] フィールドを編集する権限がありません。置換可能な画像は、ステータスアイテムタグの通知テンプレートで使用されます。たとえば、%MWI_STATUS% と %MESSAGE_STATUS% は、MWI とボイスメッセージのメッセージステータスを表示します。

ステップ 4 設定を適用したら、[保存] を選択します。

HTML ベースのメッセージ通知の設定

Unity Connection は HTML テンプレートの形式でメールアドレスにメッセージ通知を送信するように設定できます。管理者は HTML ベースのテンプレートを選択して適用し、デバイスの HTML 通知を許可できます。

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。お使いのメールクライアントが画像やアイコンの表示に対応しているかどうかの詳細は、メールサービスプロバイダの説明書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必要があります。

認証および非認証モードの設定

管理者が画像、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、メール通知に画像が表示される前に、ユーザが Unity Connection 資格情報で認証するように認証モードが設定されます。

非認証モードでは、ユーザに資格情報の入力を求めるプロンプトは表示されません。また、埋め込まれた画像またはアイコンは認証なしでメール通知に表示されます。

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 管理から設定を構成できます。

手順

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] ページで、[HTML 通知用のグラフィックスの認証] オプションを選択して認証モードをオンにし、[保存] します。

HTML 通知の添付ファイルとしてボイスメッセージを送信するように Unity Connection を設定する

Unity Connection 10.0 (1) 以降のリリースでは、管理者は Unity Connection を設定して、ボイスメッセージを HTML 通知の添付ファイルとしてユーザに送信できます。HTML 通知メールを通じて Unity Connection Mini ウェブ受信箱にアクセスするためのリンクに加えて、ユーザは、任意のプレーヤーを使用して PC またはモバイルで再生できる .wav 形式のボイスメッセージの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) 以前のバージョンでは、エンドユーザは HTML 通知で Unity Connection ミニ ウェブ受信箱にアクセスし、ミニ ウェブ受信箱を通じてのみボイスメッセージを聞くためのリンクのみを受け取りました。



- (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。

モバイル端末からボイスメッセージにアクセスするためにサポートされているモバイルクライアントは次のとおりです。

- 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 Unity Connection の設定

手順の概要

1. Cisco Unity Connection Administration で、[詳細 (Advanced)] を展開し、[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、[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て、添付ファイルとして音声メッセージを送信し、[保存 (Save)] します。

手順の詳細

手順

	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 (Advanced)] を展開し、[メッセージング (Messaging)] を選択します。	

添付として送信されるボイスメッセージのサイズを設定する

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ 2	[メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページで、[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て、添付ファイルとして音声メッセージを送信し、[保存 (Save)] します。	

添付として送信されるボイスメッセージのサイズを設定する

Unity Connection は、HTML 通知で最大 2048KB の添付ファイルとしてボイスメッセージを送信するように構成されています。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。

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[詳細] を開き、[メッセージング] 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 サービスを再起動する必要があります。
-

通知の件名行の形式

通知の件名行の形式は、通知メールの件名を設定できる機能です。

次の通知タイプの件名を設定できます:

- メッセージ通知 これには、新しいボイスメッセージについて Unity Connection ユーザに送信されるメール通知が含まれます。
- 不在着信通知: 不在着信のメール通知も含まれます。
- スケジュールされた通知概要: スケジュールされた時刻に送信された通知メールも含まれます。



- (注) [メッセージ通知] の件名は [すべてのボイスメッセージ] でのみカスタマイズできます。その他のイベント (派遣メッセージ、FAXメッセージ、カレンダー予約、カレンダーミーティングなど) では、システムが生成した件名が使用されます。

件名行のパラメータ

下の表では通知メールの件名で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% (不明な場合)</p>	<p>メッセージの送信者の発信者 ID が不明な場合に件名に使用されるテキストを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 件名の形式で %CALLERID% のパラメータが使用されている場合、自動的にメッセージ送信者の ANI Caller ID に置換されます。 • ANI 発信者番号通知が利用できず、送信者が Unity Connection ユーザである場合、発信者のプライマリ内線番号が使用されません。 • ANI 発信者 ID が利用できず、送信者が Unity Connection ユーザーではない場合、このフィールドに入力したテキストが件名に挿入されます。たとえば、このフィールドに「不明な発信者 ID」と入力すると、画面に表示されます。 <p>このフィールドを空にしておくこともできます。</p>
-------------------------------	--

<p>%NAME%さん (不明な場合)</p>	<p>メッセージの送信者の表示名およびANI発信者名がわからない場合に、件名に使用されるテキストを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 外部の発信者がボイスメッセージを送信し、通知の件名の形式で %NAME% パラメータが使用されている場合、この名前が自動的にメッセージ送信者のANI発信者名に置換されます。ANI発信者名が利用できない場合は、Unity Connection は %NAME% (不明な場合) フィールドで指定された値を挿入します。 • Unity Connection ユーザーがボイスメッセージを送信し、通知の件名の形式で %NAME% パラメータが使用されている場合、メッセージ送信者の表示名に自動的に置換されます。表示名が利用できない場合、Unity Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI発信者名が利用できない場合、Unity Connection ユーザーの SMTP アドレスが使用されます。
<p>%U%</p>	<p>メッセージに緊急のフラグが付けられた場合に件名に表示されるテキストを入力します。</p> <p>件名に %U% パラメータが使用され、メッセージに緊急のフラグが付いている場合、このフィールドに入力されたテキストに自動的に置換されます。メッセージが緊急ではない場合、このパラメータは省略されます。</p>
<p>%P%</p>	<p>メッセージにプライベートのフラグが設定されている場合に件名に使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名に %P% パラメータが使用され、メッセージにプライベートのフラグが付いている場合、このフィールドに入力したテキストに自動的に置換されます。メッセージがプライベートメッセージではない場合、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なメッセージとしてフラグが付けられた場合に件名に使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名で %S% パラメータが使用され、メッセージに安全であるとフラグが設定されている場合、このフィールドに入力されたテキストに自動的に置換されます。メッセージがセキュアメッセージではない場合、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としてフラグが設定された場合に件名に使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名で %D% パラメータが使用され、ディスパッチメッセージとしてフラグが設定されている場合、このフィールドに入力したテキストに自動的に置換されます。メッセージがディスパッチメッセージではない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%TIMESTAMP%	<p>[メッセージ通知 (Message Notification)]または [不在着信通知 (Missed call Notification)]の件名の形式で %TIMESTAMP% パラメータが使用されている場合、その値は、通知が送信されるメッセージの配信時間で、受信者のタイムゾーンに調整されます。</p> <p>スケジュール済みの概略通知の件名で %TIMESTAMP% パラメータが使用されている場合、その値はスケジュール済み通知が送信される時刻となります。</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	受信したメッセージの件名
メッセージ通知	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 からの音声メッセージ
不在着信通知	%NAME% からの不在着信 (%CALLERID%) TIMESTAMP%	John からの不在着信 (4132) 11.12 時

通知のタイプ	件名行の形式	受信したメッセージの件名
スケジュール済み概要通知	%NAME% (%CALLERID%) からの不在着信	メッセージの要約通知

件名行の形式の設定

件名行の形式を定義する際には、以下の点を考慮する必要があります。

- パラメータの前後に % を入れる必要があります。
- システムにインストールされている言語ごとに、個別の件名行の形式を定義できます。
- 件名行の形式がユーザの優先言語に対して定義されていない場合、システムの既定言語の件名行形式の定義が代わりに使用されます。

手順

ステップ 1 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 [件名形式の編集] ページで、[メッセージタイプを選択] ドロップダウンから [通知] 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 [言語を選択] ドロップダウンメニューから適切な言語を選択します。

ステップ 4 必要に応じて、[件名行の形式] フィールドに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] > [このページ] を参照してください)。

ステップ 5 必要に応じて [パラメータ定義] フィールドに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 他の言語についても、必要に応じてステップ 2 から 5 を繰り返します。



第 15 章

ビデオ

- [ビデオ \(241 ページ\)](#)

ビデオ



- (注) Cisco Media Sense は廃止され、サポートが終了しているため、Unity Connection ではユーザーにビデオメッセージング機能を提供しなくなります。Cisco Media Sense EOLの詳細については、<https://www.cisco.com/c/en/us/products/collateral/customer-collaboration/mediasense/eos-eol-notice-c51-738857.html>を参照してください。

Unity Connection では、Ring No Answer (RNA) の場合、ユーザーまたは外線発信者は、ビデオ対応のエンドポイントを使用して、別のユーザーにビデオメッセージを送信することもできます。ユーザーは、ビデオ対応の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。

- https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/design/guide/b_15cucdg.htmlにある『Cisco Unity Connection 設計ガイド、リリース 15』の「ビデオメッセージング」の章
- https://www.cisco.com/c/ja_jp/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.htmlにある『Cisco Unity Connection 互換性マトリクス』の「ビデオ互換性マトリクス」の項

ビデオメッセージングを設定するための作業リスト

以下のタスクを実行して、ユーザのビデオメッセージングを有効にします。

1. サービスクラスを通じ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 の管理で、[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] 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] ページの [ビデオを有効にする] セクションで、要件に応じてチェックボックスを選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください)。
 4. 保存を選択します。
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 をインストール、設定する](#)の項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。Unity Connection でサポートされているように、現在のビデオ コールの同時ビデオセッション数が 20 を超えていないことを確認してください。



(注) ビデオメッセージとグリーティングの保存と取得のために Unity Connection が統合されるビデオサーバがアクティブ状態になっていることを確認します。

詳細は、[ビデオサービスの設定](#) セクションを参照してください。

4. Unity Connection ユーザがビデオサービスにアクセスするためのビデオサービスアカウントを設定します。Unity Connection ユーザ用のビデオサービスアカウントの作成に関する詳細は、[ビデオ サービス アカウントの設定](#) のセクションを参照してください。



(注) 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 ツールを使用したビデオサービスアカウントの設定の詳細については、[一括管理ツール](#) のセクションを参照してください。

5. ポートグループに関連付けられた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の詳細については、[テレフォニーインテグレーション](#) の章の「コーデックのアドバタイズ」の項を参照してください。
6. ビデオメッセージのビデオ部分が有効期限切れとなり、音声部分のみが音声メッセージとして保持されるまでの日数を設定します。メッセージの有効期限ポリシーの設定の詳細については、[メッセージストレージ](#) の章の [メッセージ記録の有効期限] セクションを参照してください。



(注) Cisco Unity Connection Administration の [テレフォニー設定 (Telephony Configuration)] ページで、ビデオメッセージ用の差別化されたサービスのコードポイント (DSCP) 値を設定することもできます。しかし、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お勧めします。

Cisco MediaSense をインストール、設定する

Cisco MediaSense は、Unity Connection と統合して、音声およびビデオの録音、再生、および保存をサポートするビデオ サーバです。

手順

ステップ 1 Cisco MediaSense をダウンロードし、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（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）。

ステップ 2 Cisco MediaSense Administration にアクセスします。

- a) Unified Communications 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/oradmin> に移動します。
servername は、Cisco MediaSense をインストールしたサーバーの IP アドレスです。
- b) 自己署名セキュリティ証明書をまだインストールしていない場合は、[セキュリティの警告 (Security Alert)] メッセージが表示され、自己署名セキュリティ証明書を受け入れるように求められることがあります。セキュリティ証明書がすでにインストールされている場合、このセキュリティメッセージは表示されないことがあります。[Cisco MediaSense Administration 認証 (Cisco MediaSense Administration Authentication)] 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、[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、[メディアファイル管理 (Media File Management)] > [追加 (Add)] の順に選択します。
- 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。イメージのタイトル名が CiscoUnityConnectionLogo.mp4 であることを確認します。
- c) (オプション) ファイルの説明を入力します。
- d) [ファイル (File)] フィールドでシスコのロゴを参照して選択し、[保存 (Save)] を選択します。
(注) 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、標準のシスコロゴを選択することもできます。

カスタマイズされたロゴは MP4 形式であり、次の仕様を満たす必要があります。

- H.264 制約付きベースライン プロファイル
- 解像度 1080p、720p、480p、または 360p
- オーディオ AAC-LC (MediaSense はインポート時に AAC-LD に変換)
- サンプリング周波数 : 48000 Hz

- Mono
- 最大 2GB のファイルサイズ

ステップ 4 Cisco Media Sense Prune ポリシーを無効にします。

Cisco MediaSense のデフォルト設定では、プルーニングが 60 日間有効になっています。つまり、MediaSense は 60 日後にすべてのビデオメッセージ/グリーティングを削除し、メッセージ/グリーティングは使用できなくなります。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、[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 日以上経過した録音を自動的にプルーニングし、新しい録音 (1) にディスク領域が必要な場合 (Automatically prune recordings after their 60 day and when their 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り、Unity Connection は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挨拶を保存および取得できます。さらに、これにより、Unity Connection はビデオサーバ、コーデック、およびビデオサーバで使用されるユーザ資格情報の状態を確認することができます。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ビデオ] を開き、[ビデオサービス] を選択します。

[ビデオサービスの検索] ページが表示され、現在構成されているビデオサービスを示します。

ステップ 2 ビデオサービスの設定 (各フィールドの詳細は、[ヘルプ] > ページを参照してください):

- **新しいビデオ サービス アカウントを追加するには:**
 - [ビデオサービスの検索] ページで [新規追加] を選択します。
 - [新しいビデオサービス] ページ上の必須フィールドに値を入力し、[保存] を選択します。Unity 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] を選択してタスク実行結果ウィンドウを表示します。
- **既存のビデオサービスを編集するには:**
 - [ビデオサービスの検索] ページで、編集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] ページで必須フィールドに値を入力し、[保存] を選択します。
 - [テスト] を選択してタスク実行結果ウィンドウを表示します。

- ビデオサービスを削除するには:

- [ビデオサービスの検索] 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選択します。
- [選択項目の削除] および [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 サービスを設定した後、管理者は各ユーザにビデオ サービス アカウントを設定する必要があります。



- (注) 一括管理ツール (BAT) を使用して、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により、複数のビデオ サービス アカウントを同時に作成、編集、および削除することもできます。

手順

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

[ユーザの検索] ページが表示され、現在設定されているユーザが表示されます。

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は、[ヘルプ> このページ](#) を参照してください):

- ユーザのビデオ サービス アカウントを追加するには:

- [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで、ビデオ サービス アカウントを作成するユーザーを見つけます。
- [ユーザの編集] 基本ページで、[編集> 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 ページで、[新規追加](#) を選択します。

- (注)
- 各ユーザに対し、ビデオ サービス アカウントを 1 つだけ追加できます。
 - [新しいビデオ サービス アカウント] ページで、必須フィールドの値を入力します。
[ビデオ サービスのマッピング] チェックボックスにチェックを入れ、ビデオ サービス アカウントでビデオ サービスを設定し、[保存](#) を選択します。

- 1 人または複数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:

- [ユーザの検索] ページで、ビデオ サービス アカウントを編集するユーザを見つけます。複数のユーザのビデオ サービス アカウントを編集するには、該当するユーザのチェックボックスにチェックを入れ、[一括編集] を選択します。

- [ユーザーの基本設定の編集 (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] 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] ページで、必須フィールドの値を入力します。[ビデオサービスのマッピング (Map Video Service)] チェックボックスを選択し、ビデオサービスアカウントでビデオサービスを設定し、[保存 (Save)] を選択します。
- ユーザのビデオサービスアカウントを削除するには:
- [ユーザの検索] ページで、ビデオ サービス アカウントを削除するユーザを見つけます。
 - [ユーザーの基本設定の編集 (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] ページで、削除したい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] および [OK] を選択して確定します。
-



第 16 章

システム設定 (System Settings)

-
- [概要 \(247 ページ\)](#)
- [全般構成 \(248 ページ\)](#)
- [Cluster \(248 ページ\)](#)
- [認証規則 \(249 ページ\)](#)
- [\[ロール \(Roles\) \] \(251 ページ\)](#)
- [規制テーブル \(253 ページ\)](#)
- [ライセンス \(253 ページ\)](#)
- [スケジュール \(253 ページ\)](#)
- [休日のスケジュール \(254 ページ\)](#)
- [グローバルニックネーム \(254 ページ\)](#)
- [件名行の形式 \(255 ページ\)](#)
- [添付ファイルの説明 \(259 ページ\)](#)
- [エンタープライズパラメータ \(260 ページ\)](#)
- [サービスパラメータ \(264 ページ\)](#)
- [プラグイン \(272 ページ\)](#)
- [FAX サーバ \(273 ページ\)](#)
- [LDAP \(273 ページ\)](#)
- [SAML シングルサインオン \(273 ページ\)](#)
- [認証サーバー \(274 ページ\)](#)
- [クロスオリジンリソース共有 \(CORS\) \(275 ページ\)](#)
- [SMTP 設定 \(277 ページ\)](#)

概要

Cisco Unity Connection 管理の [システム設定] メニューには、さまざまな機能やパラメータに対するシステム全体の設定を管理するのに役立つさまざまなオプションがあります。

全般構成

全般構成設定により、管理者は Unity Connection のさまざまなシステム設定および会話設定を管理できます。

システム設定には、デフォルトのパーティション、デフォルトのサーチスペース、および Unity Connection がユーザと発信者に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。会話設定には、デフォルトの電話言語設定、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、Unity Connection システムのグリーティングの最大長が含まれます。

全般構成設定の管理

手順

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ 2 [全般構成の編集] ページで、必要な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]>[このページ] を参照してください)。
- ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。

Cluster

[クラスタ設定 (Cluster settings)] ページでは、Unity Connection クラスタ関連の情報を表示および管理できます。クラスタ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)] を展開して [クラスタ (Cluster)] を選択します。

[サーバーの検索と一覧表示 (Find and List Servers)] ページには、インストールされている Unity Connection サーバーのホスト名または IP アドレスとサーバタイプが表示されます。パブリッシャサーバーのみをインストールした場合は、クラスタを設定するために、[クラスタ設定 (Cluster settings)] にサブスクライバサーバーの詳細を追加する必要があります。詳細については、以下にある『Cisco Unity Connection インストール、アップグレード、メンテナンスガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection クラスタを設定する」の章を参照してください。

https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html。

サーバーのホスト名、IP アドレス、MAC の詳細、およびローカル帯域幅管理 (LBM) 情報を指定する [サーバーの設定 (Server Configuration)] ページから、パブリッシャまたはサブスクライバサーバーのサーバーの詳細を管理できます。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。

認証規則

Unity Connection の認証ルールは、ユーザパスワード、PIN、ユーザアカウント ロックアウトのポリシーを管理します。認証ルールはユーザが無効な PIN またはパスワードを入力するとロックアウトすることで、Cisco PCA や Web Inbox などの Unity Connection ウェブアプリケーションへの不正アクセスを防ぎます。事前に定義された2つの認証ルールは、推奨されるボイスメール認証ルールと推奨されるウェブアプリケーション認証ルールです。

ユーザを Unity Connection に追加すると、電話 PIN とウェブアプリケーションパスワードは、ユーザアカウントの作成に使用されたユーザテンプレートによって決定されます。既定では、電話 PIN およびウェブパスワードとしてランダムに生成された文字列がユーザテンプレートに割り当てられます。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。アカウント情報への安全なアクセスを確保するために、ユーザは次のログイン時にパスワードまたは 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際には、以下の点を考慮してください。

- セキュリティ設定を強化するために、PIN とパスワードは頻繁に変更してください。ウェブアプリケーションまたは電話のパスワードの変更については、[ユーザ \(Users\) \(45 ページ\)](#) の章を参照してください。



(注) ユーザは、Messaging Assistant を使用して PIN またはパスワードを変更することもできます。

- 不正アクセスや電話料金の不正利用から Unity Connection を保護するために、すべてのユーザに固有の電話 PIN と 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 またはパスワードは 6 文字で、簡単に推測できないものでなければなりません。

さまざまな Unity Connection アプリケーションで使用される PIN とパスワードは次のとおりです。

- ボイスメールのパスワード: ボイスメールのパスワードは、電話を使って Unity Connection の会話にログインするために使用されます。ユーザは電話のキーパッドを使用して、数字だけで構成されるパスワードを入力するか、音声認識が有効な場合は PIN を読み上げることができます。
- ウェブアプリケーションのパスワード: ウェブアプリケーションのパスワードを使って、ユーザが Messaging Assistant やウェブ Inbox などの Unity Connection ウェブアプリケーションにログインします。



- (注) Cisco Business Edition または LDAP 認証を使用している場合、ユーザは Cisco Business Edition または LDAP ユーザパスワードを使用して Unity Connection ウェブアプリケーションにアクセスする必要があります。

認証規則の設定

Cisco Unity Connection の管理で設定された認証ルールは、以下を決定するのに役立ちます。

- アカウントがロックされるまでに許容される Unity Connection 電話インターフェイス、Cisco PCA、または Unity Connection 管理への失敗ログイン試行回数。
- アカウントがリセットされるまでの時間 (分) です。
- ロックされたアカウントを管理者が手動で解除する必要があるかどうか。
- パスワードと PIN の最小文字数です。
- パスワードまたは PIN の有効期限が切れるまでの日数です。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を展開し、[認証規則] を選択します。

[認証規則の検索] ページが表示され、既定および現在設定されている認証ルールが示されます。

ステップ 2 認証ルールを設定します (各フィールドの詳細は [ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- 認証ルールを追加するには:
 - [認証規則の検索] ページで、[新規追加] を選択します。
 - [新しい認証規則] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。
- 既存の認証ルールを編集するには:
 - [認証規則の検索] ページで、編集する認証ルールを選択します。
 - [認証規則の編集] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。
- 1 つまたは複数の認証ルールを削除するには:
 - [認証規則の検索] ページで、削除する認証ルールを選択します。
 - [選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

[ルール (Roles)]

ルールは、システムへの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、管理上の必要に応じて複数のルールを設定できます。ユーザアカウントの役割の割り当ては、必要な一連の操作に基づいて行うことができます。Unity Connection には2つのタイプのルールが用意されています。

- システムの役割 - システムの役割は Unity Connection と共にインストールされる定義済みの役割です。
- カスタムルール - カスタムルールはシステム管理者により作成、更新、削除できるルールです。



(注) [ユーザー (Users)] の [ルールの編集 (Edit Roles)] ページで、任意のルールを1人以上のユーザーに割り当てたり、取り除くことができます。詳細は [ユーザ \(Users\) \(45 ページ\)](#) の章を参照してください。



(注) システム管理者またはユーザ管理者ロールを持つユーザは、システムロールを持つ他のユーザの PIN/パスワードのみ更新できます。また、どのユーザも、ルールが割り当てられていない他のユーザの PIN/パスワードを更新できます。

役割の設定

要件に基づいてカスタムルールを作成、変更、または削除できます。

カスタムルールを設定するには

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [ルール (Roles)] を展開し、[カスタムルール (Custom Roles)] を選択します。

[カスタムロールの検索] ページが表示され、現在設定されているカスタムロールが表示されます。

ステップ 2 カスタムルールを設定します。

- カスタムの役割を追加するには (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

1. [新規追加 (Add New)] を選択します。[新しいカスタムルール] ページが表示されます。
2. フィールドに必須情報を入力します。
3. 継承したいシステムロールを選択します。

4. カスタムロールに割り当てる権限を選択します。

(注) (Unity Connection 12.0 および 11.5 にのみ適用可能) 必ず、[システム設定データへの読み取りアクセス - 読み取りアクセス (Read Access To System Configuration Data - Read Access)] 権限を選択します。

5. 保存を選択します。

- カスタムロールを更新するには:

1. 編集するカスタムロールを選択します。[カスタムロールの編集] ページが表示され、カスタムロールの現在の設定が表示されます。
2. 必要に応じて [カスタム ロール] 設定を編集します。
3. 保存を選択します。

- カスタムロールを削除するには:

1. 削除するカスタム ロールの隣にあるチェックボックスを選択します。
2. [選択項目の削除] を選択します。

(注) ダイアログボックスに、「ロールを削除すると、ユーザとの関連付けが削除されます」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定します。

(注) 一度に複数のチェックボックスを選択することで、複数のロールを削除できます。

ユーザーにロールを割り当てまたは削除する

システム設定からユーザーに役割を割り当てたり削除するには

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [ロール (Roles)] を展開して、次のいずれかを選択します。

- **システムの役割:** [役割の検索] ページが表示され、設定済みのシステムの役割が表示されます。
- **カスタムロール:** [カスタムロールの検索] ページが表示され、構成済みのカスタムロールが表示されます。

ステップ 2 役割を 1 人または複数のユーザに指定する (各フィールドの詳細は [ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- a) 1 人または複数のユーザに割り当てるロールを選択します。
- b) 選択した役割の編集ページで、[役割の割り当て] を選択します。

(注) 割り当てたい役割に対して[ユーザーの検索 (Find Users)] ドロップダウンリストから[入っていない (not in)] を選択していることを確認します。

- c) 役割を割り当てたいユーザの隣にあるチェックボックスにチェックを入れ、[選択項目の割り当て] を選択します。

ステップ 3 1 人または複数のユーザから役割を削除する (各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください):

- a) 1 人または複数のユーザから削除するロールを選択します。
- b) 選択している役割の編集ページで[役割の割り当て] を選択します。
- c) 役割を削除したいユーザのチェックボックスにチェックを入れ、[選択したものを削除] を選択します。

規制テーブル

制限テーブルを使用すると、ユーザと管理者が通話の転送、メッセージ通知や FAX の発信に使用できる電話番号または URI を制御し、特定の内線番号が代行内線番号として追加されることを制限できます。詳細については、[規制テーブル](#) セクションを参照してください。

ライセンス

[ライセンス設定 (License settings)] 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 では、ライセンスは **Cisco Smart Software Licensing** によって管理されます。このライセンスモデルは、ライセンスに柔軟性を加え、企業全体のライセンスを簡素化します。Unity Connection は、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必要があります。

Unity Connection は、Cisco Smart Software Manager (CSSM) または Cisco Smart Software Manager サテライトに登録されるまで評価モードのままです。Unity Connection のライセンスについては、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html にある『Cisco Unity Connection インストール、アップグレード、およびメンテナンスガイド、リリース 15』の「[ライセンスを管理する](#)」の章を参照してください。

スケジュール

スケジュール設定ページは Unity Connection のさまざまなスケジュールの管理に役立ちます。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いて、グリーンティンク、転送タイプ、およびアクセス権を制御できます。

休日のスケジュール

休日スケジュールは、グリーティング、転送タイプ、およびアクセス権限を制御するために、アクティブなスケジュールと連携して動作します。詳細については、[休日のスケジュール](#)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発信したり、メッセージの宛先を指定したりするときに、Unity Connection が考慮する一般的なニックネームの包括的なリストです。たとえば、Unity Connection は「William」という名前に対して、「Bill」、「Billy」、「Will」をニックネームと見なします。

ユーザに一般的でない名前が付けられている場合、または他のユーザがユーザを別の名前 (例えば、旧姓) で知っている場合、そのユーザにこれらの別名を追加することを検討してください。代替名を使用することで、発信者がユーザーに名前を尋ねたときに、Unity Connection が発信する可能性が向上します。

Unity Connection のグローバルニックネームの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を開き、[グローバルニックネーム] を選択します。

[グローバルニックネームの検索] 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表示されます。

ステップ 2 ニックネームを設定する (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)

- ニックネームを追加するには:

[グローバルニックネーム検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しいグローバルニックネーム] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- ニックネームを編集するには:

[グローバルニックネームを検索] 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] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- ニックネームを削除するには:

[グローバルニックネームを検索] ページで、削除するニックネームを選択します。

[選択項目を削除] と [OK] を選択して削除を確認します。

件名行の形式

メッセージの件名は、ユーザがウェブ受信箱、メッセージング受信箱、IMAP クライアント、RSS クライアント、またはメッセージの件名を表示するその他のビジュアルクライアントでメッセージを参照したり聞いたりするときに表示されます。件名行は、電話でボイスメッセージを聞くとき、ユーザに表示されません。

受信者の言語に合わせて件名をローカライズするなど、ボイスメッセージの件名に含まれる文言と情報の両方を構成することができます。

件名行の形式は、次のタイプのメッセージで定義されています。

1. 音声メッセージの場合:

- 外部発信者メッセージ: 識別され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。
- ユーザからユーザへのメッセージ: 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。
- インタビュー担当者メッセージ: インタビュー担当者に残されたメッセージ。
- ライブ記録メッセージ: ユーザと発信者の間のコミュニケーション中に記録された会話を含むメッセージです。

2. 通知の場合:

- メッセージ通知: これには、新しいボイスメッセージについて Unity ユーザーに送信されるメール通知が含まれます。
- 不在着信通知: これには不在着信のメール通知が含まれます。
- スケジュールされた概要通知: これにはスケジュールされた時間に送信されるメール通知が含まれます。

通知の件名の形式に関する詳細は、[通知の件名行の形式](#) のセクションを参照してください。

ボイスメッセージの件名行パラメータ

メッセージの件名の定義に使用できるパラメータを次の表に示します。

表 9: メッセージの件名行の定義に使用されるパラメータ

パラメータ	説明
%CALLERID%	<p>件名の形式で%CALLERID%パラメーターが使用されている場合、自動的にメッセージ送信者の ANI 発信者 ID に置換されます。</p> <p>ANI 発信者 ID が利用できない場合、%CALLERID% (不明な場合) フィールドに入力されたテキストが件名に挿入されます。</p>
%CALLEDID%	<p>件名の形式で%CALLEDID%パラメータが使用されている場合、自動的にメッセージの送信者が発信した番号の ID に置換されます。着信 ID が利用できない場合、代わりに%CALLEDID%(不明な場合)フィールドに入力されたテキストが件名に挿入されます。</p> <p>このフィールドは、複数の組織が単一の Cisco Unity Connection システムを共有し、複数のインバウンド番号が定義されている場合に役立ちます。これにより、発信者は異なる開始時の挨拶にルーティングされます。この場合、一般的なヘルプ用のボイスメールボックスに残されたメッセージに、メッセージの送信者がシステムに発信したときに使用した番号を含めると便利です。</p>
%NAME%	<p>%NAME%パラメータが外線発信者のメッセージの件名の形式で使用される場合、メッセージの送信者の ANI 発信者名に自動的に置換されます。ANI 発信者名が利用できない場合、Cisco Unity Connection は [%NAME%] フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>ユーザからユーザへのメッセージの件名の形式で%NAME%パラメータが使用されると、自動的にメッセージの送信者の表示名に置換されます。表示名が利用できない場合、Unity Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名が利用できない場合、Unity Connection は %NAME% (不明な場合) フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>%NAME%パラメータがインタビュー参加者メッセージの件名行の形式で使用される場合、メッセージ送信者の ANI 発信者名に自動的に置換されます。ANI 発信者名が利用できない場合、Unity Connection はインタビューハンドラの表示名を挿入します。表示名が利用できない場合、Unity Connection は %NAME% (不明な場合) フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>[ライブ録画メッセージ] フィールドで%NAME% が使用されている場合、ライブ録画メッセージを発信したユーザの表示名に自動的に置換されます。表示名が利用できない場合、Unity Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名が利用できない場合、Unity Connection は %NAME% (不明な場合) フィールドで指定された値を挿入します。</p>

パラメータ	説明
%EXTENSION%	<p>件名の形式で %EXTENSION% パラメータが使用されている場合、メッセージの送信者の内線番号に自動的に置換されます。コールハンドラまたはインタビューハンドラにより録音されたメッセージの場合は、ハンドラの内線が使用されます。</p> <p>内線番号が利用できない場合は、%EXTENSION% (不明な場合) フィールドに入力された値が件名に挿入されます。</p> <p>(注) [ライブレコードメッセージ (ライブレコードメッセージ)] フィールドで %EXTENSION% が使用されている場合、ライブ録画メッセージを発信したユーザーの内線番号に置換されます。</p>
%U%	%U% パラメータが件名の形式で使用されると、メッセージが緊急としてフラグ付けされた場合、%U% フィールドに入力したテキストに自動的に置換されます。メッセージが緊急ではない場合、このパラメータは省略されます。
%P%	%P% パラメータが件名の形式で使用されると、メッセージがプライベートとしてフラグ付けされた場合、%P% フィールドに入力したテキストに自動的に置換されます。メッセージがプライベートメッセージではない場合、このパラメータは省略されます。
%S%	%S% パラメータが件名の形式で使用されると、メッセージがセキュアメッセージとしてフラグ付けされた場合、%S% フィールドに入力したテキストに自動的に置換されます。メッセージがセキュアメッセージではない場合、このパラメータは省略されます。
%D%	%D% パラメータが件名の形式で使用されると、メッセージがディスパッチメッセージとしてフラグ付けされた場合、%D% フィールドに入力したテキストに自動的に置換されます。メッセージがディスパッチメッセージではない場合、このパラメータは省略されます。

ボイスメッセージの件名行の形式の例

表 10: 件名行の形式の例

メッセージの種類	件名行の形式	メッセージの詳細	受信したメッセージの件名
外部の発信者のメッセージ	%U% %D% %CALLERID% からの音声メッセージ	ANI 発信者 ID 2065551212 の外部からの電話者	"2065551212 からの音声メッセージ"

メッセージの種類	件名行の形式	メッセージの詳細	受信したメッセージの件名
ユーザ間メッセージ	%U% %P% %S% %NAME% [%CALLERID%] からのメッセージ	John Jones、内線番号 4133- 緊急メッセージ	「John Jones からの緊急のメッセージ [4133]」
インタビューハンドラメッセージ	%NAME% さん [%CALLERID%] さんからのメッセージ	「Sales Survey」のインタビューハンドラー、利用可能な ANI 発信者 ID はありません	「セールスアンケートからのメッセージ[不明な発信者 ID]」
ライブレコードメッセージ	%CALLERID% からのライブレコードメッセージ	ANI コールID 4085551212 の発信者からの通話のユーザー記録	「4085551212 からのライブレコードメッセージ」

システムコールハンドラまたはインタビューハンドラが設定されており、メールボックスがコールハンドラに割り当てられている場合、デフォルトでは、コールハンドラの情報がメッセージの **差出人** フィールドに表示されます。メッセージの件名の **差出人** フィールドにある送信者の元の情報を取得したい場合は、次の操作を行ってください:

1. 実行

```
run cuc dbquery unitydirdb update tbl_configuration set valuebool = '1' where
fullname='System.Conversations.ConfigParamForSenderInfo'
```

CLI コマンド。

- Unity Connection サーバでの Connection Conversation Manager を再起動して変更を反映します。
- クラスタの場合、パブリッシャサーバで CLI コマンドを実行し、Unity Connection の両方のノードでの Connection Conversation Manager を再起動します。

件名行の形式の設定

件名行の形式を定義する際には、以下の点を考慮する必要があります。

- パラメータの前後に % を入れる必要があります。
- システムにインストールされている言語ごとに、個別の件名行の形式を定義できます。
- 件名行の形式がユーザの優先言語に対して定義されていない場合、システムの既定言語の件名行形式の定義が代わりに使用されます。
- メッセージが配信リストに送信されると、システムの既定言語の件名行の形式が配信リストのすべての受信者に対して使用されます。これは、件名行が各受信者の優先言語である必要がないことを意味します。

- 件名行の形式は、メッセージがデータベースに保存されるときに、ボイスメッセージに適用されます。件名行のフォーマットの定義が後で変更されても、すでにユーザのメールボックスにあるメッセージは変更されません。変更が保存された後に録音されたボイスメッセージのみが、新しい件名行の定義を反映します。

Unity Connection での件名行の形式の設定

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を開き、[件名行の形式] を選択します。
- ステップ 2** [件名行の形式の編集] ページで、必須のフィールドまたはパラメータの値を入力します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ] を参照してください)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

添付ファイルの説明

Unity コネクションがサードパーティのメッセージストアと統合されている場合、電話でメッセージを確認するユーザのメッセージ添付ファイルの音声合成(TTS)記述が使用されます。例えば、拡張子が .jpg の添付ファイルは「画像」として記述されます。

メッセージ添付ファイルの説明の設定

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を開き、[添付ファイルの説明] を選択します。
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索] 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** メッセージの添付ファイルの説明を設定する (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) :
 - メッセージ添付ファイルの説明を追加するには:
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索] ページで、[新規追加] を選択します。
[新しい TTS メッセージ添付ファイルの説明] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。
 - メッセージ添付ファイルの既存の説明を編集するには:
[メッセージ添付ファイルの TTS 説明を検索] 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 説明を編集] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- メッセージの添付ファイルの説明を削除するには:

[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。

[選択項目を削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] で削除を確定します。

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、http://www.cisco.com/ct/ustd/docs/voice_ip_comm/cucm/service/10_0_1/admin/CUCM_BK_CDDBCDEB_00_cisco_unified_serviceability_merge-100.html にある『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーションガイド、リリース 10.0(1)』を参照してください。

表 16-1 に、Unity Connection で使用可能なエンタープライズパラメータを示します。この表に記載されていないフィールドは、Cisco Unified Communications Manager から管理されます。

エンタープライズパラメータ

パラメータ名	説明
クラスタ ID (Cluster ID)	サーバー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)] ページからパラメータ値を編集できません。
デバイスレベルトレースの最大数 (Max Number of Device Level Trace)	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に、同時にトレースできるデバイスの数を指定します。 デフォルト設定 : 12 最小値 : 0 最大値 : 256
ローカリゼーションパラメータ	

パラメータ名	説明
デフォルトのネットワークロケール (Default Network Locale)	<p>音声のトーンと変調のデフォルトのネットワークロケールを指定します。選択し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に適用されます。</p> <p>(注) 選択したネットワークロケールがインストールされ、すべてのゲートウェイと電話でサポートされていることを確認します。すべてのデバイスをリセットして、パラメータ変更を有効にします。</p> <p>デフォルト設定：米国</p>
デフォルトのユーザーロケール (Default User Locale)	<p>言語を選択するためのデフォルトのユーザーロケールを指定します。すべてのロケールがすべてのモデルでサポートされているわけではありません。この設定をサポートしていないモデルの場合は、ロケールをサポートするものに明示的に設定します。</p> <p>(注) すべてのデバイスをリセットして、パラメータ変更を有効にします。</p> <p>デフォルト設定：英語 (米国)</p>
ロールバック用のクラスタの準備	
8.0 以前へのロールバック用のクラスタの準備	<p>Unity Connection クラスタが上位バージョンにアップグレードされた場合、この設定は Unity Connection の以前の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ることができるようにします。これにより、トレースファイルの末尾でシステムの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>
FileCloseThreadQueueWaterMark	<p>トレースファイルを閉じるために使用される別のスレッドが終了するトレースファイルの受け入れを停止する上限基準点を定義します。トレースファイルは、別のスレッドを使用せずに閉じられます。</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	

パラメータ名	説明
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、<code>cisco.com</code>)。</p> <p>最大長：255 許容値：有効なドメイン (<code>cisco.com</code> など) を最大 255 文字で指定します。大文字または小文字 (<code>az</code>、<code>AZ</code>)、任意の数字 (<code>0-9</code>)、ハイフン (<code>-</code>)、またはドット (<code>.</code>) 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、<code>.com</code>) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、<code>Abc.1om</code> 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>このパラメータに、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。例：<code>cluster-1.rtp.cisco.com</code> および <code>*.cisco.com</code>。ホスト部分がこのパラメータの FQDN のいずれかに一致する URL を含むリクエスト (SIP コールなど) は、クラスタまたはクラスタに接続されているデバイス宛てのリクエストとして認識されます。</p> <p>最大長：255 許容値：1 つ以上の完全修飾ドメイン名 (FQDN)、または * ワイルドカードを使用した部分的な FQDN (たとえば、<code>cluster-1.cisco.com</code> または <code>*.cisco.com</code>) 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。次の文字を使用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 任意の大文字または小文字 (<code>az</code> または <code>AZ</code>) • 任意の数字 (<code>0 ~ 9</code>) • ハイフン (<code>-</code>) • アスタリスク (*) • ドット (<code>.</code>) 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、<code>.com</code>) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、<code>Abc.1om</code> は無効なドメインです。</p>
シスコサポート使用	
シスコサポート使用 1	<p>シスコテクニカルサポートのみが使用します。</p> <p>最大長：10</p>
シスコサポート使用 2	<p>シスコテクニカルサポートのみが使用します。</p> <p>最大長：10</p>

パラメータ名	説明
シスコ Syslog エージェント	
リモート Syslog サーバー名 1 ~ リモート Syslog サー バー名 5	<p>Syslog メッセージ受信のために使用する、リモート Syslog サーバーの名前または IP アドレスを入力します。Syslog メッセージを受け入れるように、最大 5 台のリモート Syslog サーバーを設定できます。サーバー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 サーバーは他のサーバーからの Syslog メッセージを受け付けられないため、Cisco Unified Communications Manager サーバーを接続先として指定しないでください。</p> <p>最大長：255 許容値：次の文字を含む有効なリモート syslog サーバー名を指定します。</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 サーバーの、対象となる Syslog メッセージのシビラティ (重大度) を選択します。選択したシビラティ (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。リモートサーバー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：エラー</p>
CUCReports パラメータ	
ソケット Unity Connection タ イムアウトのレポート (Report Socket Unity Connection Timeout)	<p>別のサーバーとの Unity Connection の確立を試行するときに使用する最大秒数を指定します。低速ネットワークで Unity Connection で問題が発生する場合は、この時間を増やします。</p> <p>デフォルト設定：10 最小値：5 最大値：120</p>
ソケット読み取りタイムアウト のレポート (Report Socket Read Timeout)	<p>別のサーバーからデータを読み取る際に使用する最大秒数を指定します。低速ネットワークで Unity Connection で問題が発生する場合は、この時間を増やします。</p> <p>デフォルト設定：60 最小値：5 最大値：600</p>

サービスパラメータ

Unity Connection のサービスパラメータを使用すると、Cisco Unified Serviceability で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表示するには、[サービスパラメータの設定 (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ても、Unity Connection は更新されたサービスパラメータ値を保持します。サービスを再開すると、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、http://www.cisco.com/it/ct/docs/voice_ip_comm/cucm/service/10_0_1/admin/CUCM_BK_CDDBCDEB_00_cisco_unified_serviceability_mega-100.html にある『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーションガイド、リリース 10.0(1)』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と、Cisco Technical Assistance Center (Cisco 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示します。この表に記載されていないフィールドは、Cisco Unified Communications Manager から管理されます。

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 Service	
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 およびコレクタ) サーバーを指定します。値は、設定されたサーバーの1つと一致する必要があります。できれば、コール処理がないか最小限のサーバーと一致する必要があります。
Failover Collector	フェールオーバー AMC (AlertMgr およびコレクタ) サーバーを指定します。このパラメータで指定されたサーバーは、プライマリ AMC がダウンまたは到達不能な場合に、リアルタイムデータを収集するために使用されます。プライマリコレクタがアクティブでないときにフェールオーバーコレクタが指定されていない場合、データは収集されません。

サービスパラメータ	説明
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にするか (True)、無効にするか (False) 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	バックアップ AMC (AlertMgr およびコレクタ) が起動時にプライマリ AMC が稼働しており、アクティブに収集しているかどうかを判断するために待機する時間を秒単位で指定します。このパラメータは、バックアップ AMC が早期に収集タスクを引き継ぐことを防ぎます。 (注) パラメータの変更を有効にするには、バックアップサーバーで 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。このポートは、プライマリまたはバックアップ AMC が他の AMC を見つけるために使用され、RTMT Servlet がプライマリ/バックアップ AMC を見つけるために使用されます。 (注) パラメータの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 Servlet とデータを交換するために使用されます。 (注) パラメータの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
アラートマネージャ有効	(AMC トラブルシューティング目的のみ) アラート (電子メール/電子ページ) 機能を有効または無効にします。 (注) パラメータの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 : True

サービスパラメータ	説明
Logger Enabled	<p>(AMC トラブルシューティング目的のみ) ログ機能 (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) パラメータの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	
メンテナンス時間	<p>コール詳細録音 (CDR) データベースのメンテナンスを開始する時間を指定します。このパラメータは、[メンテナンス時間帯 (Maintenance Window)] パラメータと組み合わせて使用します。たとえば、このパラメータに 22 を指定すると、CDR メンテナンスは午後 10 時に開始されます。両方のパラメータが 24 に設定されている場合、CDR メンテナンスは終日 1 時間ごとに実行されます。CDR のメンテナンス中、システムは最も古い CDR および関連するコール管理レコード (CMR) を削除します。したがって、[Max CDR Records] パラメータで指定されたレコードの最大数が維持されます。また、メンテナンス中に、CDR ファイル数が 200 を超えると、システムはアラームを発行し、破損したサーバ間の複製リンクをチェックし、それらを再初期化しようとします。</p> <p>デフォルト設定 : 24 最小値 : 1 最大値 : 24 単位 : 時間</p>
Maintenance Window	<p>CDR メンテナンスを 1 時間ごとに実行する時間を指定します。たとえば、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、[メンテナンス時間 (Maintenance Time)] パラメータで指定された時刻から 12 時間にわたって 1 時間ごとに実行されます。たとえば、メンテナンス時間パラメータが 7 に設定され、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 時に開始され、午後 7 時まで 1 時間ごとに実行されます。両方のパラメータが 24 に設定されている場合、CDR メンテナンスは終日、1 時間ごとに実行されます。CDR のメンテナンス中、システムは最も古い CDR および関連する CMR を削除します。したがって、[Max CDR Records] パラメータで指定されたレコードの最大数が維持されます。また、メンテナンス中に、CDR ファイル数が 200 を超えると、システムはアラームを発行し、破損したサーバ間の複製リンクをチェックし、それらを再初期化しようとします。</p> <p>デフォルト設定 : 2 最小値 : 1 最大値 : 24 単位 : 時間</p>

サービスパラメータ	説明
テーブルの非同期検出	<p>[オン (On)] に設定すると、メンテナンスウィンドウ中にデータベースレプリケーションステータスの概要を毎日収集し、連続する3日間の出力を比較して、3日間すべて同期していないテーブルがあるかどうかを判断します。その場合は、アラートがトリガーされます。このパラメータは、デフォルトでは [オフ (Off)] に設定されており、[メンテナンス時間 (Maintenance Time)] パラメータで指定された時間に実行されます。</p> <p>デフォルトは Off です。</p>
メンテナンスタスクトレース	<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：オフ</p>
Cisco DirSync	
最大アグリーメント数	<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)]) で設定できる LDAP ディレクトリ (契約とも呼ばれる) 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のに役立ちます。</p> <p>(注) このパラメータの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>
最大ホスト数	<p>フェイルオーバー目的で設定できる LDAP ホスト名の最大数を指定します。</p> <p>(注) このパラメータの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>
ホスト障害再試行の遅延 (秒)	<p>Cisco Unified CM Administration で設定されている最初の LDAP サーバ (ホスト名) に対して Unity Connection を再試行するまでの遅延時間を秒数で指定します。Unity Connection に障害が発生すると、システムは同じホストへの再接続を3回試行します。3回目の試行も失敗した場合、システムはリスト内の次のホスト名に階層順に接続しようとしています。</p> <p>デフォルト設定：5 最小値：5 最大値：60</p>

サービスパラメータ	説明
ホストリストの失敗再試行の遅延 (分)	<p>Cisco Unified CM Administration で設定されているすべての LDAP サーバ (ホスト名) を再試行するまでの遅延時間を分単位で指定します。Unity Connection から LDAP サーバへの再試行は、Cisco Unified CM の管理に表示される順序で再試行され、[ホスト障害時の再試行遅延 (Retry Delay On Host Failure)] サービスパラメータで指定された遅延間隔に基づいて 3 回試行されます。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。システムがリスト内のいずれのサーバにも接続できない場合、エラーがログに記録され、システムは次の同期間隔まで待機してから、リスト内の最初のサーバから接続を再試行します。</p> <p>デフォルト設定 : 10 最小値 : 10 最大値 : 120</p>
LDAP Unity Connection タイムアウト (秒)	<p>Unity Connection で LDAP 接続を確立するために許可される秒数を指定します。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>
遅延同期の開始間隔 (分)	<p>Cisco DirSync サービス開始後のディレクトリ同期プロセス開始の遅延を指定します。ディレクトリ同期により、LDAP サーバ内のユーザが Cisco Unified Communications Manager データベースに確実にコピーされます。</p> <p>(注) このパラメータの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 データコレクターパラメータ	
RIS クラスタ TCP ポート	<p>クラスタ内の Cisco RIS Data Collector サービスが相互に通信するために使用するスタティック TCP ポートを指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>(注) パラメータの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ます。</p> <p>デフォルト設定 : 2555 最小値 : 1024 最大値 : 65535</p>

サービスパラメータ	説明
RIS クライアント TCP ポート	<p>クラスタ内の Cisco RIS Data Collector サービスとの通信に RIS クライアントが使用するスタティック TCP ポートを指定します。注：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ーで Cisco Database Layer Monitor サービスと Cisco RIS Data Collector サービスを再起動する必要があります。</p> <p>(注) パラメータの変更を有効にするには、クラスタ内の各サーバーで Cisco Database Layer Monitor サービスと Cisco RIS Data Collector サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定：2556 最小値：1024 最大値：65535</p>
RIS クライアント タイムアウト	<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。各サーバーで実行されている RIS データコレクタサービスは、このパラメータで指定された値の 90% を内部的に配信します。複数のサーバーを持つクラスタに対してこのパラメータを正しく設定するには、クラスタ内の RIS Data Collector サービスを実行しているサーバーの数の 4 倍 (またはそれ以上) の値を指定します。</p> <p>高い値を選択すると、あるサーバー上の RIS データ コレクタ サービスが、別のサーバー上の RIS データ コレクタ サービスからの応答を受信するのに十分な時間を確保できます。応答に必要な時間は、サーバーのプロセッサ速度、サーバーに登録されているデバイスの数、サーバーのメモリ量、コールの量、およびその他のパフォーマンスに影響を与える要因によって異なります。</p> <p>デフォルト設定：30 最小値：10 最大値：1000 単位：秒</p>
RIS クリーンアップ時刻	<p>未使用の古いデバイス情報を削除するために RIS データベースをクリーンアップする時刻を指定します。この間、すべてのデバイスの Number of Registration Attempts パフォーマンス カウンタが 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 使用できる値：時刻を HH:mm 形式で指定します (例：06:11)。単位: 時間:分</p>
RIS 未使用 Cisco CallManager デバイス ストア期間	<p>Cisco CallManager サービスからの未登録または拒否されたデバイス情報の RIS データベース情報の保存期間を指定します。このパラメータで指定された時間が経過すると、Cisco CallManager は、次の RIS データベース クリーンアップ時間 (RIS Cleanup Time of the Day パラメータで指定) 中に期限切れのエントリを削除します。</p> <p>デフォルト設定：3 最小値：1 最大値：30 単位：日</p>

サービスパラメータ	説明
RIS 未使用 CTI レコードの保存期間	CTIManagerからのクローズドプロバイダー、デバイス、または回線情報の RIS データベース情報の保存期間を指定します。このパラメータで指定された時間が経過すると、Cisco CTI Manager は、次の RIS データベースのクリーンアップ時間 (RIS Cleanup Time of the Dayパラメータで指定) 中に期限切れのエントリを削除します。 デフォルト設定 : 1 最小値 : 0 最大値 : 5 単位 : 日
RIS 未使用 CTI レコードの最大数	RIS データベースに保持されるクローズド CTI プロバイダー、デバイス、および回線の最大レコード数を指定します。このパラメータで指定された制限に達すると、Cisco CTI Manager は、未使用の CTI プロバイダー、デバイス、または回線の新しいレコードを RIS データベースに保存しません。 デフォルト設定 : 3000 最小値 : 0 最大値 : 5000 単位 : レコード
TLC スロットリングの有効化	Trace and Log Central のスロットリング動作を有効または無効にします。 デフォルト設定 : True
TLC Throttling IOWait Goal	TLC がそれ自体に向けてスロットルするシステム IOWait パーセンテージを指定します。 デフォルト設定 : 10 最小値 : 10 最大値 : 40
TLC Throttling CPU Goal	TLC がそれ自体に向けてスロットルするシステム CPU 使用率のパーセンテージを指定します。 デフォルト設定 : 80 最小値 : 65 最大値 : 90
TLC スロットリング ポーリング遅延	トレース収集のスロットリングを目的として、IO 待機と CPU 使用率のポーリング間の最小遅延をミリ秒単位で指定します。 デフォルト設定 : 250 最小値 : 200 最大値 : 2000
TLC スロットリング SFTP 最大遅延	タイムアウトを防ぐために SFTP 転送を一時停止する最大時間を指定します。 必須フィールドです。 デフォルト設定 : 5000 最小値 : 1000 最大値 : 10000
プロセスとスレッドの最大数	マシンで実行され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最大数を超えた場合、SystemAccess は TotalProcessesThreadsExceededThresholdStart アラームを送信し、対応するアラートが生成されます。 デフォルト設定 : 2000 最小値 : 1000 最大値 : 3000

サービス パラメータ	説明
Enable Logging	<p>トラブルシューティング用 perfmom データの収集とロギングを有効にするか (True) 、無効にするか (False) 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用 perfmom 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 perfmom ログ ファイルの最大数を指定します。[ファイルの最大数 (Maximum No. of Files)] を大きな数値に設定すると、[ファイルの最大サイズ (Maximum File Size)] の値が小さくなります。</p> <p>(注) この値を小さくすると、Troubleshooting Perfmom Data Logging が有効で RISDC が有効になっている場合、最も古いタイム スタンプを持つ過剰なログ ファイルが削除されます。必要に応じて、[ファイルの最大数 (Maximum No. of Files)] を変更する前に、まず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>
Maximum File Size (MB)	<p>次のファイルが開始されるまでの各トラブルシューティング perfmom ログ ファイルの最大ファイル サイズ (MB 単位) を指定します。[最大ファイルサイズ (Maximum File Size)] が大きな数値に設定されている場合は、[ファイルの最大数 (Maximum No. of Files)] を減らす必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 5 最小値 : 1 最大値 : 500</p>
Cisco Serviceability Reporter	
RTMT Reporter 指定ノード	<p>RTMTReporter を実行する指定サーバーを指定します。RTMT Reporter サービスは CPU に負荷がかかるため、このサーバは非コール処理サーバであることが望ましいです。このフィールドには、Reporter が最初にオンになったローカル サーバー IP が自動的に入力されます。</p>
RTMT レポート生成時間	<p>Real-Time Monitoring Tool (RTMT) レポートが生成される午前 0 時 (00:00) からの分数を指定します。コール処理への影響を軽減するには、非リアルタイム レポートを実稼働時間外に実行します。</p> <p>デフォルト設定 : 30 最小値 : 0 最大値 : 1200</p>

サービス パラメータ	説明
RTMT レポート削除経過時間 (RTMT Report Deletion Age)	レポートが削除されるまでの経過日数を指定します。たとえば、このパラメータを 7 に設定すると、7 日前に生成されたレポートは 8 日目に削除されます。値が 0 の場合、レポートの生成は無効になり、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。例えば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) を使えば、パフォーマンス監視カウンターやポートモニタなどのツールを通じて、システムの状態をリモートで監視することができます。

Real-Time Monitoring Tool

クライアント側のアプリケーションとして実行される Real-Time Monitoring Tool (RTMT) は、HTTPS と TCP を使用して、Unity Connection のシステムパフォーマンス、デバイスステータス、デバイスディスクバリエーション、CTIアプリケーションを監視します。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。RTMT は、Unity Connection のボイスメッセージポートもモニターできます。

RTMT を使用すると、次のタスクを実行できます。

- システムの健全性を監視するための、事前に定義された一連の管理オブジェクトを監視する。
- オブジェクトの値がユーザー設定しきい値を超えるか下回った場合に、Eメールによりさまざまな警告を生成する。
- トレースを収集し、RTMT に装備され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 メッセージと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 ポートをモニターする。

Unity Connection クラスタが設定されている場合、RTMT の複数のインスタンスを開いて、Unity Connection クラスタ内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、http://www.cisco.com/ja_jp/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html にある必要なリリースの『Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool アドミニストレーションガイド』を参照してください。



(注) プラグインをインストールする前に、プラグインをインストールするサーバーで実行されているすべての侵入検知サービスまたはアンチウイルスサービスを無効にする必要があります。

Unity Connection にプラグインをインストールする

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[プラグイン (Plugin)] を選択します。

ステップ 2 プラグインの検索ページで、**検索** 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] を選択し、画面の指示に従ってプラグインをインストールしてください。

FAX サーバ

Unity Connection のファックス統合を使用すると、ユーザはメールボックス内のファックスを受信し、受信したファックスを他のユーザまたはファックス機に転送して印刷させることができます。ユーザーは電話、Messaging Inbox、または IMAP クライアントを使用して FAX を管理します。詳細は [FAX サーバ \(297 ページ\)](#) の章を参照してください。

LDAP

LDAP 統合により、サポートされている企業ディレクトリからユーザをインポートして同期し、単一のディレクトリ情報データベースを管理できます。詳細については、「[LDAP \(183 ページ\)](#)」の章を参照してください。

SAML シングル サインオン

セキュリティ アサーション マークアップ言語 シングル サインオン (SAML SSO) は、既存のサインオン機能の拡張です。SAML SSO を使用すると、ユーザーは Unity Connection サブスクライバ Web インターフェースおよび以下の Unified Communications (UC) 製品の管理 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を取得できます。

- Unity Connection
- Cisco Unified Communications Manager
- Cisco Unified IM/ Presence

SAML SSO は、LDAP ユーザーと非 LDAP ユーザーの両方をサポートし、Web アプリケーションへのシングルサインオンアクセスを取得します。SAML SSO の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/quick_start/guide/b_15cucqssamlssso.html にある『Cisco Unity Connection SAML SSO クイックスタートガイド、リリース 15』の を参照してください。

認証サーバー

Unity Connection は、OAuth 2.0 認証コード付与フローのサポートを提供することで、Jabber ユーザーの SAML SSO および非 SSO ログインエクスペリエンスを強化します。ログインを高速化するために、認証コード付与フローでは、Jabber クライアントにアクセストークンと更新トークンを提供するための認証サーバー (Authz サーバー) が必要です。Unity Connection では、電話システムに関連付けられた 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。認証サーバを設定した後、Unity Connection は、認証サーバから提供された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た Cisco Unified CM のクレデンシャルを提供することで、複数の Authz サーバを設定できます。



- (注) CUCM SME がインストールされているマルチサイト展開では、すべてのリーフ クラスタのパブリッシャ サーバ (Jabber エンドポイントが接続されているサーバ) を、Unity Connection に接続するための Authz サーバとして設定できます。

認証サーバを設定するには、「[Unity Connection での Authz 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際は、次の点を考慮してください。

- OAuth 承認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、OAuth フローは Cisco Unity Connection で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 の [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)] ページで、[SSO および OAuth 設定 (SSO and OAuth Configuration)] フィールドに該当する設定を入力し、[ログインフローの更新による OAuth の有効化 (Enabled)] オプションを選択します。
- 認証サーバに入力する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とパスワードと同じである必要があります。
- Cisco Unified CM の Tomcat サービスが稼働中である。
- 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、[証明書エラーを無視 (Ignore Certificate Errors)] チェックボックスをオンにして Authz サーバの証明書検証エラーを無視してください。

証明書についての詳細は、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/os_administration/guide/b_15cucosagx.html にある『Cisco Unified Communications Operating System アドミニストレーションガイド、リリース 15』の「セキュリティ」の章を参照してください。

- Jabber クライアントのバージョンは 11.9 以降である必要があります。
- Cisco Unified CM のバージョンは 11.5.1 SU3 以降である必要があります。

Unity Connection での Authz サーバの設定

Unity Connection で Authz サーバを設定するには、以下の手順を実行します。

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Setting)] を展開し、[Authz サーバー (Authz Server)] を選択します。[Authz サーバの検索] ページが表示され、現在構成されている Authz サーバを示します。

ステップ 2 Authz サーバの設定 (各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください):

- Authz サーバを追加するには:
 1. [新規追加 (Add New)] を選択します。[新しい Authz サーバ] 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. 保存を選択します。
- Authz サーバを更新するには:
 1. 編集する Authz サーバを選択します。[Authz サーバの編集] ページが表示されます。
 2. 必要に応じて Authz サーバ設定を編集します。
 3. 保存を選択します。
- Authz サーバを削除するには:
 1. 削除する Authz サーバの表示名の隣にあるチェックボックスを選択します。
 2. [選択項目の削除] を選択します。
 3. [OK] を選択して削除を確定します。

一度に複数のチェックボックスを選択することで、複数の Authz サーバを削除できます。

クロスオリジンリソース共有 (CORS)

CORS は、クライアントアプリケーションがより安全な方法でクロスオリジンリクエストを処理できるようにする仕様です。通常、ウェブアプリケーションでは、シングルオリジンポリ

シーにより、元のドメイン(アプリケーションの発信元)から別のドメインへのクロスオリジンリクエストはウェブブラウザによって禁止されています。CORSは、ウェブブラウザとサーバが対話し、クロスオリジンリクエストを許可するかどうかを決定する方法を提供します。CORS標準はHTTPヘッダーを使用してウェブブラウザとUnity Connectionサーバ間の合意を確立し、許可されたドメインにサービスを提供します。

Unity Connectionは、クロスドメインサーバのエントリをUnity Connectionで作成することにより、クロスドメイン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るようにサポートを提供します。クロスドメインサーバのエントリは、CORS要求を処理するためにUnity Connectionにあらかじめ存在している必要があります。

Unity Connectionは、CORSをサポートするためにシングルサインオン(SAML SSO)エンドポイントを拡張しました。



(注) CORS機能はVMRest APIを使用するUnity Connection 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

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定]を展開し、[クロスオリジンリソース共有 (CORS)]を選択します。

[クロスオリジンリソース共有の検索] ページに、現在設定されている CORS が表示されます。

ステップ 2 クロスオリジンリソース共有の設定(各フィールドの詳細については、[ヘルプ]>[このページ]を参照してください):

- CORS を追加するには:

[クロスオリジンリソース共有の検索] ページで、[新規追加] を選択します。

[新しいクロスオリジンリソース共有] ページで必須フィールドの値を入力し、[保存] を選択します。

- 既存の CORS を編集するには:

[クロスオリジンリソース共有の検索] ページで、編集する [CORS] を選択します。

[クロスオリジンリソース共有の編集] ページで、必要な設定の値を入力し、[保存] を選択します。

- 1 つまたは複数の CORS を削除するには:

[Cross-Origin Resource Sharing の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、削除する [CORS] を選択します。

[選択項目を削除] を選択して CORS を削除します。

SMTP 設定

SMTP 構成は、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 設定とメッセージの詳細は、[Messaging \(155 ページ\)](#) の章を参照してください。



第 17 章

システム詳細設定

- システム詳細設定 (279 ページ)
- SMPP プロバイダ (279 ページ)
- 会話 (280 ページ)
- Messaging (285 ページ)
- サイト内ネットワーキング (285 ページ)
- テレフォニー (286 ページ)
- レポート (286 ページ)
- Connection管理 (291 ページ)
- TRAP (291 ページ)
- ディスク容量 (292 ページ)
- PCA (293 ページ)
- RSS (293 ページ)
- クラスタの設定 (295 ページ)
- ファックス (295 ページ)
- ユニファイドメッセージングサービス (295 ページ)
- API設定 (295 ページ)

システム詳細設定

Cisco Unity Connection 管理の [詳細] メニューを使用すると、管理者は、Cisco Unity Connection でのメッセージや会話など、さまざまな機能やパラメーターに対するシステム全体の設定を管理できます。

SMPP プロバイダ

SMPP プロバイダは Unity Connection ユーザに SMS メッセージングを提供し、メッセージ通知を有効にします。

会話

Unity Connection のすべてのユーザに影響を与えるいくつかのシステム全体の会話設定を構成できます。

すべてのユーザに会話設定を適用する

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversation)] を選択します。

ステップ 2 必要な会話設定の値を入力し、[保存] 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）。

会話の設定

会話の設定は以下のとおりです。

- PIN 入力カンバセーション中のアクセシビリティ設定：各ユーザーの電話メニューのアクセシビリティ設定は、ユーザーがボイスメール PIN の入力によって認証されるまで有効にはなりません。
- 優先リストのアドレス指定：ユーザーが名前を発声するか、名前の一部を入力することで受信者にメッセージを送信する際に、一致する名前が複数見つかる場合があります。特定の受信者を優先するように設定する 2 つのメカニズムを構成できます。結果をソートし、検索結果で重みの大きい名前を最初に提供します。アドレス優先順位リストでの名前の保存方法および保存期間をカスタマイズすることができます。
- アドレス指定と録音の順序：標準の対話をカスタマイズすることができます。この対話では、他のユーザーや配信リストにメッセージを送信または転送する際に、ユーザーがアドレス指定して録音することができます。メッセージまたは紹介を録音する前に、ユーザーの会話をカスタマイズして、メッセージをアドレス指定することができます。この設定の変更は、システム全体のすべてのユーザに適用されます。ユーザがメッセージに返信するときに、宛先および記録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アとしてマークされた場合のユーザーへの通知：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するチェックボックスがオンの場合、Unity Connection はセキュアなメッセージを再生する前に、それがセキュアなメッセージであることを知らせるプロンプトを再生します。

ユーザーおよび外部発信者の両方が残すすべてのメッセージがセキュアであるように Unity Connection を設定している場合、このチェックボックスのチェックをオフにすることを検討し

ます。これにより、ユーザーは、メッセージを聞く前にセキュアなメッセージのプロンプトが聞こえなくなります。

- メッセージが複数の受信者に送信されたときに通知およびメッセージ受信者を一覧表示する：カンバセーションをカスタマイズして、メッセージが複数の受信者に送信された場合に、メッセージを再生する前に **Unity Connection** がユーザーに通知することができます。

ユーザがメッセージのすべての受信者のリストを聞くことができるように、**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、この機能はタッチトーンカンバセーションに対して有効になっていません。カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して設定する必要があります。キーマッピングを構成する方法に応じて、ユーザは、メッセージのヘッダー、本文、フッター、またはメッセージ後のプロンプトを聞きながら、適切なキーを押すと、メッセージ受信者のリストを聞くことができます。

- 自動的に追加される代替内線番号: ユーザがプライマリ内線または代替内線番号以外の電話番号からサインインすると、その番号はユーザの発信者 ID (CPID) 履歴に追加されます。番号が代替内線として追加されると、ユーザはユーザ ID (プライマリ内線) を入力することなく、その番号から **Unity Connection** にログインできます。
- 通話保留中の待ち時間: 通話保留では、電話が取り込み中のときに、**Unity** が発信者に保留にするよう要求できます。発信者は、指定した設定に従って、キューに残ります。
- 返信または全員に返信時にメッセージステータスを通知する: **Unity Connection** は、ユーザーがメッセージに返信または全員返信するときに、メッセージステータスを通知しません。デフォルトでは、ユーザーがメッセージに返信または全員に返信すると、**Unity Connection** はメッセージの状況を通知しません。
- 返信または全員に返信時に受信者リストを発表する: メッセージが複数の受信者や配信リストに送信された場合、受信者には全員に返信するためのオプションがあります。メッセージの全員に返信するとき、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)] で指定した数未満の場合、**Unity Connection** は受信者リストをユーザーに通知します。

管理者が [応答中にメッセージステータスをユーザーにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)] オプションを有効または無効にする場合、[表 17-1](#) を参照してください。

メッセージ状況の通知

ユーザアクション	返信時にユーザにメッセージ状況を通知	Unity Connection の予期される動作
メッセージに返信する	無効	メッセージの状況を通知しない
メッセージに対して全員に返信する	無効	メッセージの状況を通知しない
メッセージに返信する	[有効 (Enabled)]	メッセージのステータスを通知する
メッセージの全員に返信	[有効 (Enabled)]	メッセージのステータスを通知する

- 返信または全員に返信時にメッセージのステータスを発表する：メッセージが複数の受信者や配信リストに送信された場合、受信者には全員に返信するためのオプションがあります。メッセージの全員に返信するとき、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)] で指定した数未満の場合、Unity Connection は受信者リストをユーザーに通知します。

Unity Connection 10.0 (1) 以降では、ユーザがメッセージに返信すると、受信者名のみが再生されます。メッセージへの返信は、[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)] フィールドの値に関係なく実行されます。

管理者が [応答中にメッセージステータスをユーザーにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)] オプションを有効または無効にする場合、表 17-2 を参照してください。

メッセージ状況の通知

ユーザアクション	応答中にメッセージステータスをユーザーにアナウンスする	Unity Connection の予期される動作
メッセージに返信する	無効	メッセージの状況を通知しません。
メッセージに対して全員に返信する	無効	メッセージの状況を通知しません。
メッセージに返信する	[有効 (Enabled)]	メッセージの状況を読み上げます。
メッセージに対して全員に返信する	[有効 (Enabled)]	メッセージのステータスを通知します。

- 返信または全員に返信時に受信者リストを発表する：メッセージが複数の受信者や配信リストに送信された場合、受信者には全員に返信するためのオプションがあります。Unity Connection 10.0(1) 以降では、ユーザーがメッセージに返信すると、受信者名のみが再生されます。メッセージへの返信は、[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)] フィールドの値に関係なく実行されます。

管理者が [応答中に受信者リストをユーザーにアナウンスする (Announce Recipients list to User(s) while Replying)] オプションを有効または無効にする場合、表 17-3 を参照してください。

メッセージ状況のアナウンス

ユーザアクション	応答中にメッセージステータスをユーザーにアナウンスする	Unity Connection の予期される動作
メッセージに返信する	無効	受信者名を再生しません。
メッセージの全員に返信	無効	受信者リストを再生しません。
メッセージに返信する	[有効 (Enabled)]	受信者の名前を再生します。

ユーザアクション	応答中にメッセージステータスをユーザーにアナウンスする	Unity Connection の予期される動作
メッセージに対して全員に返信する	[有効 (Enabled)]	受信者リストを再生します。

- 受信者数が最大値を超える場合に全員に返信することについてユーザーに警告する：メッセージが複数の受信者および/または配信リストに送信される場合、受信者には全員に返信するためのオプションがあります。メッセージに対する受信者数が、全員への返信警告の警告フィールドで指定された最大受信者数以上の場合、Unity Connection はユーザーに警告します。
- 発信者情報: ユーザの会話をカスタマイズして、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できます。発信者については、[表 11 :メッセージの再生前に Unity Connection が提供できる発信者情報](#) を参照してください。

表 11:メッセージの再生前に **Unity Connection** が提供できる発信者情報

このタイプの発信者が残したメッセージ	メッセージの種類	Cisco Unity Connection はデフォルトでこれを再生します	Cisco Unity Connection 発信者情報が提供されるとす
識別されたユーザ (通話処理担当者を含む)	音声、レシート	ユーザー (またはコールハンドラ) の録音名。ユーザー (または発信者) が名前の録音を持っていない場合、Unity Connection は音声合成を使用して表示名を再生します。ユーザーに表示名がない場合、Unity Connection は代わりにプライマリ内線を再生します。	メッセージを再生する音 (利用可能な場合) と番号 (利用可能な場合) ます。 ユーザー (または発信音がない場合、Unity Connection は代わりにテキスト読み上げ) ユーザー (または発信) 再生します。
外部発信者	音声	メッセージは、発信者からのものであることや発信者の電話番号を告げずに、再生されます。	メッセージを再生する電話番号 (ある場合) を

- 身元不明の発信者に対するライブ応答のダイヤルプレフィックス設定 : Live Replyが有効な場合、電話でメッセージを聞いているユーザーは、送信者に発信してメッセージに返信できます。ユーザーが身元不明の発信者に発信して応答を試みる場合、Unity Connection は、電話システムにより自動番号識別 (ANI) 文字列で指定された発信番号を、ユーザーのサービスクラスに関連付けられた転送規制テーブルと照合します。
- メッセージの削除: 標準の会話をカスタマイズして、ユーザが削除済みメッセージを管理する際に何を聞くかを次の方法で管理することができます。

デフォルトの代わりに、Unity Connection がユーザーに選択を求めるプロンプトを出さず、代わりに指定したタイプのメッセージ（削除済み音声メッセージまたはすべての削除済みメッセージ（必要に応じて音声とメール））を完全に削除するように指定することができます。いずれかの代替をセットアップするには、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]設定を変更します。

- **1** : ユーザーはどのメッセージを削除するかを選択します。Unity Connection から、「ボイスメッセージだけを削除するには1を押してください。すべてのメッセージを削除するには2を押してください」というプロンプトが表示されます。（デフォルト設定）
- **2** : Unity Connection はユーザーに削除するメッセージを選択するようプロンプトしません。代わりに、Unity Connection は削除されたボイスメッセージをすべて削除します。
- **3** : Unity Connection はユーザーに削除するメッセージを選択するようプロンプトしません。代わりに、Unity Connection は削除されたメッセージすべて（該当する場合、音声メッセージ、受信確認、メールメッセージ）を削除します。
- システムプロンプトの言語: 電話の言語は、Unity Connection がユーザと発信者に再生できるシステムプロンプトの言語です。次の Unity Connection コンポーネントの電話言語を設定することができます: ユーザーアカウント、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、およびディレクトリハンドラ。
- ユーザのグリーティングからログインする: 発信者入力設定により、ユーザがユーザのグリーティングを聞いているときに Unity Connection にログインする方法を指定することができます。発信者入力の設定を使用すると、ユーザーがUnity Connectionにサインインするために押すことができるキーを指定できます。これにより、ユーザーグリーティングを中断できます。また、Unity Connectionがサインインを促した後、ユーザーが聞く内容も指定できます。

表 12: ユーザーが挨拶から Unity Connection にログインする方法を指定するための発信者入力オプションの概要 は、ユーザが各自の挨拶または別のユーザの挨拶から Unity Connection にログインする方法を指定するためのオプションの概要を示しています。

表 12: ユーザーが挨拶から Unity Connection にログインする方法を指定するための発信者入力オプションの概要

会話	説明	次の	ベストプラクティス
サインイン	グリーティング中に*を押したときに、ID と PIN の入力を求めるプロンプトを表示します。 デフォルトでは有効になっています。	身元不明の発信者としてメッセージを残さないようにするために、ユーザーはアカウントに関連付けられていない電話からユーザーに発信するときに、別のユーザーグリーティングから Unity コネクションにログインできます。(Unity Connection ユーザは、身元不明の発信者からのメッセージに返信できません。)	引き続きサインインを 供します。 サインイン会話に ために使用される 当てするものを検 合、ユーザーは最 ティングで*を押 ン会話にアクセス るということを考

会話	説明	次の	ベスト プラクティス
簡単サインイン	<p>グリーティング中にキーを押すと、ユーザにPINの入力を求めます。</p> <p>デフォルトでは無効になっています。(簡単サインイン会話にマップされるキーはありません。)</p>	<p>ユーザーは内線にダイヤルしてすぐにサインインでき、電話でUnity Connection にアクセスするためのパイロット番号を覚えておく必要はありません。</p> <p>簡単サインインの方がサインインプロセス中に内線番号を再入力する手間が省けるため、ユーザはサインイン会話よりも簡単なサインインを好む場合があります。Unity Connection は、ユーザーがサインインしようとしているメールボックスを決定するために、ダイヤルされた内線番号（発信内線番号ではなく）を使用することに注意してください。</p>	<p>自分のグリーティングで早くサインインや、他のボイスシステムに慣れていないために、を提供します。</p> <p>キー1-9はマップがないため、簡易セッションに適しています。#キーの使用は、以下を考慮</p> <ul style="list-style-type: none"> • 引き続きサポート提供できるを再割り当します。 • #キーはグリップアップ済みユーザがU会話を先に用するキー • 0キーは発タコールノ信するようアップされ

Messaging

メッセージング設定ページでは、メッセージ構成値を管理することができます。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。メッセージの詳細については、[Messaging \(155 ページ\)](#) の章を参照してください。

サイト内ネットワークキング

[サイト内ネットワーク設定 (Intrasite Networking settings)] ページでは、サイト内ネットワーク設定を管理できます。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/

connection/15/networking/guide/b_15cucnetx.html にある『Cisco Unity Connection ネットワーキングガイド、リリース 15』を参照してください。

テレフォニー

テレフォニー設定では、Unity Connection のテレフォニー連携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。

テレフォニー統合の詳細については、「[テレフォニーインテグレーション \(73 ページ\)](#)」の章を参照してください。

レポート

Unity Connection のレポートは、システム構成および通話管理コンポーネントに関する情報を収集するために生成されます。例えば、コールハンドラやユーザなどです。Unity Connection は、レポートを生成するためのデータを収集して保存するように自動的に設定されます。

Unity Connection でレポートを管理するには、Cisco Unity Connection Administration にログインし、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (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] > [このページ] を参照してください)。

使用可能なレポート

Cisco Unity Connection Serviceability でレポートを生成および表示できます。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、[Go] を選択します。

Cisco Unity Connection Serviceability のレポートの生成と表示の詳細については、『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 では、Unity Connection で使用可能なレポートについて説明します。

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이스のサインインの失敗	電話による Unity Connection へのサインイン試行が失敗するたびに、次の情報が含まれます。 <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、および内線番号または URI。サインインに失敗した日時。ユーザのサインイン失敗の最大数に達したかどうか。
ユーザー (Users)	各ユーザーに関する次の情報が含まれています。 <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 サーバを識別する情報。課金 ID、サービスクラス、および内線番号または URI。アカウントがロックされているかどうか。ユーザー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	次のトラフィックカテゴリの合計が含まれます。 <ul style="list-style-type: none">音声。Fax :電子メール。不達確認 (NDR) 。配信確認。開封確認。1 時間ごとの合計。日次合計。

レポート名	出力の説明
ポート アクティビティ	<p>ボイス メッセージ ポートに関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前 • 処理された着信コールの数。 • 処理された発信 MWI コールの数。 • 処理された発信 AMIS コールの数。 • 処理された発信通知コールの数。 • 処理された発信 TRaP コールの数。 • 処理されたコールの総数。
メールボックスストア	<p>指定したメールボックス ストアに関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メールデータベース名。 • 表示名。 • サーバー名。 • 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	<p>Unity Connection または Cisco Unified CMBE サーバ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たパーティションの番号付きリストが含まれます。</p> <p>サーバがデジタルネットワークの一部である場合、レポートには、ネットワーク上の他のすべての Unity Connection ロケーションのサーチスペースと関連する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	<p>Unity Connection ディレクトリで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内線番号またはURIのリストを含めます。パーティションが指定されていない場合、レポートには、ディレクトリで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
ユーザの電話サインインと MWI	<p>電話のサインイン、MWI アクティビティ、およびユーザごとの電話デバイスへのメッセージ通知に関する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。 • アクションが完了しました（サインイン、MWI オンまたはオフ、電話ダイヤルアウトなど）。 • ダイヤルアウト番号と結果（電話デバイスへのメッセージ通知にのみ適用）。 • サインイン時のユーザの新しいメッセージの数。
ユーザー メッセージ アクティビティ	<p>ユーザーごとに送受信されたメッセージに関する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。 • 各メッセージの日付と時刻。 • メッセージのタイプ。 • 新しいメッセージの受信やメッセージの保存など、アクションが完了しました。 • メッセージ送信者に関する情報。
配信リスト	<p>配信リストの次の情報が含まれます。</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）。 • リストに含まれるユーザーの数。 • [リストメンバーを含める (Include List Members)]チェックボックスをオンにすると、リストのメンバーである各ユーザーのエイリアスのリストが表示されます。
ユーザーのロックアウト	<p>ユーザ エイリアス、ユーザのサインイン試行失敗回数、クレデンシャルタイプが含まれます（結果が「4」の場合は Unity Connection カンバセーションからのサインイン試行を示します。結果が「3」の場合は、Web アプリケーション）、およびアカウントがロックされた日時。</p> <p>（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。</p>

レポート名	出力の説明
未使用のボイスメールアカウント	<p>ユーザー エイリアス、表示名、ユーザー アカウントが作成された日時が含まれます。</p> <p>(日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます)。</p>
転送コール請求	<p>各コールに関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザーの名前、内線番号、および請求 ID。 • コールが発生した日付と時刻。 • ダイアルされた電話番号。 • 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	<p>日ごとに並べ替えられた次の情報と、コールを発信したユーザーの内線番号が含まれます。</p> <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	<p>コールを発信したユーザーの名前、内線番号または URI、および課金 ID に従って日付順に並べ替えられます。1 日の 24 時間がリストされ、各時間範囲にダイアルアウト時間が秒単位で指定されます。</p>
コールハンドラトラフィック	<p>各コールハンドラに関する次の情報が含まれます。</p> <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。 • グリーティング後アクションが発生した回数。 • 発信者が電話を切った回数。
システム設定	<p>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ます。</p>

レポート名	出力の説明
ユーザー別 SpeechView アクティビティレポート	特定の期間中の特定のユーザーに関する、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ーに対して実行された場合、出力はユーザーごとに分割されます。
SpeechView アクティビティ要約レポート	特定の期間におけるシステム全体の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合計数が含まれます。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管理

Connection Administration は以下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 ウェブ サービス
- Cisco Unified モバイルアドバンテージ
- セッション タイムアウト
- スケジュールの表示
- ユーザの非アクティブ タイムアウト

Cisco Unity Connection を使用して管理設定を編集する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] を展開し、[Connection Administration] を選択します。
- ステップ 2** [Connection 管理の構成] ページで、適切な設定を入力し、[保存] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください)。
-

TRAP

TRAP は、セッションのタイムアウトとダイヤルアウトに関する電話の記録と再生の設定を変更します。

Editing Telephone Record and Play Settings

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] を展開し、[TRAP] を選択します。
- ステップ 2** [トラップ設定] ページで適切な設定を入力し、[保存] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ] > [このページ] を参照してください)。
-

ディスク容量

データベース中のメッセージに関する情報とメッセージのコンテンツは Unity Connection サーバにファイルとして保存されます。Unity Connection ユーザの数、受信するメッセージの数と継続時間、およびメッセージエージングポリシーと割り当てに指定する設定によっては、メッセージとグリーティングが保存されるハードディスクが一杯になる可能性があります。これにより、Unity Connection が機能を停止する可能性があります。ハードディスクが最大容量に近づくと、予期しない動作が発生する場合があります。

ディスク容量のページにはメッセージとグリーティングを保存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 > [システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [ディスク容量 (Disk Capacity)] で管理できます。詳細については、ヘルプ > このページを参照してください。

ハードディスクの空き容量が指定の割合に達すると、ユーザも外部の発信者もボイスメッセージを残すことができなくなります。Unity Connection は、エラーをログに記録し、それは [ツール] > [SysLog ビューア] ページの Real-Time Monitoring Tool で表示できます。



-
- (注) ハードディスクの使用容量がこの上限を超えている場合でも、ブロードキャストメッセージを送信することができます。
-

ディスク容量の設定が変更された場合は、Cisco Unity Connection Serviceability で Connection Message Transfer Agent サービスを再起動する必要があります。

ハードディスクがここで指定した値を超えた場合、ユーザは直ちに不要なボイスメッセージを削除する必要があります。さらに、再発を防ぐために、メッセージ期限切れポリシーとメールボックスの割り当てを再評価することもできます。詳細については、「[メッセージストレージ \(133 ページ\)](#)」の章の [メールボックスのサイズを制御する](#) の項を参照してください。

PCA

Cisco Personal Communications Assistant (PCA) は、Cisco Personal Communications Assistant の受信トレイとセッションタイムアウトの設定を変更します。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user_setup/guide/b_15cucuwsx.htmlから入手可能な『User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection, Release 15』の「Setting Up Access to the Cisco Personal Communications Assistant」の章を参照してください。

Cisco PCA 受信箱の設定を編集する

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] を展開し、[PCA] を選択します。
 - ステップ 2** PCA 構成ページで適切な設定を入力し、[保存] 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）。
-

RSS

RSS(リアルタイムシンジケーション)は、ボイスメッセージングへのアクセスを可能にするウェブアプリケーションです。RSS 設定により、安全ではない RSS 接続が有効になります。

デフォルトでは、Unity Connection は SSL を使用した RSS フィードへのセキュアな接続のみをサポートします。Apple iTunes などの一部の RSS リーダーは安全な接続に対応していません。

安全な接続をサポートしていない RSS リーダーをユーザーが使用できるようにするには、[安全ではない RSS 接続を有効にする](#)を参照してください。

安全ではない RSS 接続を有効にする

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を展開します。[詳細] を選択し、[RSS] を選択します。
 - ステップ 2** [RSS 構成] ページで、[セキュアではない RSS 接続を許可] チェックボックスにチェックを入れ、[保存] 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）。
-

ボイスメッセージを表示するように RSS リーダーを設定する

ユーザは RSS リーダーを設定してボイスメッセージを表示することができます。いくつかの重要な考慮事項を次に示します。

- RSS リーダーで次の URL を使用する:

– `https://<Unity Connection server name>/cisco-unity-rss/rss.do`

サーバ名は Unity Connection サーバのホスト名、IPv4 アドレス、または IPv6 アドレスのいずれかになります。

- ユーザが RSS フィードに接続するとき、以下を提供する必要があります。
 - 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 (ウェブアプリケーションパスワードとも呼ばれます) を入力します。

RSS フィードの制限と動作に関する注意点

- 20 件の未読メッセージだけが RSS フィードに表示されます。
- メッセージがセキュアまたはプライベートである場合、実際のメッセージの代わりにおとりメッセージが再生されます。おとりメッセージは、メッセージがセキュアまたはプライベートであること、およびユーザが電話で発信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。
- メッセージを削除できません。メッセージには既読のマークしか付けられません。
- メッセージに既読のマークを付けると、RSS フィードからメッセージが除去されます。
- 現時点でサポートされている言語は米国英語のみです。
- ディスパッチメッセージは、受け入れる、拒否する、または延期することはできません。ディスパッチメッセージに既読のマークを付けることはできません。ディスパッチメッセージは、別のインターフェース経由で処理されるか、別の受信者によって受け取られるまで、RSS フィードに残ります。
- 一部の RSS リーダーでは、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。これらのリーダーには、メッセージを既読としてマークするオプションがフィードに提供されません。
- 複数のパートがあるメッセージの場合 (例えば、導入部のある転送メッセージ)、メッセージのすべてのパートを再生できるわけではありません。最初の部分 (例えば、イントロ) のみが再生され、件名行は、さらに添付ファイルがあることを示します。ユーザは電話でコールインして、残りのメッセージ部分を取得する必要があります。

クラスタの設定

[クラスタ構成 (Cluster Configuration)] 設定ページでは、いずれかのサーバーが機能していない場合に、メンテナンスウィンドウのシナリオ中にクラスタを管理できます。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html にある『Cisco Unity Connection インストール、アップグレード、メンテナンスガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection クラスタを設定する」の章を参照してください。

ファックス

[ファックス設定] ページでは、成功または失敗したファックスの件名プレフィックス、およびファックスファイルタイプを管理できます。詳細は [FAX サーバ \(297 ページ\)](#) 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の設定を定義します。詳細については、[ユニファイドメッセージ \(179 ページ\)](#) 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) は、Unity Connection へのプロビジョニング、メッセージング、およびテレフォニー アクセスを提供します。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/15/design/guide/b_15cucdg.html にある『Cisco Unity Connection 設計ガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection の概要」の章を参照してください。

CUMI API 設定の有効化または無効化

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] を展開し、[API 設定 (API Settings)] を選択します。

ステップ 2 [API 設定] ページで適切な設定を入力し、[保存] 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）。



第 18 章

FAX サーバ

- FAX サーバ (297 ページ)
- FAX サーバ統合を設定するためのタスクリスト (298 ページ)
- FAX サーバ統合のために Unity Connection を設定する (298 ページ)
- FAX サーバ統合のためにユーザーを設定または更新する (300 ページ)
- FAX サーバ統合をテストする (300 ページ)

FAX サーバ

Cisco Unity Connection は、以下のサードパーティの FAX サーバをサポートしています。ファクスサーバ統合は、追加のメッセージング機能を提供する Unity Connection でサポートされる高度な機能の 1 つです。これにより、ユーザーはメールボックスで FAX を受信し、受信した FAX を他のユーザーまたは FAX 機器に転送して印刷することができます。ユーザーは、電話、Messaging Inbox、または IMAP クライアントを使用して FAX を管理できます。

Unity Connection は、シンプルメール転送プロトコル (SMTP) を使用してサードパーティの FAX サーバと直接対話します。着信 FAX はサードパーティの FAX サーバによって受信され、SMTP を使用して Unity Connection サーバに転送されます。同様に、FAX をレンダリングまたは着信する場合、FAX は SMTP を使用してサードパーティの FAX サーバに転送されます。

Unity Connection でサポートされる FAX サーバの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/design/guide/b_15cucdg.html から入手可能な『*Design Guide for Cisco Unity Connection Release 15*』の「Third-Party Fax Servers Integration」の章を参照してください。



-
- (注) シスコでは、Cisco Fax Server を販売していません。<https://docplayer.net/42962914-End-of-sale-and-end-of-life-announcement-for-the-cisco-fax-server.html> で販売終了/製品ライン終了の通知を参照してください。
-

FAX サーバー統合を設定するためのタスクリスト

Unity Connection サーバを設定する前に、FAX サーバをインストールして設定する必要があります。Unity Connection で FAX サーバー統合を作成するには、次のステップを実行します。

1. FAX サーバーをインストールして設定します。
2. Unity Connection を設定します。「[FAX サーバー統合のために Unity Connection を設定する \(298 ページ\)](#)」の項を参照してください。
3. Unity Connection ユーザ アカウントを設定します。「[FAX サーバー統合のためにユーザーを設定または更新する \(300 ページ\)](#)」の項を参照してください。

FAX サーバー統合のために Unity Connection を設定する

Unity Connection サーバーで SMTP を設定する

手順

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [サーバー (Server)] を選択します。
 - ステップ 2 [SMTP サーバー設定 (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)] を選択します。
 - ステップ 4 [新しいアクセス IP アドレス (New Access IP Address)] ページの [IP アドレス (IP Address)] フィールドに、FAX サーバーの IP アドレスを入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - ステップ 5 [Unity Connection を許可 (Allow Unity Connection)] チェックボックスをオンにして、[保存 (Save)] を選択します。
-

Unity Connection で FAX サーバー統合の有効化または更新する

手順

-
- ステップ 1 Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[FAX サーバー (Fax Server)] を選択します。

- ステップ 2** [ファクスサーバーの編集 (Edit Fax Server)] 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** [Fax Server Name] フィールドに、Fax サーバーのわかりやすい名前を入力します。
- ステップ 4** [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドに、FAX サーバー上の SMTP サーバーの完全修飾 SMTP アドレスを入力します。
- 注意** この完全修飾 SMTP アドレスは、FAX サーバーの POP3 メールボックスに設定されているサーバー アドレスおよびドメインと一致する必要があります。そうでない場合、統合が正常に機能しません。
- ステップ 5** [IP アドレス (IP Address)] フィールドに、FAX サーバーの IP アドレスを入力します。
- ステップ 6** スマート ホスト SMTP サーバを使用してファクス サーバから Unity Connection にファクスを配信する場合は、[スマート SMTP ホストを使用 (Use Smart SMTP Host)] チェックボックスをオンにします。このサーバを使用しない場合は、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 7** [保存 (Save)] を選択します。

Unity Connection で FAX サーバー統合のカスタマイズまたは更新する

Unity Connection で FAX サーバー統合をカスタマイズまたは更新するには、以下の手順を実行します。

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[詳細 (Advanced)] > [FAX] を選択します。
- ステップ 2** [FAX 設定 (Fax Configuration)] ページの [FAX 可能ファイルタイプ (Faxable File Types)] フィールドに、Unity Connection が FAX サーバーに配信されるメッセージで保持するファイル拡張子 (カンマ区切り) を入力します。Unity Connection は、メッセージを FAX サーバーに配信する前に、他のファイル拡張子を持つすべてのファイルを削除します。
- ステップ 3** [成功した FAX を通知するためのサブジェクトプレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)] フィールドに、FAX サーバーが FAX レポートの [サブジェクト (Subject)] フィールドに追加するプレフィックスを入力します。Unity Connection がこのプレフィックスを検出すると、配信確認を生成し、ユーザーのメールボックスに配置します。
- ステップ 4** [失敗した FAX を通知するためのサブジェクトプレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)] フィールドに、FAX サーバーが FAX レポートの [サブジェクト (Subject)] フィールドに追加するプレフィックスを入力します。Unity Connection がこのプレフィックスを検出すると、不達確認を生成し、ユーザーのメールボックスに配置します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
-

FAX サーバ統合のためにユーザーを設定または更新する



(注) FAX サーバには、設定する Unity Connection ユーザごとにサブスクライバが必要です。

ユーザは電話で、印刷のために FAX を送信する FAX 装置の番号を追加または変更できます。

ファクス サーバ統合用の Unity Connection ユーザを設定するには

手順

ステップ 1 Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、次に [ユーザー (Users)] を選択します。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、ユーザのエイリアスを選択します。

(注) ユーザエイリアスが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの上にある検索フィールドに該当するパラメータを設定し、[検索 (Search)] 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 [発信ファクス番号 (Outgoing Fax Number)] フィールドに、ユーザが印刷のためにファクスを送信するファクス機の番号を入力します。

ステップ 4 [発信FAXサーバ (Outgoing Fax Server)] フィールドで、FAX サーバの名前を選択します。

ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 6 残りのすべてのユーザーに対してステップ 2 ~ 5 を繰り返します。

(注) 一括編集モードを使用すると、複数のユーザーの FAX 内線番号を一度に追加または変更できます。

FAX サーバ統合をテストする

手順

ステップ 1 FAX サーバ統合用に設定されているユーザーの FAX 内線に FAX を送信します。

ステップ 2 FAX を送信したユーザーの Unity Connection メールボックスにサインインします。

- ステップ3** ユーザーアカウントが音声アクセス用に設定されている場合は、「メッセージを再生 (Play Messages)」と発音します。
- ユーザーアカウントが音声アクセス用に設定されていない場合は、1 を押し、指示に従ってメッセージを一覧表示します。
- ステップ4** 送信したファクスがアナウンスされたら、「FAX」と発音するか、電話のキーパッドの該当するキーを押して FAX を印刷します。
-



第 19 章

ツール

この章では、Cisco Unity Connection を管理するためのさまざまなツールとユーティリティへのアクセスについて、簡単な説明と手順を記載しています。

- [タスク管理ツール \(303 ページ\)](#)
- [一括管理ツール \(304 ページ\)](#)
- [カスタムキーパッドマッピングツール \(309 ページ\)](#)
- [ユーティリティを移行 \(324 ページ\)](#)
- [文法統計ツール \(324 ページ\)](#)
- [SMTP アドレス検索 \(325 ページ\)](#)
- [依存関係の結果を表示 \(325 ページ\)](#)
- [その他の管理ツール \(326 ページ\)](#)

タスク管理ツール

タスク定義ページには、Unity Connection が定期的なスケジュールで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一覧表示されます。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設定とスケジュールは、機能性とパフォーマンスが最適化されています。既定の設定およびスケジュールは変更しないでください。



注意 一部のタスクは Unity Connection の機能にとって重要です。重要なタスクの頻度を無効にしたり変更したりすると、パフォーマンスに悪影響を及ぼしたり、Unity Connection の機能が停止したりする可能性があります。

タスク管理ツールを使用してタスクを表示および管理する

手順

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ 1	Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を開き、[タスク管理 (Task Management)] を選択します。	[タスクの定義] 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 (詳細は [ヘルプ] > [このページ]):	<ul style="list-style-type: none"> 任意のタスクの [タスク実行結果] を表示するには、適切なタスクを選択します。 [タスク定義の基本] ページには、タスクの開始時刻と完了時刻が表示されます。 タスクを管理するには: <ol style="list-style-type: none"> 該当するタスクの [タスク定義の基本] ページで、[編集]>タスクスケジュールを選択します。 必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

一括管理ツール

一括管理ツール (BAT) を使用すると、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに含まれる情報をインポートすることにより、複数のユーザーアカウント、連絡先、配信リスト、配信リストメンバー、統一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、編集、削除することができます。さらに、ユーザ、連絡先、配信リスト、またはユニファイドメッセージングアカウントに関する情報を Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートすることもできます。



(注) 一括管理ツール (BAT) を使用してエクスポート操作が実行されている場合、他のツールまたは API を使用して実行された削除操作がないことを確認してください。

CSV は、データを 1 つのデータストアから別のデータストアに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、CSV ファイルからのインポートは、企業ディレクトリから Unity Connection に情報を転送する場合に役立ちます。情報を転送することで、ボイス メールボックスを持つユーザは、Unity Connection ユーザではない社内ディレクトリ ユーザをアドレス帳に追加し、そのような連絡先からの通話に基づいて通話ルーティングルールを作成できます。

最大数百人の少数のユーザの場合、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 Unity Connection ユーザを作成する方が早くて簡単な場合があります。 [ユーザのインポートおよびユーザの同期の機能を使用する \(52 ページ\)](#) を参照してください。



(注) このセクションの情報は、Cisco Business Edition でのユーザアカウント、システム配信リスト、システム配信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

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を選択し、[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] ページの [操作の選択] セクションで、適切なオプションを選択します。

- 作成
- アップデート
- 削除
- エクスポート

ステップ 3 [オブジェクトタイプの選択] セクションで、適切なオプションを選択します。

- ユーザ (Users)
- メールボックスを持つユーザ
- システム連絡先
- 配信リスト
- 配信リストのメンバー
- ユニファイドメッセージングアカウント
- ブランチ
- ビデオ サービス アカウント

ステップ 4 (ユーザの作成時またはメールボックスを持つユーザのみ): [ユーザアカウントの作成時に CSV フィールドを上書き] 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] セクションの [CSV ファイル] 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することで作成した CSV ファイルをインポートする場合、ContactTemplateAlias 列ヘッダーを手動で作成し、必要に応じて、手動でデータを入力する必要があります。この列ヘッダーはエクスポートに含まれないためです。

ステップ 6 [失敗したオブジェクトのファイル名] フィールドで、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 は選択したオブジェクトの設定を開始し、操作が完了すると概要ページを表示します。

操作で失敗した場合、[失敗したオブジェクトファイルをダウンロード (Download the Failed Objects File)] を選択することで、すぐに失敗したオブジェクトのレポートファイルを調べることができます。エラーを修正する方法については、「[FailedObjects ファイルの使用してエラーを修正する \(308 ページ\)](#)」を参照してください。

入力 CSV ファイルを構築する

BAT 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をサポートします。

入力 CSV ファイルをすばやく作成するために、BAT を使用して、適切なタイプのユーザ、連絡先、システム配信リスト、システム配信リスト 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、その出力 CSV ファイルをテンプレートとして使用できます。

次の例は、ボイスメールユーザを作成するための CSV ファイルを示しています。例のような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、ファイルから不要な列とデータを削除して、TemplateAlias 列と適切なデータを追加する必要があります。



- (注) DisplayName はオプションのフィールドであり、このフィールドのデータが何人かのユーザーから欠けています。

ボイスメールユーザを作成するための CSV 入力ファイルの例

エイリアス、表示名、名、姓、テンプレートエイリアス、拡張子、ディレクトリにリスト

```
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 ファイルを最初から作成する場合も、BAT で使用する有効な入力 CSV ファイルを作成するために、[BAT の必須およびオプションの CSV フィールド \(349 ページ\)](#) セクションの表と次のガイドラインを使用してください:

- CSV ファイルの最初の行には、各列のデータタイプを識別する列見出しが含まれている必要があります。後続の行の情報には、インポートするデータが含まれている必要があります。
- 最初の行の列見出しを含め、CSV ファイルの各行のデータがコンマで区切られていることを確認してください。ファイル中の値を区切るために、タブ、スペース、またはセミコロンを使用しないでください。
- データは列見出しと同じ順序で配置されている必要がありますが、列を配置する順序は重要ではありません。
- CSV ファイルに、BAT に無視させたい列が含まれている場合、[ジャンク] 列見出しを使用します。
- データにスペース、引用符、またはカンマが含まれる場合、引用符で囲んで指定します。

外部サーバとの通信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でください。データに二重引用符が含まれる場合は、各二重引用符の隣にもう 1 つ二重引用符を配置します。たとえば、データが My "予備の電話" である場合、エントリは My ""予備の電話"" となります。

- 列見出しでは大文字と小文字は区別されませんが、[BAT の必須およびオプションの CSV フィールド \(349 ページ\)](#) セクションの表に示されているとおりに入力する必要があります。操作に適用不可 (N/A) として指定された列は無視されます。
- *Unity Connection* 構成にのみ適用可能 ユーザアカウントを作成する場合、CSV フィールド表に記載されているほとんどのオプションフィールドはユーザテンプレートで定義された設定に対応します。たとえば、ボイスメールユーザの場合、デフォルトのテンプレートにはサービスクラス (COS)、着信転送、メッセージ通知の設定が含まれます。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、BAT は、[テンプレートエイリアス] 必須フィールドで指定したユーザテンプレートの設定を使用します。このため、オプションのカラムヘッダーを CSV ファイルに追加する前に、アカウントの作成に使用するユーザテンプレートの設定を見直す必要があります。オプションのフィールドの値が CSV ファイルに含まれておらず、テンプレートでデフォルト値が指定されていない場合、フィールドの値は設定されません。

TemplateAlias に管理者用テンプレートを指定すると、ユーザーにはメールボックスがありません

- フィールドの値を明示的に空に (または可能な場合は null に) 設定するには、CSV ファイルの値に対して式 %null% を使用します。
- 入力 CSV ファイルに 5,000 を超えるレコードを含めないでください。

FailedObjects ファイルのを使用してエラーを修正する

BATを実行すると、処理できない各レコードが、レコードが正しく処理されなかった理由とともに、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、最初のレコードに[国 (Country)]フィールドに無効なエントリが含まれており、2番目のレコードには音声メールユーザー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を持つユーザを作成すると、次の失敗オブジェクト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 [FailureReason] 列が、最初の列の前に追加されます。

エラーを修正するには、次の手順で失敗したオブジェクトファイルを編集し、名前を変更し、BATを再実行する際の入力ファイルとして使用します。

CSVファイル内のデータの問題のタイプに応じて、各問題レコードについて、BATが複数のエラーを報告する場合もあれば、最初に発生したエラーのみを報告する場合もあることに注意してください。そのため、エラーを修正した後、データが再度処理されるときに、BATは同じレコード内の追加のエラーを検出する場合があります。そのため、すべてのエラーを見つけて修正するには、ツールを実行してエラーを修正する修正プロセスを数回繰り返す必要がある場合があります。

Failed Objects ファイルを使用してエラーを修正する

手順

- 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)] をクリックすると、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 ファイルを開き、各レコードの [FailureReason] 列の情報に従って、データに関するすべての問題を修正します。
- ステップ 3 [FailureReason] 列を削除するか、見出しを「ジャンク」に変更します。
- ステップ 4 データを編集した後、ファイルを新しい名前でも CSV ファイルとして保存します。
- 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て、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ファイルが上書きされます (ツールを実行するたびに新しい名前を指定しない限り)。

ステップ 6 すべてのレコードがエラーなしで処理されるまで、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、戻って [最後の操作を表示 (Display Last Operation)] ボタンを選択すると、前の操作の出力ファイルのダウンロードリンクが表示されます。以前の複数の操作から失敗したオブジェクト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 activelog cuc/<filename>」をクリックして、失敗したオブジェクトファイルを表示します。CLI コマンドの使用の詳細については、該当する『Cisco Unity Connection の Cisco Unified Communications Operating System アドミニストレーションガイド』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> から入手できます。

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パ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。これらの会話のそれぞれには、Cisco Unity Connection Administration の [電話メニュー (Phone Menu)] ページで個々のユーザーまたはユーザーテンプレートに割り当てられる 8 つの異なるメニューがあり、これらはカスタマイズ可能です。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 カンパセーションバージョンに影響はありません。

任意の 1、2、または 3 つのキーシーケンスを、メインメニュー、メッセージ再生メニュー (メッセージヘッダー、本文、フッターは別々にマッピング可能)、メッセージ後メニュー、設定メニュー、メッセージ設定メニュー、および基本設定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。各メニューでどのオプションを音声で表示するか、およびそれらの順序をカスタマイズすることができます。

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 つの会話メニューを表す 8 つのタブに分かれています。これらの各メニュータブでは、次のことを実行できます:

- 各メニューオプションに割り当てられたキーをカスタマイズします。キー割り当てを空欄にしておくと、メニューでそのオプションが無効になります。
- メニュー上でオプションを音声で表示するかどうかを設定します。これにより、オプションにキーを割り当てることができますが、メニューで音声で提示されません。そのメニューでオプションが有効になったままになり、割り当てられたキーが押されると Unity Connection は適切に応答しますが、ユーザーはメニューでオプションを聞くことはありません。
- ユーザに提供するメニュー項目の順序を設定します。順序を変更したい行のラジオボタンを選択し、上矢印、下矢印、または [移動] ボタンを使用してメニュー項目を並べ替えます。ツールに表示されるオプションの順序は、どのキーがオプションにマップされているかに関係なく、電話でユーザーに提示される順序です。

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開し、[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] ページで、適切な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 は、6つのカスタム キーパッド マッピングをサポートします。
- ステップ 3** [カスタム キーパッド マッピングの編集] ページで、キー割り当てを変更するメニューのタブを選択します。
- ステップ 4** 必要に応じてキー割り当てを変更します。(許可されているエントリのガイドラインについては、[メニューオプションキー割り当てのガイドライン \(310 ページ\)](#) 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通話は、新しいキーマッピング設定に従います。
- ステップ 6** カスタマイズするメニューごとに、手順 3 から 5 を繰り返します。
-

メニューオプションキー割り当てのガイドライン

- 使用できる文字は 0-9、*、#、または空白のみです。
- 各メニューオプションには最大 3 桁まで入力できます。
- 固有のメニューでは、重複するキー入力は許可されていません。(たとえば、「1」キーをメインメニューの「新着メッセージを聞く」と「メッセージの送信」の両方にマッピングすることはできません。ただし、「1」キーをメインメニューの「新着メッセージを聞く」にマッピングしたり、「設定」メニューの「あいさつ」にマッピングすることもできます。)
- キー割り当てを空欄にしておくと、メニューでそのオプションが無効になります。
- キー割り当てを空にしておく場合は、[メニューで音声で読み上げるオプション] チェックボックスのチェックを解除します。
- 変更が保存されると、会話を使用するすべての新しい通話は新しいキーマッピング設定に従います。

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

すべてのメニューのキーマッピングを既存の対話と一致するように変更できます。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、オプションの対話1の

マッピングで置き換えることができます。これは、既存の対話に小規模な変更を加え、手動で全てを再マップしたくない場合に便利です。

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection 管理で、[ツール] を開き、[カスタムキーパッドマッピング] 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] ページで、適切なカスタムキーパッドマッピングカンパ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] 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] リストから、使用する会話を選択し、[リセット] を選択します。
- ステップ 4** 続行する前に、選択した会話のキーマッピングをすべてのキーマッピングに置き換えることの確認を求められたら、[OK] を選択します。
-

カスタム キーパッド マッピング ツールの会話メニュー

[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 つの会話メニューを表す 8 つのタブに分かれています。メッセージには、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の 3 つの異なる部分があるため、[メッセージの再生] メニューは 3 つのタブに表示されます。これら 3 つのタブのオプションは同じですが、特定の部分の異なるキーに異なるオプションをマッピングすることができます。

メインメニュータブ

メインメニューは、ユーザがログインした直後に聞こえるものであり、メッセージ数を聞きませず (該当する場合)。

マッピングできるオプションのリストについては、表を参照してください。

表 13: メインメニュータブ

オプション	説明
新しいメッセージを再生する	ユーザを新しい (未読) メッセージ スタックに移動します。
メッセージを送信する	ユーザを [メッセージの送信] メニューに誘導します。
古いメッセージを確認する	ユーザを保存済みメッセージスタックに移動します。該当する場合、ユーザには削除されたメッセージを確認する機会も提供されます。
セットアップオプションの変更	ユーザを挨拶、転送ルール、代替連絡先番号の設定を構成したり、メッセージ設定や基本設定にアクセスできる [設定] メニューに導きます。

オプション	説明
メッセージの検索	<p>ユーザをメッセージロケータに導き、発信側番号または送信者の名前で新しいメッセージを検索できます。</p> <p>このオプションは、[電話メニュー] ページで [メッセージロケータでメッセージを検索] 機能が各ユーザに対して有効になっている場合にのみ提供されます。</p>
ミーティングの一覧表示	<p>現在および今後開催予定のすべてのミーティングの時刻、開催者、件名を表示します。</p> <p>Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express ミーティングについては、ユーザは現在のミーティングに参加するかどうか選択できます。</p> <p>(注) Cisco Unified MeetingPlace Express との連携は、Unity Connection ではサポートされていません。</p>
外部電子メール メッセージ (Play External Messages)	<p>外部メッセージストアに保存されているメッセージの数を提供します。</p> <p>ユーザはこれらのメッセージを聞くためのオプションを提供されます。</p>
コールハンドリング グリーティングの管理	<p>ユーザが、グリーティング管理者ダイアログにアクセスし、内線が割り当てられているコールハンドラのグリーティングを変更することをユーザに許可します。</p> <p>[ロールの編集] ページでグリーティング管理者のロールが割り当てられたユーザは、任意のシステム コールハンドラのグリーティングを変更できます。</p> <p>グリーティング管理者ロールが割り当てられていないユーザは、所有するコールハンドラのグリーティングだけを変更できます。</p>
番号に発信する	<p>ユーザが [ユーザ システム転送] カンパセッションにアクセスし、転送規制テーブルで許可されている任意の番号にダイヤルすることを許可します。</p>
ブロードキャストメッセージの管理	<p>ユーザがブロードキャストメッセージの管理の対話にアクセスすることを許可します。</p> <p>このオプションは、[ブロードキャストメッセージの送信または更新] 設定が各ユーザに対して [メッセージ送信設定] ページで構成されている場合にのみ提供されます。</p>
メニューオプションをもう一度聞く	<p>メインメニューを再度再生します。</p>
ヘルプ	<p>[メイン] メニューの [ヘルプ] を再生します。</p>

オプション	説明
キャンセルまたは1つ戻る	<p>ユーザのメールボックスを終了します。</p> <p>デフォルトでは、ユーザがメールボックスを終了すると、オープニンググリーティングコールハンドラに送られます。ただし、各ユーザの[電話メニュー]ページにある[会話を終了するとき]設定を変更することで、終了時の動作をカスタマイズできます。</p>
電話のキーパッドと音声コマンドの間で切り替える	<p>ユーザがタッチトーン会話と音声認識会話を切り替えることを許可します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザがタッチトーン通話を聞いていて、適切なキーを押すと、すぐに音声認識会話に切り替わります。 • ユーザーが音声認識会話を聞いていて、適切なキーを押すと、すぐにタッチトーン会話に切り替わります。 <p>ユーザがトグルを戻すまで、または通話が終了するまで、トグルは持続することに注意してください。</p> <p>(注) ビデオ コールの場合、Unity コネクション 10.0 (1) 以降では常にタッチトーン会話が再生されるため、トグルキーはサポートされていません。</p>
代替グリーティングの変更	<p>ユーザーが代替グリーティングを有効にして再録音することで、オプショングリーティングを変更することを許可します。</p> <p>ビデオコールの場合、ユーザーがメインメニューオプションを聞きながら、適切なキーを押すと、Unity Connection は代替ビデオグリーティングを再生し、代替グリーティングを再録音するように求めます。各ユーザに対してオプショングリーティングを有効にする方法の詳細は、ビデオメッセージングを設定するための作業リスト (241 ページ) セクションを参照してください。</p>

メッセージ再生メニューのタブ

[メッセージ再生メニュー]タブには、会話設定をカスタマイズするために使用できる[メッセージヘッダー]、[メッセージ本文]、[メッセージフッター]タブが含まれます。これらを使用して、TUI経由でメッセージヘッダーの速度と音量を定義することができます。Unity Connection ユーザの会話でメッセージが再生される時、ヘッダー、本文、フッターの3つのパートに分かれています。既定では、メッセージヘッダーにはメッセージ番号と送信者情報が含まれません。メッセージ本文は、メッセージの実際の録音です。メッセージのフッターがタイムスタンプです。

ヘッダーとフッターのセクションのコンテンツは、再生メッセージの設定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、送信者の内線番号、およびタイムスタンプをヘッダーに追加したり、ヘッダーから削除することができます。これらの設定は、[メッセージの再生設定]ページの[各メッセージを再生する前に、再生]セクションの下にあるチェック

ボックスで制御します。メッセージのフッターでは、メッセージの後にタイムスタンプを再生するオプションがあります。完全に除外したり、ヘッダーの一部として再生することができます。このオプションは、[メッセージの再生設定] ページの [各メッセージを再生した後に再生する] セクションの下にあるチェックボックスで制御します。メッセージの後でタイムスタンプを再生しないことを選択した場合、メッセージのフッターがなくなります。Unity Connection では、「各メッセージを再生した後、再生」セクションに、メッセージが送信された時刻とメッセージの継続時間に加えて、送信者情報、内線番号またはANI、メッセージ番号が含ま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個別のタブが含まれます。ベストプラクティスとして、3つすべての部分の各オプションに同じキーをマッピングすべきです。しかし、場合によっては、同じキーを異なるアクションにマッピングすると便利な場合があります。たとえば、メッセージのヘッダー中は [1] キーを押すかもしれませんが、メッセージ本文の先頭にスキップし、メッセージ本文中には [1] キーを押すかもしれませんが、メッセージのフッターにスキップすることができます。

新しいメッセージ、保存されたメッセージ、削除されたメッセージを聞くとき、各メッセージスタックに対して個別のマッピングではなく、同じメッセージ再生キーマッピングが使用されます。キーマッピングの基本設定を決定するとき、特にメッセージを新規 (未読) または保存済み (既読) としてマークするようなオプションについては、このことに注意してください。

メッセージ再生オプションは、電話によるメニュー形式の音声ではなく、[ヘルプ] オプションにマッピングされているキーをユーザが押した場合に一覧表示されます。[カスタムキーパッドマッピング] ツールを使用すると、ヘルプで音声表示する項目を構成することができます。

マッピングできるオプションのリストについては、下の表を参照してください。

表 14: メッセージ再生メニューのタブ

オプション	説明
メッセージを聞き直す	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、現在のメッセージに保存済みのマークを付けます。
削除	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージが削除済みアイテムフォルダに移動されるか、または完全に削除されるかは、ユーザのサービスクラスによって決定されます。
再生速度を下げる	現在再生されているメッセージの速度を下げます。マップされたキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 遅くなります。 (注) [ユーザが行った速度と音量の変更を保存] 設定が [システム設定] > 詳細 > [会話の設定] ページでは、再生速度に対する最後の変更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
再生速度を上げる	<p>現在再生されているメッセージの速度を上げます。 マップされたキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 速まります。 キーを再度押すと、メッセージの再生速度が 100% 速まります。</p> <p>(注) [ユーザが行った速度と音量の変更を保存] 設定が [システム設定] > 詳細 > [会話の設定] ページでは、再生速度に対する最後の変更がユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。</p>
速度をデフォルトに戻す (Reset Speed to Default)	<p>現在再生されているメッセージの速度を、ユーザの既定のメッセージ再生速度設定にリセットします。</p> <p>(注) [ユーザが行った速度と音量の変更を保存] 設定が [システム設定] > 詳細 > [会話の設定] ページでは、再生速度に対する最後の変更がユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。</p>
音量を変更する	<p>現在再生中のメッセージの音量を、標準、大、小の3段階で切り替えます。 [ユーザー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)] が [システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで有効になっている場合は、再生音量に対する最後の変更が、ユーザーのデフォルトの再生音量として保存されます。</p>
標準音量にリセット (Reset Volume to Default)	<p>現在再生されているメッセージの音量を、ユーザの既定のメッセージ再生時の音量にリセットします。</p> <p>(注) [ユーザー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 [システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、再生音量に対する最後の変更がユーザーのデフォルトの再生音量として保存されます。</p>
再生音量を下げる (Quieter Playback)	<p>現在再生されているメッセージの音量を下げます。</p> <p>(注) [ユーザー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 [システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、再生音量に対する最後の変更がユーザーのデフォルトの再生音量として保存されます。</p>

オプション	説明
大きな音量で再生する	現在再生されているメッセージの音量を上げます。 (注) [ユーザー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 [システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、再生音量に対する最後の変更がユーザー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	メッセージの再生を一時停止するか、またはメッセージがすでに一時停止されている場合に再生を再開します。
巻き戻す	現在再生中のメッセージを前の方向にジャンプします。 既定では、メッセージは5秒巻き戻されます。巻き戻し時間は[メッセージの再生設定] ページで調整できます。
早送り	現在再生中のメッセージを先の方向にジャンプします。 既定では、メッセージは5秒早送りされます。早送り時間は[メッセージの再生設定] 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	[メッセージ後] メニューに直接移動します。
メッセージをスキップ、そのまま保存	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。
新規として保存	スタック内の次のメッセージにスキップし、メッセージに新規のマークを付けます。このオプションが選択されている場合、ユーザーが保存または削除したメッセージをスキップすると、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
番号でメッセージを再生	現在のスタック (新規、保存、削除のメッセージ) のメッセージ番号を入力するようにユーザーに指示し、それからそのメッセージに直接移動します。大量のメッセージがあるユーザーにとって、これはスタック内を前後に移動する便利な方法です。 このオプションは、「システム設定 > 詳細 > 会話」 ページで「メッセージへ移動を有効にする」設定が有効になっている場合にのみ提供されます。
前のメッセージに移動	重ねて表示内の前のメッセージに移動します。

オプション	説明
次のメッセージに進む	重ねて表示内の次のメッセージに移動します。ユーザが聞いていたメッセージは、以前の状態(新規、保存済み、削除済み)のまま残ります。[次のメッセージに進む]機能は、[メッセージをスキップ]、[そのまま保存]オプションと同じです。
キャンセルまたは1つ戻る	メッセージの再生を終了して、メニューの階層を一つ上に上げる。新規または保存済みのメッセージを聞いているユーザは、[メイン]メニューに移動します。削除済みメッセージを聞いているユーザは、[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	メッセージの送信者に返信します。送信者だけが返信を受け取ります。元のメッセージの他の受信者は返信を受け取りません。 このオプションは、メッセージが別のユーザからのものである場合にのみ利用できます。ユーザは外部の発信者のメッセージに返信できません。
全員に返信	メッセージのすべての受信者に返信します。
送信者に発信する	メッセージの再生を終了し、ユーザーのメールボックスからログアウトし、メッセージを残した人にユーザーを転送します。この機能はライブリプライとも呼ばれます。このキーオプションは、ユーザと身元不明発信者の両方へのコールバックに使用されます。 このオプションは、[ユーザーは他のユーザーからのメッセージに電話で返信できる]または[ユーザーは特定できない発信者からのメッセージに電話で返信できる]設定のいずれか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にのみ利用できます。
メッセージの転送	メッセージを他のユーザーまたは分散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)	元の音声メッセージを転送し、前の転送によってメッセージに追加された可能性のある転送時の紹介文を削除します。
最後までスキップする	メッセージのフッターの先頭に移動します。 [各メッセージの再生後 (After Playing Each Message)] の [再生 (Play)] オプションがユーザーに対して [メッセージの再生設定 (Playback Message Settings)] ページで有効になっていない場合、これらのオプションは実質的にメッセージの最後までスキップし、[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。
再度メッセージを再生する	メッセージ本文の先頭に移動し、メッセージを繰り返します。メッセージヘッダーのこのオプションにキーを割り当てると、ユーザはヘッダーをスキップしてメッセージに直接移動できます。

オプション	説明
メッセージプロパティを再生する	現在再生されている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 (外部の発信者に提供されている場合は ANI を含む) とメッセージが送信された時刻が含まれます。
演算子	メールボックスからユーザーをサインアウトし、オペレータコールハンドラに転送します。メッセージは元の状態で残されます。
最初のメッセージに移動	メッセージスタックの最初のメッセージに移動します。Unity Connection は、ユーザーに対する可聴キューとして、「最初のメッセージ」プロンプトを再生します。
最後のメッセージに移動	メッセージスタックの最後のメッセージに移動します。Unity Connection は、ユーザーに対する可聴キューとして、「最後のメッセージ」プロンプトを再生します。
メッセージ受信者の一覧表示	現在のメッセージのすべての受信者を一覧表示します。
緊急フラグの切り替え	受信したメッセージの優先順位フラグを緊急と通常の間で切り替えます。 受信したすべてのメッセージから優先順位の高いメッセージを識別したいユーザは、この機能に興味があるかもしれません。デフォルトでは、Unity Connection は緊急のマークが付いたメッセージを最初に再生します。
FAX 機に送信して印刷する	FAX にメッセージを送信します。このオプションは、FAX メッセージ、および FAX マシンに送信できるファイルが添付されたすべてのメッセージで利用できます。 このオプションは FAX がユーザの外部サービスとして設定されている場合にのみ利用できます。
ヘルプ	キーに割り当てられていて、[ヘルプでオプションとして読み上げ] チェックボックスがチェックされているすべてのオプションの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るファイルの説明です。互換性のある形式のファイルは再生されるか、読み込まれます。

メッセージ後メニュータブ

[メッセージ後] メニューは、ユーザがメッセージを聞いた後に再生されます。

マッピングできるオプションのリストについては、下の表を参照してください。

表 15:メッセージ後メニュータブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す	メッセージをヘッダーから再度再生します。
保存 (Save)	メッセージを保存済み(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。ユーザが削除されたメッセージを聞いているときに、このオプションにより、メッセージは保存済みメッセージのスタックに移動されます。
削除	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージが削除済みアイテムフォルダに移動されるか、または完全に削除されるかは、ユーザのサービスクラスによって決定されます。
返信	メッセージの送信者に返信します。送信者だけが返信を受け取りません。元のメッセージの他の受信者は返信を受け取りません。 このオプションは、メッセージが別のユーザからのものである場合にのみ利用できます。ユーザは外部の発信者のメッセージに返信できません。
メッセージの転送	ユーザが別のユーザまたは配信リストにメッセージを転送することを許可します。
元のメッセージを転送する (Forward Original Message)	元の音声メッセージを転送し、前の転送によってメッセージに追加された可能性のある転送時の紹介文を削除します。
新規として保存	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。ユーザーが保存済みまたは削除されたメッセージを聞いているときに、このオプションにより、メッセージは新しいメッセージのスタックに移動されます。
巻き戻す	メッセージを逆方向にジャンプします。 既定では、メッセージは5秒巻き戻されます。巻き戻し時間は[メッセージの再生設定] ページで調整できます。
印刷するためファクスに送信する	FAXにメッセージを送信します。このオプションは、FAXメッセージ、およびFAXマシンに送信できるファイルが添付されたすべてのメッセージで利用できます。 このオプションは、ユーザの外部サービスとしてFAXが設定されている場合にのみ利用できます。
メッセージプロパティを再生する	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(外部の発信者に提供されている場合はANIを含む)とメッセージが送信された時刻が含まれます。

オプション	説明
キャンセルまたは1つ戻る	[メッセージ後]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。新規または保存済みのメッセージを聞いているユーザは、[メイン]メニューに移動します。削除済みメッセージを聞いているユーザは、[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	[メッセージ後]メニューの[ヘルプ]を再生します。
演算子	メールボックスからユーザーをサインアウトし、オペレータコールハンドラに転送します。メッセージはそれがあった状態で残されません。
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るファイルの説明です。互換性のある形式のファイルは再生されるか、読まれます。
番号でメッセージを再生	現在のスタック (新規、保存、削除のメッセージ) のメッセージ番号を入力するようにユーザーに指示し、それからそのメッセージに直接移動します。大量のメッセージがあるユーザーにとって、これはスタック内を前後に移動する便利な方法です。 このオプションは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] 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にのみ利用できます。
前のメッセージに移動	重ねて表示内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに進む	重ねて表示内の次のメッセージに移動します。ユーザが聞いていたメッセージは、以前の状態 (新規、保存、削除) のまま残ります。[次のメッセージに進む]機能は、[メッセージをスキップ]、[そのまま保存] オプションと同じです。
そのまま保存	メッセージの状態を変更せずに、重ねて表示内の次のメッセージに移動します。新規メッセージは未読として保存され、開封済みメッセージは開封済みのままになり、削除済み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	メッセージスタックの最初のメッセージに移動します。Unity Connection は、ユーザーに対する可聴キューとして、「最初のメッセージ」プロンプトを再生します。
最後のメッセージに移動	メッセージスタックの最後のメッセージに移動します。Unity Connection は、ユーザに対する可聴キューとして、「最後のメッセージ」プロンプトを再生します。

オプション	説明
緊急フラグの切り替え	<p>受信したメッセージの優先順位フラグを緊急と通常の間で切り替えます。</p> <p>受信したすべてのメッセージから優先順位の高いメッセージを識別したいユーザは、この機能に興味があるかもしれません。デフォルトでは、Unity Connection は緊急のマークが付いたメッセージを最初に再生します。</p>
送信者に発信する	<p>メッセージの再生を終了し、ユーザーのメールボックスからログアウトし、メッセージを残した人にユーザーを転送します。この機能はライブリプライとも呼ばれます。このキーオプションは、ユーザと身元不明発信者の両方へのコールバックに使用されます。</p> <p>このオプションは、[ユーザーは他のユーザーからのメッセージに電話で返信できる] または [ユーザーは特定できない発信者からのメッセージに電話で返信できる] 設定のいずれか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にのみ利用できます。</p>
メッセージをスキップ、そのまま保存	<p>重ねてあるメッセージにスキップし、メッセージは元の状態のまま残ります。新しいメッセージがスキップされると、未読として保存されます。保存されたメッセージがスキップされても、保存されたままになります。削除されたメッセージがスキップされると、そのメッセージは削除されたままになります。</p>
メッセージ受信者の一覧表示	<p>現在のメッセージのすべての受信者を一覧表示します。</p>
全員に返信	<p>メッセージのすべての受信者に返信します。</p>

設定メニュータブ

[設定] メニューは、ユーザがメインメニューから [セットアップ オプションの変更] を選択したときに聞こえるものです。マッピングできるオプションのリストについては、下の表を参照してください。

表 16: 設定メニュータブ

オプション	説明
挨拶	ユーザによるグリーティングの編集を許可します。
メッセージ設定	ユーザを [メッセージ設定] メニューに誘導します。
環境設定	個人設定メニューに移動します。
転送設定	ユーザが転送ルールを編集することを許可します。

オプション	説明
代替連絡先番号	ユーザが代替連絡先電話番号を変更することを許可します。 このオプションは、管理者が [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページで代替連絡先番号に転送するための発信者入力キーを設定している場合にのみ、ユーザーが利用できます。
繰り返しメニュー	[設定 (Settings)] メニューを再度再生します。
ヘルプ	[設定] メニューの [ヘルプ] を再生します。
キャンセルまたは1つ戻る	[設定] メニューを終了し、1つ上のメニューレベルのメインメニューに移動します。
代替グリーティングの変更	ユーザーが代替グリーティングを有効にして再録音することで、オプショングリーティングを変更することを許可します。 ビデオコールの場合、ユーザーがメインメニューオプションを聞きながら、適切なキーを押すと、Unity Connection は代替ビデオグリーティングを再生し、代替グリーティングを再録音するように求めます。

メッセージ設定のメニュータブ

[メッセージ設定] メニューは、ユーザが [設定] メニューから [メッセージの設定] を選択したときに聞こえるものです。

マッピングできるオプションのリストについては、下の表を参照してください。

表 17: メッセージ設定のメニュータブ

オプション	説明
メッセージ通知	ユーザがメッセージ通知デバイスの設定を編集することを許可します。
FAX 配信	印刷用に FAX を送信する先の FAX の電話番号を変更することをユーザに許可します。
メニュースタイル	ユーザが完全メニューと簡易メニューの間でスタイルを切り替えることを許可します。
プライベートリスト	ユーザが自分のプライベートリストを編集することを許可します。
アドレス優先順位リスト	ユーザが自分のアドレス優先順位リストを確認したり、名前を追加または削除することを許可します。
繰り返しメニュー	[メッセージ設定] メニューを再度再生します。
ヘルプ	[メッセージ設定] メニューの [ヘルプ] を再生します。

オプション	説明
キャンセルまたは1つ戻る	[メッセージ設定]メニューを終了し、メニューレベルの[設定]メニューに移動します。

プリファレンスメニュータブ

[設定]メニューは、ユーザが[設定]メニューから[設定]を選択したときに聞こえるものです。

マッピングできるオプションのリストについては、下の表を参照してください。

表 18: プリファレンスメニュータブ

オプション	説明
電話パスワードの変更	ユーザが自分の電話 PIN を編集できるようにします。 ユーザの[パスワード設定の編集]ページで[ユーザ変更不可]チェックボックスがオンになっている場合、ユーザはこのオプションを利用できません。
記録名の変更	ユーザーによる名前の録音を許可します。 このオプションは、ユーザが[名前の録音を許可]オプションを有効にしているサービスクラスに割り当てられている場合にのみ利用できます。
ディレクトリ一覧の変更	ユーザがディレクトリにリストされるかどうかを選択できるようにします。 このオプションは、[ディレクトリへの掲載をユーザに許可]オプション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にのみ利用できます。
ユーザ定義の代替内線番号の編集	ユーザが代替内線番号を一覧表示および削除することを許可します。 また、ユーザーは、現在の発信元番号を代替内線番号として追加することもできます（その番号がまだ代替内線番号ではなく、[ユーザー定義および自動追加の代替内線番号 (User-Defined or Automatically-Added Alternate Extensions)] 規制テーブルのブロックパターンに一致しない場合）。
繰り返しメニュー	[基本設定]メニューを再度再生します。
ヘルプ	[基本設定]メニューの[ヘルプ]を再生する。
キャンセルまたは1つ戻る	[基本設定]メニューを終了して、上のメニューレベルの[設定]メニューに移動します。

キーマップを文書化する

自分で作成したキーパッドのマッピングをもとに、カードのPDFファイルを作成するための、カードウィザードが利用できます。詳細については、[ワレットカードウィザード \(328 ページ\)](#)。

ユーティリティを移行

ユーティリティの移行ツールには、ユーザの移行とメッセージの移行を含み、Cisco Unity 9.x 以降から Unity Connection 15 に、ユーザとメッセージをそれぞれ移行します。しかし、Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ツールを使用して大量のデータを素早く移行できます。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を移行した場合にのみ、メッセージを移行できます。

移行ユーティリティにアクセスする

COBRAS または Migrate Messages and Migrate Users ユーティリティを使用して Cisco Unity から Unity Connection 15 に移行するステップを列挙したタスクリストについては、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide*』の「Maintaining Cisco Unity Connection Server」の章を参照してください。Connection Release 15は https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html で入手できます。

手順

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、Unity Connection 音声認識カンバセーションで、システム上のオブジェクトの名前 (たとえば、ユーザ名と代替名、配信リスト名、など) と発信者の発声を照合するために使用される動的な名前文法すべてに関する情報を表示します。管理者が Unity Connection

システムで名前を追加または変更する場合、名前は文法でコンパイルされるまで、音声認識カンパセーションで認識されません。

ツールは、各名前文法に対して、文法の再コンパイルの終了時刻、文法の一意のアイテムの合計数、文法に対する保留中の更新があるかどうか、文法が現在処理中かどうかなどの情報を表示します。

デフォルトでは、管理者がシステムの名前付きオブジェクトを追加するか、オブジェクト名を変更するとき、Unity Connection は文法を再コンパイルします。は 1 分間に 5 件を超える変更を要求しています。一括操作が進行中の場合を除きます。この場合、Connection は文法を再コンパイルする前に、操作が完了するまで 10 分間待機します。繁忙期に名前文法の再コンパイルプロセスが Unity Connection サーバのパフォーマンスに影響を与えるところまで文法が増大した場合、デフォルトの音声認識更新スケジュール (Cisco Unity Connection の管理の [システム設定]>[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の名前文法を自動的に再構築できる時間と曜日を制限します。デフォルトでは、このスケジュールのすべての日時がアクティブになります。スケジュールを編集するが、スケジュールがアクティブでない間にスケジュールを上書きし、すべての文法の即時再コンパイルを強制する場合、または一括操作が開始された後の 10 分間の待機期間中に再コンパイルを強制する場合、文法統計ツールの「文法の再構築」ボタンを選択できます。

SMTP アドレス検索

SMTP アドレス検索ツールを使えば、ユーザや配信リストなどの特定のオブジェクトを、そのオブジェクトの SMTP アドレスに基づいて検索することができます。たとえば、異なるドメインに同じ表示名を持つ 2 人のユーザがいる場合、完全な SMTP アドレスを指定することで、必要なユーザを検索できます。

依存関係の結果を表示

[依存関係の結果を表示] ページでは、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によって参照される場合 (例えば、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なるように設定されている場合、または、着信をユーザ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、従属オブジェクトの設定を変更するまでは、参照オブジェクトを削除できません。

削除するオブジェクトの依存関係を確認するには、目的のオブジェクトタイプの検索ページで [依存関係を表示] オプションを選択します。このオプションは、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を開始します。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り、依存関係を再割り当てします。すべての依存関係が再割り当てされたら、オブジェクトを削除できます。

検索対象のオブジェクトによっては、一部の依存関係の検索に数分かかる場合があります。検索中に別のページを参照した場合、またはブラウザセッションがタイムアウトになった場合は、[ツール]>[依存関係の結果を表示] をクリックして依存関係の検索結果を表示します。

その他の管理ツール

Unity Connection 管理インターフェイスに表示されるツールに加えて、Unity Connection はシステムパフォーマンスの監視に使用できる次のツールを提供します。

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と、Cisco Unity Tools ウェブサイト (<http://ciscounitytools.com>) から入手できる一部の Windows ベースのリモートデータベース管理ツールが使用できるようになります。Cisco Unity Connection のリリース間に、ユーティリティの更新が頻繁に投稿されます。



(注) サインアップしておくと、Cisco Unity Tools ウェブサイトにユーティリティが更新された際に通知を受け取ることができます。 <http://ciscounitytools.com> に移動して、[ここからサインアップ (Sign Up Here)] を選択します。

リモート管理ツールのデータベースアクセスを有効にする

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用にデータベースアクセスを開くことは、システムにセキュリティリスクをもたらす可能性がありますので、アクセスを有効にするためにはいくつかのセキュリティ層が関与します。

- リモートツールを実行するには、リモート管理者の役割を持つ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人または複数のユーザにリモート管理者ロールを指定する

手順

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

ステップ 2 [ユーザの検索] ページで適切なユーザアカウントを見つけます。

(注) ベストプラクティスとして、リモートアクセスに既定のシステム管理者ユーザアカウントを使用しないでください。代わりに、別の管理ユーザアカウントを使用して、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が多すぎてロックされるのを避けるために。

ステップ 3 [ユーザの基本設定の編集] ページで、[編集] メニューの [ロール] を選択します。

- ステップ 4** [役割の編集] ページの [利用可能な役割] フィールドで、**リモート管理者**を選択し、上矢印を選択して [割り当てられた役割] フィールドに移動します。
- ステップ 5** 保存を選択します。
- ステップ 6** リモート管理ツールへのアクセスが必要な各ユーザに対し、手順 2 から 5 を繰り返します。

Database Proxy Service の開始

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール] を展開し、[サービスの管理] を選択します。
- ステップ 2** [オプション サービス] セクションで、[Unity Connection データベース プロキシ] 行を見つけ、[アクティベート] を選択します。

Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS)

Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) は、Unity Connection 1.2 から 15 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> で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](#)。

または、Cisco Unity 4.0(4) 以前から移行するときに、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 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できます。詳細については、[ユーティリティを移行](#)。



-
- (注) COBRAS ツールを使用したテナントパーティション環境での移行により、管理者はパーティション化されていない Unity Connection システムまたはテナントパーティション化された Unity Connection システムからデータをエクスポートできます。各シナリオおよび 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> リンクを参照してください。

COBRAS または Migrate Messages および Migrate Users ユーティリティを使用して、Cisco Unity または Unity Connection 7.x から Unity Connection 15 に移行するステップを列挙したタスク リストについては、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 15*』は、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html から入手できます。

Cisco 音声テクノロジー グループ サブスクリプション ツール

Cisco 音声テクノロジー グループ サブスクリプション ツールを使用すると、Cisco Unity Connection ソフトウェアの更新についてメールで通知を受けることができます。登録するには、<http://www.cisco.com/cgi-bin/Software/Newsbuilder/Builder/VOICE.cgi>にある Cisco 音声テクノロジー グループ サブスクリプション ツール ページに移動してください。

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 データベース内を移動したり、特定のテーブルや列のデータの目的を調べたり、データベース内で参照されているオブジェクト間を移動したりすることができます。また、ストアードプロシージャも表示し、カスタム クエリ ビルダも含まれます。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/CUDLI/CUDLI.html>にある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確認してください。

Unity Connection ユーザ データ ダンプ (CUDD)

Unity Connection ユーザーデータダンプ (CUDD) を使用すると、ユーザーに関する特定の情報をファイルにエクスポートできます。このファイルは、次に表示したり、データベースユーティリティやExcelなどの別のアプリケーションにインポートしたりできます。データがエクスポートされると、他のプログラムに簡単にインポートできるように、出力の各列で見つかったデータの種別を一覧表示するヘッダー行がツールによって自動的に作成されます。

ツールのダウンロード、トレーニングビデオとヘルプの表示は

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UserDataDump/UserDataDump.html>で行ってください。

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は、カスタム キーパッド マッピングを含む、Unity Connection 会話のいずれかに基づいたウォレットカードの PDF ファイルを作成するために利用できます。ウィザードのリスト内のテンプレートは、Unity Connection メッセージを管理するためのメニューオプションとショートカット、および電話で使用するユーザ基本設定を頻繁に使用します。ウィザードは、指定した会話に基づいて適切なキーを入力します。生成された PDF は、印刷可能なサイフカードの形式となり、ユーザが切り取り、折りたたむことができます。

このウィザードでは、Unity Connection にログインするためのテクニカルサポート情報および手順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。ツールのダウンロードとヘルプは <http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/WalletCardWizard/WalletCardWizard.html> から参照してください。



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の設定 (329 ページ)
- ユーザテンプレートの基本 (330 ページ)
- ユーザの基本 (330 ページ)
- パスワード設定 (331 ページ)
- パスワード変更 (335 ページ)
- [ロール (Roles)] (336 ページ)
- メッセージ受信インジケータ (336 ページ)
- 転送ルール (337 ページ)
- メッセージ設定 (337 ページ)
- メッセージアクション (338 ページ)
- 発信者入力 (339 ページ)
- メールボックス (340 ページ)
- 電話メニュー (Phone Menu) (341 ページ)
- 再生メッセージの設定 (342 ページ)
- 送信メッセージの設定 (342 ページ)
- 挨拶 (342 ページ)
- グリーティング後メッセージ (344 ページ)
- 通知デバイス (344 ページ)
- ユニファイドメッセージング アカウント (344 ページ)
- ビデオ サービス アカウント (345 ページ)
- 代替内線番号 (345 ページ)
- 代替名 (347 ページ)
- プライベート配信リスト (347 ページ)
- SMTP プロキシアドレス (348 ページ)

ユーザアカウントおよびユーザテンプレートの設定

Cisco Unity Connection の管理インターフェイスを通じて、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られたパスワードや転送ルールなど、さまざまな設定を指定する

ことができます。ユーザアカウントに関する情報は [ユーザ \(Users\) \(45 ページ\)](#) の章を参照してください。ユーザテンプレートに関する情報は [ユーザ テンプレート \(29 ページ\)](#) セクションを参照してください。

ユーザテンプレートの基本

[ユーザテンプレートの編集]基本ページでは、特定のユーザテンプレートに関連するエイリアスや名などの設定を指定することができます。

ユーザの基本

[ユーザの基本設定の編集]ページでは、特定のユーザアカウントに関連するエイリアスや名などの設定を指定することができます。

ユーザのエイリアスを変更する際には、以下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 は以前のエイリアスの 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 ユーザが以前のエイリアスから送信されたメッセージに返信することはできませんが、返信は自動的にユーザの新しいエイリアスに届きます。
- 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] フィールドは変更できません。しかし、LDAP ディレクトリとして Active Directory を使用している場合、エイリアス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ことができます。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と Unity Connection に複製されます。これにより、Unity Connection は以前のエイリアスの SMTP プロキシアドレスを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て、[エイリアス] 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場合、ユーザは非 LDAP 統合ユーザに変換されます。

次の構成では、[エイリアス] (Cisco Unified Communications Manager の管理ページのユーザ ID) や [名] などのフィールドを編集することはできません。

- Cisco Business Edition で、Unity Connection ユーザが Cisco Unified CM アプリケーション ユーザと統合されている場合。これらのフィールドは、Cisco Unified CM Administration でしか編集できません。
- 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ている場合。これらのフィールドは LDAP ディレクトリでのみ編集可能です。



(注) LDAP ディレクトリに対して Unity Connection ウェブアプリケーションのユーザ名と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 ウェブアプリケーションのパスワードを変更することはできません。

- Unity Connection で、デジタル ネットワーク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上のユーザのフィールドを編集することはできません。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する必要があります。

メールボックスストア間でのメールボックスの移動についての情報は、[LDAP \(183 ページ\)](#) の章を参照してください。

パスワード設定

既定の電話 PIN とウェブアプリケーションパスワードは、作成する各ユーザアカウントに適用されます。個々のユーザのウェブアプリケーションのパスワードとボイスメール PIN の設定により、

- ユーザアカウントを管理する認証ルール。
- ユーザパスワードまたは PIN が管理者によりロックされている場合の、パスワードまたは PIN のロックアウト時間。
- ユーザによるパスワードの変更を許可するか、次回のログイン時にパスワードを変更する必要があるかどうかなど、ユーザのパスワード変更設定。
- 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日時。
- 失敗したサインインの試行回数、最後に失敗したサインインの試行の時間、およびロックアウトが施行されている期間。

ユーザの電話 PIN の保護と変更

不正アクセスや電話料金の詐欺から Unity Connection を保護するために、すべてのユーザに一意の電話 PIN を割り当てる必要があります。さらに、各 PIN は 6 文字以上で、簡単に推測できないものでなければなりません。



(注) Unity Connection エンドユーザアカウント (メールボックスを持つユーザ) の作成後に一意の PIN を割り当てるには、一括パスワード編集ツールと PIN の一意の文字列を含む CSV ファイルを使用して、一括で PIN を適用します。パスワード一括編集ツールは Windows ベースのツールです。ツールをダウンロードし、ヘルプを表示します <http://www.ciscocitytools.com/applications/cxn/bulkpasswordedit/bulkpasswordedit.html>。

Unity Connection と Cisco Unified CM 間の PIN 同期

Unity Connection の PIN 同期機能を使用すると、管理者は、ユーザが Cisco Unity Connection ボイスメール、エクステンションモビリティ、Conference Now、およびモバイル コネクトにアクセスするための共通の PIN を維持するように Unity Connection を設定できます。この機能を使用すると、ユーザが Unity Connection のボイスメール PIN を更新すると、PIN は Cisco Unified CM の対応するユーザアカウントと自動的に同期されます。その逆も同様です。PIN 同期は、Cisco Unified CM 11.5(1) 以降でのみサポートされます。

この機能を有効にするには、Cisco Unity Connection Administration の [AXL サーバーの編集 (Edit AXL Servers)] ページで、[プライマリ AXL サーバーのエンドユーザー 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、次のことを確認してください。

- Cisco Unity Connection のユーザのエイリアスは、Cisco Unified CM のユーザ ID と同じである必要があります。そうでない場合、ユーザは AXL サーバまたは LDAP を介して Cisco Unified CM と統合されている必要があります。
- Cisco Unity Connection の認証ルールは、発生する可能性のあるエラー状態を減らすために、Cisco Unified CM のクレデンシャル ポリシーと同じである必要があります。

認証ルールの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/security/guide/b_15cucsecx.html から入手可能な『*Security Guide for Cisco Unity Connection Release 14*』の「[Passwords, PINs, and Authentication Rule Management](#)」の章を参照してください。



- (注) PIN を正常に同期するには、Cisco Unified CM のパブリッシャ サーバーが稼働していることを確認します。

Unity Connection で PIN 同期を設定するためのタスクリスト

Unity Connection で PIN 同期機能を設定するには、次の手順を実行します。

- 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、ユーザー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 (Phone System Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [Cisco Unified Communication Manager AXL サーバー (Cisco Unified Communication Manager AXL Servers)] の順に選択します。[AXL サーバーの編集 (Edit AXL server)] ページで、有効なユーザー名とパスワードを使用してプライマリ AXL サーバーを設定します。この機能は、セカンダリ AXL サーバーには適用されません。

AXL サーバーの設定方法の詳細については、「テレフォニー統合」の章の [Unity Connection での AXL サーバの設定](#) の項を参照してください。

- AXL サーバーを設定した後、[AXL サーバー (AXL Servers)] セクションで [テスト (Test)] を選択して、AXL サーバーが稼働していることを確認します。
- 同じページで、[プライマリ AXL サーバーのエンドユーザー 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)] を選択します。[証明書の検索と一覧表示 (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 の有効な証明書を Cisco Unity Connection tomcat-trust にアップロードします。

AXL サーバーの証明書検証エラーを無視するには、[AXL サーバーの編集 (Edit AXL Server)] ページの [証明書エラーを無視 (Ignore Certificate Errors)] チェックボックスをオンにします。

証明書についての詳細は、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/os_administration/guide/b_15cucosagx.html にある『Cisco Unified Communications Operating System アドミニストレーションガイド、リリース 15』の「セキュリティ」の章を参照してください。

Cisco Unified CM で PIN 同期を設定する

Cisco Unified CM で PIN 同期機能を設定するには、次の手順を実行します。

- PIN 同期機能を有効にするには、まず Cisco Unified OS Administration ページから Cisco Unified Communications Manager tomcat-trust に、有効な証明書をアップロードする必要があります。
- Cisco Unified CM でアプリケーションユーザーを作成するには、[ユーザー管理 (User Management)] > [アプリケーションユーザー (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ーの設定 (Application User Configuration)] ページで、必要なフィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。



(注) [アプリケーションユーザーの設定 (Application User Configuration)] ページで入力したユーザー ID とパスワードが、Cisco Unity Connection システム管理者のユーザー名とパスワードと一致していることを確認します。

- Cisco Unified CM で、[システム (System)] > [アプリケーションサーバー (Application Servers)] の順に選択し、Cisco Unity Connection 用に設定したアプリケーションサーバーを選択します。[アプリケーションサーバー設定 (Application Server Configuration)] ページの [利用可能なアプリケーションユーザー (Available Application User)] フィールドで、Cisco Unity Connection の管理者資格情報で作成されたアプリケーションユーザーを選択

し、[選択されたアプリケーションユーザー (Selected Application User)] フィールドに移動します。

Cisco Unity Connection サーバーが [アプリケーションサーバの検索と一覧表示 (Find and List Application Servers)] ページで使用できない場合は、Cisco Unity Connection 用の新しいアプリケーションサーバー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ーを追加する方法についての詳細は、

http://www.cisco.com/c/ja_ipsupport/unifiedcommunications/unifiedcommunicationsmanager/callmanager/products/initialmarkconfigurationguide.htmlにある『Cisco Unified Communications Manager システム コンフィギュレーションガイド』の「アプリケーションを統合、アプリケーションサーバーを設定する」の章を参照してください。

- [アプリケーションサーバーの設定 (Application Server Configuration)] ページで、[エンドユーザー PIN 同期を有効化 (Enable End User PIN Synchronization)] チェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unified CM で PIN 同期を有効にする方法の詳細については、https://www.cisco.com/c/ja_ip/td/docs/voice_ip_comm/cucm/rel_notes/11_5_1/cucm_b_release-notes-cucm-imp-1151.htmlにある『Cisco Unified Communications Manager および IM and Presence Service リリース 11.5(1) のリリースノート』の「新機能および変更された機能」の章にある「PIN 同期」の項を参照してください。

テンプレートのデフォルトに関するパスワードと PIN のセキュリティに関する考慮事項

ボイスメール ユーザまたは管理者ユーザのユーザテンプレートを準備する際の考慮事項は以下のとおりです。

ボイスメールボックス アカウントを持つユーザ

ボイスメール ユーザのウェブアプリケーションのパスワードとボイスメール PIN は、インストール時に既定のボイスメール ユーザテンプレートによって設定されるか、または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ページで設定されたパスワードのいずれかになります。

ユーザが Unity Connection カンパセーションおよび Cisco Personal Communications Assistant (Cisco PCA) にログインできるように、PIN とパスワードをユーザと共有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ために、ユーザは PIN とパスワードの両方をできるだけ早く変更し、PIN とパスワードの複雑さのルールを施行する必要があります。

ボイスメールボックスアカウントのないユーザ

作成する各管理アカウントには、デフォルトのウェブアプリケーションパスワードが適用されます。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、ウェブアプリケーションのパスワードはランダムに生成された文字列です。

そのため、デフォルトの管理者ユーザテンプレートをもとに新しい管理アカウントを作成する場合は、ランダムに生成された文字列を置き換えるために、ユーザテンプレートの新しいデフォルトパスワードを入力するか、または新しく作成された管理者アカウントのパスワードを

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ために、管理者はできるだけ早くパスワードを変更し、パスワードの複雑さのルールを強制する必要があります。

パスワード変更

ユーザまたは関連するユーザテンプレートの **[編集]** > **[パスワード設定]** ページで、ユーザのウェブアプリケーションパスワードおよびボイスメールPINの設定を変更できます。



(注) Cisco Business Editionでは、Cisco Unified CMの管理ページの**[ユーザ管理]** ページから、ユーザのボイスメールPINまたはウェブアプリケーションパスワードを変更できます。



(注) Unity ConnectionがLDAPディレクトリと統合されている場合、ウェブアプリケーションのパスワードとパスワード設定（例えばパスワードの複雑さの設定、パスワードの有効期限が切れるかどうか）は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）パスワードを保護、変更する

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の設定は、Cisco Unity Connection Administration から変更できます。



(注) Cisco PCA パスワードは、Cisco Unity Connection Administration では Web アプリケーションパスワードと呼ばれます。

各ユーザには、次のプロパティを持つ一意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替内線番号が含まれていない。
- 文字は4回以上続けて使用できない（たとえば !coool）。

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場合の考慮事項は、次のとおりです。

- ユーザは、Messaging Assistant を使用してのみ Cisco PCA パスワードを変更できます。

- Cisco PCA パスワードは Unity Connection 電話の PIN とは関係なく、2 つは同期されません。初回登録時に電話機の PIN を変更するように求められても、ユーザは Cisco PCA パスワードを変更しません。

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ときに Cisco PCA パスワードを変更する必要があります。パスワードは、IMAP クライアントと Cisco PCA の間で同期されません。Cisco PCA パスワードの更新後に IMAP クライアントでボイスメッセージを受信できない場合は、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user_setup/guide/b_15cucuwsx.htmlにある『Cisco Unity Connection ユーザーワークステーション設定、リリース 15』の「Cisco Unity Connection のボイスメッセージにアクセスするための電子メールアカウントを設定する」の章の「Cisco Unity Connection の IMAP クライアントサインイン問題のトラブルシューティング」の項を参照してください。

[ロール (Roles)]

ユーザまたは関連するユーザテンプレートの [ロールの編集] ページから、異なるロール (システム ロールおよびカスタム ロール) をユーザに割り当てることができます。システムの役割は Unity Connection により提供される事前定義された役割であるのに対し、カスタムの役割は要件に基づいて管理者が作成する役割です。異なるロールと権限の詳細については、「ユーザ属性」の章の「[ロール (Roles)] (31 ページ)」の項を参照してください。



- (注) ユーザアカウント設定を指定する際に、[ロールの編集] 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る役割によって、管理者が実行できる権限とタスクが決まります。

メッセージ受信インジケータ

Unity Connection は、新しい音声メッセージが到着したときに、ユーザーの最大 10 個の内線でメッセージ待機インジケータ (MWI) を設定できます。Unity Connection は自動的にユーザーのプライマリ内線で MWI を有効にします。

Cisco Unity Connection Administration の [メッセージインジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、MWI 設定の変更、MWI 内線の追加または削除を行うことができます。

Cisco Unified CM との SCCP 連携、または Cisco Unified CM 7.1 以降との SIP トランク統合では、Unity Connection はサポートされている Cisco IP 電話にメッセージカウントを送信することもできます。



- (注) ユーザーテンプレートの 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、自動アテンダントからユーザの電話に転送された通話を Unity Connection が処理する方法を指定します。着信転送設定に従って、Unity Connection は通話を電話システムにリリースするか、転送を監視できます。

Unity Connection が転送を監視するように設定されている場合、間接通話の保留と通話スクリーニングを使用して、追加の通話コントロールを提供できます。

- 保留中の通話では、電話が話し中のときに、Unity Connection が発信者に保留を要求することができます。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。

キュー内の最初の発信者の通話保留キューでの待ち時間は、デフォルトで 25 秒に設定されています。この時間が経過しても発信者が保留中の場合、Unity Connection は、保留を続けるか、メッセージを残すか、または別の内線番号を試すかを確認します。発信者が保留を続けるために 1 を押したり、メッセージを残すために 2 を押さない場合、発信者はオープニンググリーティングに転送されます。通話保留が選択されていない場合、呼び出し元は有効になっているユーザーの挨拶メッセージに送信されます。

- 通話スクリーニングでは、Unity Connection はユーザーに接続する前に、発信者の名前を尋ねることができます。ユーザは発信者を聞くことができ、電話が複数のユーザによって共有されている場合は、通話の相手を聞くことができます。ユーザは通話を承諾または拒否することができます。

呼び出しが承認されると、ユーザの電話に転送されます。発信が拒否された場合、Unity Connection は適切なユーザ グリーティングを再生します。



- (注) 外部の発信者または別のユーザがユーザの内線に直接ダイヤルする場合、転送、スクリーニング、保留の設定は適用されません。

一日の異なる時刻または指定された時間帯に Unity Connection が間接通話を処理する方法を制御するために、標準、終了、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で、オフにすることはできません。閉じたおよび代替の転送ルールを有効にするかどうかを決定したり、転送ルールを有効にする時間をカスタマイズしたりできます。

メッセージ設定

ユーザーの作成に使用するユーザーまたはユーザーテンプレートの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページで、特定のユーザーのメッセージ設定を指定できます。メッセージ設定は、ユーザーにメッセージを残すときのメッセージ録音の長さ、セキュアアクセス、および外部 (身元不明) 発信者のメッセージアクションを決定します。次の設定を指定できます。

- 外部の発信者がユーザーに残したメッセージの最大録音時間。
- ユーザーにメッセージを残すときの外部発信者のアクション。たとえば、メッセージに緊急またはプライベートのマークを付けたり、メッセージを再録音したりします。
- 外部の発信者が残したメッセージへの安全なアクセスは安全です。詳細については、『Cisco Unity Connection セキュリティガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection のユーザーメッセージをセキュリティ保護する」の章を参照して、Unity Connection がどのようにセキュアメッセージを処理するかを確認してください。このガイドは、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/security/guide/b_15cucsecx/b_15cucsecx_chapter_0110.html から入手できます。

ユーザーにメッセージを残すときに発信者に再生される 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により、ユーザ宛てに受信したさまざまなタイプのメッセージを Unity Connection が処理する方法が決定されます。Unity Connection は、そのユーザ宛ての指定されたタイプのすべてのメッセージに対して、設定されたアクションを適用します。たとえば、ボイスメッセージの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 アドレスのユーザーにリレーするように設定されている場合、Unity Connection はすべてのボイスメッセージをリレーします。これには、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、および記録されて電話で送信されたメッセージも含まれます。デフォルトでは、Unity Connection は各タイプのメッセージを受け入れるように設定されています。つまり、メッセージはユーザのメールボックスに配信されます。

ボイスメッセージを別のアドレスにリレーする場合、以下の点を考慮する必要があります。

- メッセージがリレーされるように設定されている場合、ユーザーは Unity Connection 電話インターフェイス、ウェブ受信箱、メッセージングの受信箱、または Phone View や Cisco Unified Personal Communicator などの他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。[メッセージを承認してリレー]アクションを使用して、ローカルユーザのメールボックス(ユーザインターフェイスからアクセス可能)にメッセージのコピーを保存するよう Unity Connection に指示することができます。また、コピーを別のアドレスにリレーすることもできます。
- 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。
- Unity Connection でプライベートメッセージとセキュアメッセージをリレーするかどうかは、[システム設定]>[詳細]>[メッセージング]ページで設定できます。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。
- 代替 SMTP アドレスにボイスメッセージをリレーするようにユーザアカウントが構成されている場合、ボイスメッセージを文字起こしすることはできません。ユーザがリレー機能と共に文字起こしも必要とする場合、ボイスメッセージを承諾してリレーするようにユーザアカウントを構成できます。これにより、Unity Connection サーバに保存されているメッセージのコピーを文字起こしすることができます。

- ユーザの SMTP 通知デバイスを構成すると、文字起こしがユーザの SMTP アドレスに送信されます。これは、ユーザが SMTP アドレスで 2 通のメールを受信することを意味します。1 つ目はメッセージ WAV ファイルのリレーされたコピーです。2 つ目は、書き起こしを含む通知です。ユーザが元の録音にアクセスする必要がある場合、ユーザは Unity Connection で発信するか、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できます。



(注) SMTP リレー機能は、会社のメールアドレスの設定を主な目的に設計されています。メッセージのリレーのループを避けるために、Unity Connection のプライマリ SMTP アドレスはリレーアドレスとして設定すべきではありません。



(注) Unity Connection は、[システム設定]>[SMTP 構成 > スマートホスト]で SMTP スマートホストを構成している場合にのみ、メッセージアクションのリレー機能をサポートします。

発信者入力

発信者の入力設定では、グリーティング中に発信者が電話のキーパッドのキーを押した場合に、Unity コネクションが実行するアクションを定義します。発信者の入力が可能な各グリーティングに対して、発信者がグリーティングのスキップ、メッセージの録音、グリーティングの終了、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への転送、あるいは代替連絡先の番号やコールハンドラへの転送を実行できるかどうかを指定できます。また、発信者の入力設定を使用して、ユーザがユーザグリーティングを中断して Unity コネクションにログインできるようにするためにユーザが押すことができるキーを指定することもできます。

発信者入力の設定を変更できるのは管理者ユーザだけです。デフォルトでは、各ユーザグリーティングに対して、Unity Connection は特定のキーに基づいて動作し、その他は無視します。

表 A-1 は電話のキーパッドのキーに割り当てられた既定のアクションの一覧です。

表 19: 表 A-1 電話のキーパッドのキーに割り当てられたデフォルトアクション

発信者がこのキーを押したとき	Cisco Unity Connection がこれを行います
#	挨拶をスキップします。
*	発信者にログインを促す
0	発信者をオペレータコールハンドラーに送信します。
1 ~ 9	発信者を無視する



- (注) システムの内線の最初の桁ではない電話のキーパッドのキーをロックするために選択することを確認します。もしそうであれば、キーをロックすると発信者は内線にダイヤルできなくなります。

メールボックス

Unity Connection では、各ユーザのメールボックスの最大サイズまたは割り当てを指定することができます。Unity Connection に次のことを許可するメールボックス割り当てを設定できます。

- メールボックスが指定サイズに達した場合に警告を出す。
- メールボックスが大きなサイズに達したときに、ユーザがメッセージを送信できないようにします。
- メールボックスが許容したい最大サイズに達した場合に、ユーザによるメッセージの送受信を禁止します。

組織内のユーザの様々な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に対し、システム全体の割り当てを上書きすることができます。たとえば、販売部門の従業員が他の従業員よりも大きなメールボックスを持つことを許可する場合などです。同じテンプレートを使用してすべての営業担当者用のユーザアカウントを作成する場合、ユーザテンプレートにより高い割り当てを指定するか、個々のユーザアカウントにより高い割り当てを指定することができます。



- 注意** [外部発信者のメッセージのメールボックスのフルチェック]チェックボックスがオフになっている場合、外部の発信者が残したメッセージには割り当て制限が適用されません。このチェックボックスは、[システム設定]>詳細>会話ページに表示されます。詳細については、該当する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

ボイスメッセージが保存されるハードディスクが一杯にならないようにするために、Unity Connection のメッセージエージングルールを設定して、指定した日数が経過した後に既読メッセージを自動的に削除済みアイテム フォルダに移動し、削除済みアイテム フォルダ中のメッセージを完全に削除するようにできます。

メッセージ保持ポリシーを施行するために、ユーザが何らかの方法でメッセージに触れたかどうかに基づいて、指定された日数より古い安全なメッセージを永久に削除するように Unity Connection メッセージエージングルールを設定できます。

電話メニュー (Phone Menu)

Unity Connection は、ユーザが聞き、使用する電話会話の複数のバージョンを提供します。選択したバージョンによって、Unity Connection が電話のキーボード入力のみに対応するか、音声コマンドを解釈するために音声認識も使用するかが決まります。

- タッチトーン会話- ユーザはキーを押して、操作したいことを Unity Connection に伝えます。複数のタッチトーン会話を選択できます。それぞれがメッセージ取得メニューに対して固有のキーボードマッピングを提供します。一部では、メインメニューのオプションに割り当てられたキーも固有のものです。
- 音声認識 会話- ユーザは音声コマンドを発声して Unity Connection と対話します。音声認識カンパセーションが割り当てられている場合でも、ユーザは電話のキーを押して、実行する操作を Unity Connection に伝えることができます。この場合、タッチトーン会話設定を使用して、どのキーがどのオプションにマッピングされるかが決定されます。これにより、音声認識サービスが利用できない場合や、ユーザが音声コマンドの代わりにキーボードを使用して Unity Connection と対話する場合に、タッチトーン会話設定をバックアップとして使用できます。ユーザアカウントまたはテンプレートは、ライセンスおよび音声認識機能を有効にするサービスクラスに割り当てる必要があります。

ビデオ コールの場合、ユーザが音声認識会話が有効になっている場合でも、Unity コネクションはタッチトーン会話のみを再生します(音声認識入力スタイルを使用)。ユーザは適切なキーを選択し、カスタムキーボードマッピングを使用する音声認識会話(電話のキーボードを使用するおよび音声コマンドを使用する)に切り替えることができます。

電話の表示機能

Phone View 機能を使用すると、ユーザが[メッセージの検索 (Find Message)] または[メッセージの表示 (Display Message)] メニューを使用するときに、Cisco IP Phone の LCD 画面に検索結果を表示できます。有効になっている場合、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、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user/guide/phone/b_15cucugphone.htmlから入手可能な『*User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface for Release 15*』の「Cisco Unity Connection Phone Menus and Voice Commands」の章を参照してください。

再生メッセージの設定

[メッセージの再生設定]ページのすべての設定は、ドラフトメッセージ用の再生フィールドを除き、Unity Connection メッセージと外部に保存されたメッセージの両方に適用されます。これは、ユーザがサードパーティのメッセージストアでメールにアクセスできるか、または単一受信箱機能を使用できるかどうかによります。

送信メッセージの設定

システムブロードキャストメッセージは、組織の全員に送信される録音されたアナウンスです。ユーザは、すべてのユーザにシステムブロードキャストメッセージを送信するか、ユーザのメールボックスに保存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ができます。



(注) デフォルトでは、Unity Connection ユーザはブロードキャストメッセージを送信または更新できません。

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、ユーザはブロードキャストメッセージアドミニストレータにログオンします。これは、ブロードキャストメッセージの送信または更新を許可する特別なカンパセッションです。詳細は [Messaging \(155 ページ\)](#) の章を参照してください。

挨拶

ユーザは、Messaging Assistant または電話を使用して、最大 7 種類のグリーティングを有効または録音できます。ユーザテンプレートまたはユーザアカウントに対する Cisco Unity Connection の管理のグリーティング設定では、有効にするグリーティング、有効期間、グリーティングソース、および各グリーティング中および後に Unity Connection が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 は指定の日時になるまで適切な状況でグリーティングを再生し、その後は自動的に無効になります。挨拶は無期限に再生することもできます。これは、話中やクローズドな挨拶の場合、またはユーザの不在中にユーザがオプショングリーティングを有効にした場合に便利です。

以下は、ユーザが録音できるグリーティングのタイプです。

- 音声グリーティング: 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音声メッセージを録音できます。たとえば、通話が話中の場合に発信者に流れる話中の挨拶の音声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な場合に表示されるビデオメッセージを録画することができます。たとえば、受信者が休暇中の場合に発信者に流れる休日の

挨拶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 \(241 ページ\)](#) の章を参照してください。

記録の音声またはビデオ形式を変更する

Unity Connection は、再生デバイスが使用するのと同じ音声またはビデオ形式(またはコーデック)を使用してメッセージを記録します。たとえば、ユーザが主に内線電話でメッセージを聞く場合、電話が使用する音声またはビデオ形式と同じ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。ただし、ユーザが携帯情報端末 (PDA) でメッセージを聞く場合は、PDA が使用する音声形式 (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。

メッセージを記録するための音声またはビデオの形式を設定する際には、以下の点を考慮してください。

- 記録の音声またはビデオ形式を設定すると、すべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に適用されます。
- 選択した音声またはビデオ形式は、電話から TUI、Media Player、または TRAP のいずれかを使用して作成された録画にのみ影響します。メディアプレーヤーとマイクを使用して行われた録音は、常に G.711 mu-law 形式で保存されます。
- 録音されたメッセージ、グリーティング、および名前の録音と再生に使用される音声形式の数を最小限に抑えることで、音声またはビデオ形式間のトランスコードが減少します。
- メッセージ、グリーティング、または名前が低品質の音声またはビデオ形式で記録され、再生時に高品質の音声またはビデオ形式にトランスコードされると、音質は改善されません。通常、サンプリングレートを変更すると、録音した音声の品質が低下します。
- 記録の音声またはビデオ形式の変更は、設定の変更後に記録されたメッセージ、グリーティング、および名前にのみ影響します。別の音声形式で録音された既存のメッセージ、グリーティング、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音声またはビデオの形式を変更するには

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定] を開き、[全般構成] を選択します。

ステップ 2 全般構成の編集 ページの記録形式リストから適切な設定を選択し、[保存] を選択します。

グリーティング後メッセージ

ポストグリーティング録音は、グリーティングの後で、発信者がユーザーにメッセージを残す前に再生される録音されたメッセージです。たとえば、特定のグループのユーザーに対してポストグリーティング録音を有効にして、機密保持ポリシーを伝えたり、発信者にメッセージに対する応答がいつ期待できるかを知らせたりすることができます。また、この機能を使用して、発信者がメッセージを残す際に、連絡先情報、請求書またはポリシー番号、およびその他の情報を含めるように催促することもできます。

ポストグリーティング録音ごとに、ユーザテンプレートまたはユーザの [ポストグリーティング録音の編集] ページにあるメディアプレーヤーを使用して、発信者に聞かせる内容を録音します。グリーティング投稿録音は、Cisco Unity Connection Administration の [通話管理 (Call Management)] > の [カスタム録音 (Custom Recordings)] ページで設定されます。カスタム録音の詳細は、[カスタム録音 \(129 ページ\)](#) セクションを参照してください。

通知デバイス

ユーザーは、電話やポケベルに発信したり、テキストやSMSメッセージを送信して、ユーザーに新しいメッセージやカレンダーイベントを通知するように設定できます。通話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、および通知が発生するスケジュールは、通知デバイスをセットアップすることで設定できます。

ユーザまたはユーザテンプレートの [通知デバイスの編集] 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。詳細は [通知 \(215 ページ\)](#) の章を参照してください。



(注) Unity Connection 10.5 以降では、職場、モバイル、および自宅の通知デバイスの 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 のシングル受信トレイを設定する場合は、[企業の電子メールアドレスから SMTP プロキシアドレスを生成する (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、Unity Connection は [企業の電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドの値に対して新しい SMTP プロキシアドレスを自動的に作成します。SMTP プロキシアドレスを使用すると、Unity Connection は、メッセージヘッダー内の 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によって、送信者をユーザーにマッピングし、メッセージ受信者をユーザーにマッピングできます。シングルインボックス機能を備えた Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を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。

Unity Connection を Exchange と統合すると、電話機を使用して Unity Connection にサインインしたときに、タッチトーンおよび音声認識カンパセーションのユーザーに、読み上げられた電子メールを聞くことができます。音声合成 (TTS) の再生は、メッセージのテキスト部分のサイズが 1 MB を超えず、メッセージのテキスト形式が Unity Connection でサポートされている場合に使用できます。サポートされている形式には、プレーンテキスト、引用符で囲まれた印刷可能なテキスト、HTML、および XML があります。

ユーザーが Exchange で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、音声合成に適用可能なオプションを選択します。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/unified_messaging/guide/b_15cucumgx.htmlにある『Cisco Unity Connection ユニファイドネットワークングガイド、リリース 15』を参照してください。

ビデオ サービス アカウント

Unity Connection では、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および再生できます。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記録および再生できます。

- 代替
- ビジー
- 内線
- 終了 (Closed)
- 標準
- 祝日 (Holiday)



(注) エラー グリーティングは、音声グリーティングとしてのみ再生されます。

代替内線番号

各ユーザーのプライマリ内線に加えて、代替内線番号をセットアップすることができます。代替内線番号は、ユーザの電話で複数のラインアピランスを処理するなど、さまざまな理由で使用できます。代替内線番号を使用すると、代替デバイス (携帯電話や別の職場の電話など) から Unity Connection に発信することがより便利になります。

代替内線の電話番号または URI を指定すると、Unity Connection は、プライマリ内線からの通話を処理するのと同じ方法で、その番号からのすべての通話を処理します (ANIまたは発信者 IDが電話システムから Unity Connection に渡されることが前提です)。これは、Unity Connection が代替電話番号をユーザアカウントに関連付けることを意味します。その番号から着信があった場合、Unity Connection はユーザに PIN を入力してログインするように指示します。

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、発信者はユーザのプライマリ内線にダイヤルするのと同じように、ユーザグリーティングを聞いたり、ユーザに

メッセージを残すことができます。(発信者は、自動アテンダントからユーザの代替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。システムがデバイスを認識するためには、電話番号がUnity Connectionに渡される必要があることに注意してください。

ユーザーは、別のユーザーに関連付けられている代替内線番号をメッセージの宛先に指定することもできます。

代替内線番号は、次の2つのカテゴリに分類されます。

- 管理者定義の代替内線番号 - 管理者は最大9個の代替内線番号を追加できます。管理者は、管理者定義およびユーザ定義の代替内線番号を表示および編集できます。
- ユーザー定義の代替内線番号：ユーザー定義の代替内線番号の管理を許可するサービスクラスに属している場合、ユーザーは最大10個の代替内線番号を追加できます。ユーザーは、管理者が定義した代替内線番号を表示することができます。ただし、その表示が許可されるサービスクラスに属している必要があります。

サービスクラス設定により、ユーザが代替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を使用して自分の代替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。

サービスクラスに属するユーザーで、[自分が定義した代行内線番号の管理をユーザーに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] オプションが有効になっているユーザーは、自動で代替内線番号を追加できます。この機能の詳細は、「[システム設定 \(System Settings\)](#) (247 ページ)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection 管理のカスタム 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[基本設定]メニューから代替内線番号を編集するオプションをユーザに提供できます。ユーザが代替デバイスを編集するオプションを選択すると、Unity Connection で既存の代替内線番号を一覧表示または削除することができます。ユーザがプライマリ内線でも既存の代行内線でもない電話番号からサインインしたり、自動的に追加された代行内線の除外拡張制限テーブルに記載されていない場合、ユーザが代替デバイスを編集するオプションを選択すると、Unity Connectionはその電話番号を新しい代行内線として追加することを提案します。カスタムキーパッドマッピングの詳細は、[カスタムキーパッドマッピングツールの使用 \(309 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

代替内線のカスタム設定

代行内線番号には、カスタマイズ可能な会話設定がいくつかあります。既定では、各代行内線番号は、ユーザのプライマリ内線番号に対して構成されたものと同じ設定を使用します。また、ユーザが発信している代行内線番号(職場の電話または携帯電話)の会話の音量やメッセージ速度など、詳細設定を編集することもできます。たとえば、携帯電話から発信するユーザは、PINの入力を求められずに、音声認識の入力スタイルを使用したい場合があります。しかし、職場の電話から発信するユーザーは、プッシュホン入力スタイルを使用し、PINの入力を求められるかもしれません。

代替名

代替名は、企業ディレクトリにリストされている名前とは別の名前です。発信者が音声認識を使用して発信するとき、Cisco Unity Connection はこれらの名前を考慮します。たとえば、発信者が Unity Connection に、メアリー・ブラウンの旧姓であった「Mary Jameson」をダイヤルするように要求すると、Unity Connection はこの情報を参照し、発信者を正しいユーザに接続します。

ユーザおよび外部の発信者が音声認識を使用して発信する場合に代替名を認識できることに加えて、Unity Connection 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際に、代替名を認識します。代替名は、ユーザ、VPIM 連絡先、管理者定義の連絡先、システム配信リスト、プライベートリスト、およびユーザ定義の連絡先に対して作成できます。

Unity Connection はすでに何百種類もの一般的な短縮名を認識していますが (例えば、William の代わりに Bill が使用されているなど)、一般的ではない名前、変わったニックネーム、または旧姓に別のバージョンの名前を追加することもできます。代替名を使用して、読みにくい名前のふりがなを追加することもできます。たとえば、姓「Goulet」の代替名として「Goolay」を追加できます。

Cisco PCA から、ユーザは代替名を編集または変更できます。また、Unity Connection ディレクトリに含まれていない顧客、サプライヤー、家族、友人、またはプライベートリストの代替名を作成できます。これにより、ユーザまたは外部の発信者が音声コマンドを使用して、連絡先にダイヤルしたり、リストにアドレス指定したりすることが簡単になります。



(注) ユーザテンプレートの別名を追加または編集することはできません。また、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別名を追加または編集することはできません。

プライベート配信リスト

ユーザは、アカウントに関連付けられているプライベート配信リストを使用して、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配信リストを設定および管理できます。プライベート配信リストの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user/guide/assistant_b_15cucugasst.html にある『Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web ツールユーザガイド (リリース 15)』の「プライベートリストを管理する」の章を参照してください。



(注) 1 つのユーザーテンプレートまたは複数のユーザーアカウントに対してプライベートリストを一度に指定することはできません。

SMTP プロキシアドレス

Unity Connection は SMTP プロキシアドレスを使用して、IMAP クライアントから送信された受信 SMTP メッセージの受信者を適切な Unity Connection ユーザまたは VPIM 連絡先にマッピングします。ユーザが VPIM 連絡先との間でメッセージの送信、返信、転送を行うために IMAP クライアントを使用する場合、各 VPIM 連絡先に SMTP アドレスを設定する必要があります。



-
- (注) Unity Connection 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 メッセージを、[システム設定 > [全般的な構成] > [受信者が見つからない場合] の設定に従って処理します。
-

たとえば、ロビン・スミス(そのメールクライアントがメールアドレス robin.smith@example.com で Unity Connection にアクセスするように設定されています)が Outlook 用 ViewMail でボイスメッセージを録音し、それを chris.jones@example.com に送信すると、Unity Connection は SMTP プロキシアドレスのリストから robin.smith@example.com と chris.jones@example.com を検索します。これらのアドレスが、それぞれ Unity Connection ユーザであるロビン・スミスとクリス・ジョーンズの SMTP プロキシアドレスとして定義されている場合、Unity Connection は、ロビン・スミスからクリス・ジョーンズへのボイスメッセージとしてメッセージを配信します。



-
- (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、または返信できるように Unity Connection を設定する方法の詳細については、次を参照してください。 [統合型メッセージング \(171 ページ\)](#)
-



付録 **B**

一括管理ツール

- [BAT の必須およびオプションの CSV フィールド \(349 ページ\)](#)
- [ユーザーの必須およびオプションの CSV フィールド \(350 ページ\)](#)
- [連絡先の必須およびオプションの CSV フィールド \(375 ページ\)](#)
- [配信リストの必須およびオプションの CSV フィールド \(381 ページ\)](#)
- [配信リスト メンバーの必須およびオプションの CSV フィールド \(382 ページ\)](#)
- [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 \(382 ページ\)](#)

BAT の必須およびオプションの CSV フィールド

BAT ツールを使用すると、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、配信リスト、配信リストのメンバー、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、および削除することができます。BAT の詳細は、[一括管理ツール \(304 ページ\)](#) のセクションを参照してください。

このセクションの表には、入力 CSV ファイルを含めるための必須およびオプションのフィールドが一覧表示されています。フィールドは必須フィールドが最初に記載され、その後にアルファベット順に一覧表示されています。

オブジェクトのタイプに応じて、適切な表を使用してください。

- ボイス メールボックスを持つユーザと持たないユーザ
- 連絡先
- 配信リスト
- 配信リストのメンバー
- ユニファイドメッセージングアカウント

ユーザーの必須およびオプションの CSV フィールド

表 20: ユーザーの必須およびオプションの CSV フィールド

カラムのヘッダ	作成	更新	削除	説明
Alias	必須	必須	必須	<p>ユーザーアカウントの一意のテキスト名。</p> <p>ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、'` (最大 64 文字)。</p> <p>一部のメッセージング機能は非印刷 ASCII 文字または Unicode をサポートしていないため、[エイリアス (Alias)] フィールドには印刷可能な ASCII 文字のみを使用する必要があります。(非印刷 ASCII 制御文字は、コード 0x20 の下の文字です)。たとえば、IMAP は印刷可能な ASCII 文字を含むユーザ名のみをサポートするため、印刷できない文字または Unicode を含むエイリアスを持つユーザは、IMAP クライアントを介して Connection メッセージにアクセスできません。さらに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) は、このようなユーザーのメッセージをバックアップできません。これは、COBRAS が IMAP を使用してバックアップを実行するためです。</p>
Extension (メールボックスを持つユーザーのみ)	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にダイヤルする番号。</p> <p>この値は、パーティション内のユーザー間で一意である必要があります。</p> <p>3 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。</p>

テンプレートエイリアス	Required	N/A	N/A	作成時にアカウントに適用するユーザーテンプレートの一意のテキスト名。 注意 TemplateAlias に管理者テンプレートを指定した場合、ユーザーはメールボックスを持たなくなります。
パスワード	オプション	オプション	該当なし	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一意の文字。 英数字と次の特殊文字の任意の組み合わせ： ~!@#\$%^&*()-_+={ }[]:~";<>?^ 不正アクセスや不正通話から Unity Connection を保護するために、8 文字以上の長いパスワードと、単純ではないパスワードを入力します。
PIN (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが電話でボイスメッセージにアクセスするために入力する一意の番号。 0 ~ 9 の数字の任意の組み合わせ。 不正アクセスや不正通話から Unity Connection を保護するために、6 桁以上の、単純ではない PIN を入力します。 (注) Unity Connection で BAT を介して複数のユーザの電話 PIN を更新するたびに、[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、そのユーザの Cisco Unified CM で PIN が更新されます。 PIN 同期の詳細については、「ユーザー設定」の章の「Unity Connection と Cisco Unified CM 間の PIN 同期」の項を参照してください。
アドレス	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が関連付けられている住所 (番地や番地など)。 最大 128 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。

<p>AltFirstNames (メールアドレスを持つユーザーのみ)</p>	オプション	オプション	該当なし	<p>名の代替バージョン。Unity Connection は、ユーザーおよび発信者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、代替ユーザー名を考慮します。</p> <p>ユーザーごとに複数の代替ユーザー名を作成または更新するには、セミコロン (;) で区切ります。代替名にセミコロンを含める必要がある場合は、セミコロンの前に別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>ユーザー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。代替ユーザー名を使用して、発音しにくい名前の発音スペリングを追加することもできます。</p> <p>代替の名と代替の姓は、ペアとしてデータベースに保存されます。複数の代替ユーザー名を送信する場合は、代替の名と代替の姓の数が同じであることを確認してください。</p> <p>たとえば、「Liz」と呼ばれることもあり、「Smith」という旧姓で知られていることもある、Elservation Brown という名前のユーザーがいる場合、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力して、4つの組み合わせすべてがデータベースに送信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</p> <p>(メールボックスを持つユーザーのみ)</p>	オプション	オプション	該当なし	<p>姓の代替バージョン。Unity Connection は、ユーザーおよび発信者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、代替ユーザー名を考慮します。</p> <p>ユーザーごとに複数の代替姓を作成または更新するには、セミコロン (;) で区切ります。代替名にセミコロンを含める必要がある場合は、セミコロンの前に別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>ユーザー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。代替ユーザー名を使用して、発音しにくい名前の発音スペリングを追加することもできます。</p> <p>代替の名と代替の姓は、ペアとしてデータベースに保存されます。複数の代替ユーザー名を送信する場合は、代替の名と代替の姓の数が同じであることを確認してください。</p> <p>たとえば、「Liz」と呼ばれることもあり、「Smith」という旧姓で知られていることもある、Elservation Brown という名前のユーザーがいる場合、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力して、4つの組み合わせすべてがデータベースに送信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</p> <p>(メールボックスを持つユーザーのみ)</p>	オプション	オプション	該当なし	<p>国際的に認識可能な形式 (つまり、ASCII のみの文字) でのユーザの名の代替スペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザーの検索とメッセージの宛先指定に使用されます。</p> <p>最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。</p>

AltLastName (メールアドレスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	国際的に認識可能な形式 (つまり、ASCII のみの文字) でのユーザの名の代替スペリング。この値は、電話インターフェイスでユーザーの検索とメッセージの宛先指定に使用されます。 最大 64 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。
BillingId	オプション	オプション	該当なし	会計情報、部署名、プロジェクトコードなど、ユーザーに関する組織固有の情報。この情報は、ユーザーレポートに含めることができます。 0 ~ 9 から最大 32 桁までの任意の数字の組み合わせ。
建物	オプション	オプション	該当なし	ユーザが拠点とする建物の名前。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
都市	オプション	オプション	該当なし	ユーザーが所在する、またはユーザーが関連付けられている都市やその他の地理的地域などの地域の名前。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
国	オプション	オプション	該当なし	ユーザが所在する、またはユーザが関連付けられている 2 文字の ISO 3166-1 国コード。 2 つの ASCII 小文字または大文字の英字。
[部署名 (Department)]	オプション	オプション	該当なし	ユーザーが属する組織の部門または下位部門の名前または番号。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。

DisplayName	オプション	オプション	該当なし	<p>管理インターフェイスおよびユーザーインターフェイスに表示されるユーザー名。</p> <p>表示名が空で、名と姓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>最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。</p>
DisplayName (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>管理インターフェイスおよびユーザーインターフェイスに表示されるユーザー名。</p> <p>表示名が空で、名と姓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>最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。</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。これは、Cisco Unity Connection Administration の [企業の電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに対応します。</p> <p>(注) このフィールドは、ディレクトリ情報専用です。Unity Connection は、着信メッセージの配信にアドレスを使用しません。</p> <p>最大 320 文字の ASCII 英数字と特殊文字のハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (「@」) の任意の組み合わせ。</p>
メール名 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>@ 記号の前の SMTP アドレスの一部を構成するために使用される名前。</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	ユーザに割り当てられた数字または英数字の識別子。通常は、採用順または組織との関連付けに基づいています。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
強化されたセキュリティエイリアス	オプション	オプション	該当なし	RSA SecurID セキュリティシステムでユーザを識別および認証するために使用される一意のテキスト名。 最大 50 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
FirstName	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの名。 ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、' (最大 64 文字)。
イニシャル	オプション	オプション	該当なし	ユーザ名の一部または全部のイニシャル。 ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、' (最大 6 文字)。
言語	オプション	オプション	該当なし	ユーザの優先言語。 Windows の言語コード (米国英語の場合は 1033 など) を使用します。サポートされている言語と対応する言語コードのリストについては、次の URL の『System Requirements for Cisco Unity Connection 15』の「Numeric and Alphabetic Codes for Supported Languages」の項を参照してください。 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.html 。
LastName	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの姓。 ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、' (最大 64 文字)。

マネージャ (Manager)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのマネージャまたはスーパーバイザの名前。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
PostalCode	オプション	オプション	該当なし	米国に所在するユーザの場合、ユーザが所在する、またはユーザが関連付けられている郵便番号。カナダ、メキシコ、およびその他の国に所在するユーザの場合、ユーザが所在する、またはユーザが関連付けられている郵便番号。 最大 40 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
状態 (State)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが所在する、またはユーザが関連付けられている都道府県の正式名称。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
TimeZone	オプション	オプション	該当なし	ユーザーアカウントが関連付けられているタイムゾーン。
タイトル	オプション	オプション	該当なし	組織内でのユーザの役職または職務（「副総裁」など）。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
COSDisplayName (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーアカウントが関連付けられているサービスクラス (COS) のユーザーインターフェイスに表示される一意のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。

ClientMatterCode (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザが発信コールを行うときに Cisco Unified Communications Manager (CM) に送信するために必要なクライアント識別コード (CMC) (該当する場合)。</p> <p>CMCは通常、アカウントまたは請求の目的でシステムがコールを追跡できるようにするために使用されます。</p> <p>この値は、システムが Cisco Unified CM を使用していて、Cisco Unified CM のバージョンが 4.1 以降の場合にのみ使用されます。</p> <p>CMC が送信されるかどうかは、アウトバウンドコールの設定によって異なります。ユーザ CMC は、発信コールに独自の CMC がいない場合にのみ使用されます。コード長は 1 ~ 40 文字です。</p>
TransferType (メールボックスを持つユーザーのみ)	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されま す)。代替転送ルールに従って、Unity Connection が自動アテンダントまたはディレクトリハンドラからユーザーの電話機に通話を転送する方法を決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 監視あり • 1 : 監視なし (「スイッチへのリリース」転送とも呼ばれます)
TransferRings (メールボックスを持つユーザーのみ)	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されま す)。Unity Connection がコールに応答がなかったと見なし (「ring-no-answer」)、該当するゲーティングを再生するまでに、ユーザーの内線が呼び出される回数を決定します。この設定は、TransferType が監視転送用に設定されている場合にのみ適用されま す。</p> <p>2 ~ 100 の整数値。</p>
TransferExtension (メールボックスを持つユーザーのみ)	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されま す)。TransferAction が 1 に設定されている場合に Unity Connection がコールを転送する電話番号。</p>

TransferAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	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されます)。ユーザの着信コールを、ユーザグリーティングまたは TransferExtension で指定された内線番号に Unity Connection が転送するかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : グリーティングに転送します。 • 1 : TransferExtension への転送。
Rnaアクション (メールボックスを持つユーザーのみ)	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されます)。この設定は、TransferType が監視転送用に設定されている場合にのみ適用されます。通話が応答されなかった場合に、Unity Connection が通話を適切なグリーティングに転送するか、電話システムへの通話を解放するかを決定します (「ring-no-answer」)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 電話システムへのコールを解放します。 • 1 : [転送リング (TransferRings)] フィールドで指定された回数の呼び出し音が鳴った後、コールを適切なグリーティングに転送します。
標準転送タイプ (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(標準転送ルールにのみ適用されます)。標準 (デフォルト) の転送ルールに従って、Unity Connection が自動アテンダントまたはディレクトリハンドラからユーザの電話機に通話を転送する方法を決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 監視あり • 1 : 監視なし (「スイッチへのリリース」転送とも呼ばれます)
標準転送リング (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(標準転送ルールにのみ適用されます)。Unity Connection がコールに回答がなかったと見なし (「ring-no-answer」)、該当するグリーティングを再生するまでに、ユーザーの内線が呼び出される回数を決定します。この設定は、StandardTransferType が監視転送用に設定されている場合にのみ適用されます。</p> <p>2 ~ 100 の整数値。</p>

StandardTransferExtension (メールボックスを持つユーザーのみ)	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されま す)。StandardTransferAction が 1 に設定 されている場合に、Unity Connection が コールを転送する電話番号。
StandardTransferAction	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されま す)。Unity Connection がユーザの着信 コールをユーザ グリーティングまたは StandardTransferExtension で指定された内 線に転送するかどうかを決定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : グリーティングに転送します。 • 1 : StandardTransferExtension への転 送。
StandardRnaAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	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されま す)。この設定は、StandardTransferType が監視転送用に設定されている場合にの み適用されます。通話が応答されなかつ た場合に、Unity Connection が通話を適切 なグリーティングに転送するか、電話シ ステムへの通話を解放するかを決定しま す (「ring-no-answer」)。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 電話システムへのコールを解放し ます。 • 1 : StandardTransferRings フィールド で指定された回数の呼び出し音の 後、コールを適切なグリーティング に転送します。
クローズ転送タイ プ (メールボックス を持つユーザーの み)	オプション	オプション	該当なし	(時間外転送ルールにのみ適用されま す)。クローズド転送ルールで、Unity Connection が自動アテンダントまたはディ レクトリハンドラからユーザの電話に通 話を転送する方法を決定します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 監視あり • 1 : 監視なし (「スイッチへのリリー ス」転送とも呼ばれます)

ClosedTransferRings (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(時間外転送ルールにのみ適用されます)。Unity Connection がコールに 응답がなかったと見なし (「ring-no-answer」)、該当するグリーティングを再生するまでに、ユーザーの内線が呼び出される回数を決定します。この設定は、監視された転送に対して ClosedTransferType が設定されている場合にのみ適用されます。</p> <p>2 ~ 100 の整数値。</p>
ClosedTransferExtension (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(時間外転送ルールにのみ適用されます)。ClosedTransferAction が 1 に設定されている場合に、Unity Connection がコールを転送する電話番号。</p>
ClosedTransferAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(時間外転送ルールにのみ適用されます)。Cisco Unity Connection が、ユーザの着信コールをユーザグリーティングまたは ClosedTransferExtension で指定された内線に転送するかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : グリーティングに転送します。 • 1 : ClosedTransferExtension への転送。
ClosedRnaAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>(時間外転送ルールにのみ適用されます)。この設定は、StandardTransferType が監視転送用に設定されている場合にのみ適用されます。通話が応答されなかった場合に、Unity Connection が通話を適切なグリーティングに転送するか、電話システムへの通話を解放するかを決定します (「ring-no-answer」)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 電話システムへのコールを解放します。 • 1 : [ClosedTransferRings] フィールドで指定された回数の呼び出し音の後に、コールを適切なグリーティングに転送します。

MWI内線番号 (メールボックスを持つユーザーのみ)	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すときに点灯するデフォルトのメッセージ受信インジケータ (MWI) の電話番号 (内線番号)。 値が指定されていない場合、Unity Connection はプライマリ内線番号を使用します。
MWIMediaSwitch表示名 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	[MWI内線番号 (MWIExtension)]列で指定された電話番号のメッセージ受信インジケータをオンまたはオフにするために使用される電話システムのシステム管理インターフェイスに表示されるテキスト名。 値が指定されていない場合、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。
最大メッセージ長 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	外部 (身元不明) 発信者からのメッセージを録音する最大時間 (秒単位)。 指定できる長さは 1 ~ 1,200 秒です。
[メッセージ後録音の再生 (Play After Message Recording)] (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	メッセージの送信後に、Unity Connection が発信者に対して録音を再生するかどうかを示します。 <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 録音を再生しない。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、ユーザには録音が聞こえません。 • 1 : システムのデフォルト録音。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再生されます。 • 2 : 再生録音。メッセージが送信されると、ユーザはカスタマイズされた録音を再生します。 <p>(注) デフォルトでは、[システムデフォルト録音 (System Default Recording)]オプションが選択されています。</p>

<p>PlayPostGreetingRecording (メールボックスを持つユーザーのみ)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>発信者がユーザにメッセージを残すことを許可する前に、Unity Connectionが録音を再生するかどうかを示します。また、すべての発信者に録音を聞くか、身元不明の発信者のみを聞くかを指定することもできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 録音を再生しない。機能を無効にするには、この設定を選択します。発信者がメッセージを残す前は、ユーザグリーティングのみが再生されます。 • [すべての発信者に1回録音 (1-Play Recording to All Callers)]。ユーザと外部の発信者には、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が再生され、次に録音が再生されます。 • 身元不明発信者に対してのみ録音を2再生します。外部の発信者には、メッセージを残す前にユーザグリーティングが再生され、次にグリーティング後の録音が再生されます。同様に、アカウントに関連付けられていない電話機からコールし、Unity Connectionにサインインしていないユーザには、グリーティング後の録音が再生されます。
<p>RecordingDisplayName (メールボックスを持つユーザーのみ)</p>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<p>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。</p>

ForcedAuthoizationCode (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザが発信コールを行うときに Cisco Unified Communications Manager に送信するために必要な強制承認コード (FAC) (該当する場合)。</p> <p>組織では、電話料金の不正使用を防ぐために FAC を使用できます。たとえば、ユーザは長距離コールを発信するために FAC を提供する必要がある場合があります。</p> <p>この値は、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 以降である場合にのみ使用されます。</p> <p>コード長は 1 ~ 40 文字です。</p>
ListInDirectory (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>外部発信者の電話ディレクトリにユーザを含め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
CreateSmpProxyFromCorp (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	<p>Unity Connection が [電子メールアドレス (EmailAddress)] 列 (Cisco Unity Connection Administration の [企業の電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールド) の値を使用して新しい 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。をこのユーザに送信します。このチェックボックスをオフにすると、そのような SMTP プロキシアドレスは自動的に作成されません。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : SMTP プロキシアドレスは自動的に作成されません。 • 1-SMTP プロキシアドレスは、[企業の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 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	Telephone Record and Playback (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とオフを切り替えるために使用される電話システムのシステム管理インターフェイスに表示されるテキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
PhoneNumber_HomePhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの自宅電話番号。 0～9の数字、T、t、カンマ、ハッシュ(#)、およびアスタリスク(*)の任意の組み合わせ(最大 38 文字)。
Active_HomePhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザの自宅の電話デバイスが有効になっているかどうか。 • 0 : 無効 • 1 : 有効
DisplayName_HomePhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	Unity Connection インターフェイスに表示されるユーザの自宅の電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
PhoneNumber_WorkPhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの勤務先電話番号。 0～9の数字、T、t、カンマ、ハッシュ(#)、およびアスタリスク(*)の任意の組み合わせ(最大 38 文字)。
Active_WorkPhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの勤務先の電話デバイスが有効になっているかどうか。 • 0 : 無効 • 1 : 有効
DisplayName_WorkPhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	Unity Connection インターフェイスに表示されるユーザの職場の電話のテキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。

PhoneNumber_MobilePhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの携帯電話番号。 0～9の数字、T、t、カンマ、ハッシュ(#)、およびアスタリスク(*)の任意の組み合わせ(最大38文字)。
Active_MobilePhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの携帯電話デバイスが有効になっているかどうか。 •0:無効 •1:有効
DisplayName_MobilePhone (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	Unity Connection インターフェイスに表示されるユーザの携帯電話のテキスト名。 最大64文字のASCIIまたはUnicode文字の任意の組み合わせ。
PhoneNumber_Pager (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーのポケットベル番号。 0～9の数字、T、t、カンマ、ハッシュ(#)、およびアスタリスク(*)の任意の組み合わせ(最大38文字)。
AfterDialDigits_Pager (メールボックスを持つユーザーのみ)	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数字。これは、Unity Connection Administration では「追加番号」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値テキストが格納されます。テキスト用ポケットベルの場合、このフィールドは空白です。 最大32桁まで可能です。
Active_Pager (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザのポケットベルデバイスが有効になっているかどうか。 •0:無効 •1:有効
DisplayName_Pager (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	Unity Connection インターフェイスに表示されるユーザポケットベルのテキスト名。 最大64文字のASCIIまたはUnicode文字の任意の組み合わせ。

PhoneNumber_TextPager1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	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 SMTP デバイスの [送信元 (From)] フィールドに入力されます。 ASCII のみの英数字、ハイフン、アンダースコア、ピリオド、アットマーク (「@」)、カンマ、およびハッシュ (#) の任意の組み合わせ (最大 40 文字)。
SmtppAddress_TextPager1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザへ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 アドレスに非 ASCII 文字を含めることはできません。
Active_TextPager1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーのテキスト用ポケットベルデバイスが有効になっているかどうか。 • 0 : 無効 • 1 : 有効
DisplayName_TextPager1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	Unity Connection インターフェイスに表示されるユーザテキストページャのテキスト名。 最大 64 文字の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの最初の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt1_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	最初の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。
Extension_Alt2 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの 2 番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。

Extension_Alt2_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	2番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。
Extension_Alt3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの3番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1～40文字のASCII英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt3_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	3番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。
Extension_Alt4 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの4番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1～40文字のASCII英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt4_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	4番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。
Extension_Alt5 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの5番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1～40文字のASCII英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt5_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	5番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。

Extension_Alt6 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの 6 番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt6_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	6 番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。
Extension_Alt7 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの 7 番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt7_Partition	オプション	オプション	該当なし	7 番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。
Extension_Alt8 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの 8 番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt8_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	8 番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。
Extension_Alt9 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの 9 番目の代替内線番号。 値はパーティション内で一意である必要があります。 1 ~ 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。
Extension_Alt9_Partition (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	9 番目の代替内線番号が属するパーティションのテキスト名。

CcmId (メールボックスを持つユーザーのみ)	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。 非印刷 ASCII 文字を除き、最大 128 文字の任意の文字の組み合わせ。
Exchange2010Service_ServiceDisplayName (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	このユーザーの Exchange 2010 メールボックスを含む Exchange 2010 サーバーに対応する Exchange 2010 外部サービスの表示名。 ユーザーの Exchange 2010 外部サービスを追加するには、CSV 入力ファイルに Exchange2010Service_ServiceDisplayName フィールドと Exchange2010Service_EmailAddress フィールドの両方の値を含めます。 ユーザーの Exchange 2010 サービスを削除するには、CSV 入力ファイルで Exchange2010Service_ServiceDisplayName フィールドと Exchange2010Service_EmailAddress フィールドの少なくとも 1 つを %null% に設定します。
Exchange2010サービス_電子メールアドレス (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	このユーザーがアクセスできるようにする Exchange メールボックスに関連付けられているプライマリ電子メールアドレス。 ユーザーの Exchange 2010 外部サービスを追加するには、CSV 入力ファイルに Exchange2010Service_ServiceDisplayName フィールドと Exchange2010Service_EmailAddress フィールドの両方の値を含めます。
Exchange2010Service_UserId (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	Exchange 2010 のユーザーの Windows ドメインエイリアス (設定がユーザーエイリアスと異なる場合に役立ちます)。
Exchange2010Service_UserPassword (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの Windows ドメインパスワード。

EmailAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	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： <ul style="list-style-type: none"> • 0：メッセージを拒否する • 1：メッセージを受け入れる • 2：メッセージをリレーする • 3：メッセージを受け入れてコピーをリレーする
VoiceMailAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	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： <ul style="list-style-type: none"> • 0：メッセージを拒否する • 1：メッセージを受け入れる • 2：メッセージをリレーする • 3：メッセージを受け入れてコピーをリレーする
FaxAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	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： <ul style="list-style-type: none"> • 0：メッセージを拒否する • 1：メッセージを受け入れる • 2：メッセージをリレーする • 3：メッセージを受け入れてコピーをリレーする
DeliveryReceiptAction (メールボックスを持つユーザーのみ)	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： <ul style="list-style-type: none"> • 0：メッセージを拒否する • 1：メッセージを受け入れる • 2：メッセージをリレーする • 3：メッセージを受け入れてコピーをリレーする
RelayAddress (メールボックスを持つユーザーのみ)	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 の形式です。

SmtProxyAddresses (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの完全な SMTP プロキシアドレス。ユーザーごとに複数のアドレスを作成/更新するには、アドレスをカンマで区切り、すべて二重引用符で囲みます。 例： 「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 エイリアス フィールドにマッピングした LDAP フィールドの値。「 LDAP 設定のタスクリスト (184 ページ) 」の項を参照してください。 このフィールドは、LDAP ユーザーデータをインポートして Unity Connection ユーザーを作成する場合、および既存の Unity Connection ユーザーを LDAP ユーザーと統合する場合に使用されます。
会社の電話番号 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーの電話番号です。 このフィールドはディレクトリ情報専用であることに注意してください。Cisco Unity Connection は、コールのルーティングに電話番号を使用しません。
DisplayName_HTML1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスのわかりやすい名前。HTML 通知デバイスを作成する場合、このフィールドは必須です。
Active_HTML1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML 通知デバイスを有効にします。
callback_HTML1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーがボイスメッセージの再生と録音に使用する電話番号。

disableMobPCA_HTML1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが HTML 通知用に Cisco PCA および Mini Web inbox から携帯電話番号を変更できないようにします。
disableTemplatePCA_HTML1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーが PCA から通知テンプレートを変更できないようにします。
SmtAddress_HTML1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーのテキスト対応携帯電話の電子メールアドレス、またはユーザーが HTML 通知を受信する別の電子メールアドレス (自宅の電子メールアドレスなど)。このフィールドには最大 128 文字を入力できます。 Active_HTML1 列が 1 に設定されている場合、smtpAddress_HTML1 列は必須です。
templateName_HTML1 (メールボックスを持つユーザーのみ)	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またはカスタマイズされたテンプレート名。
DisplayName_HTML2 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスのわかりやすい名前。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須です。
Active_HTML2 (メールボックスを持つユーザーのみ)	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 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが不在着信を表示するために使用する電話番号。
disableMobPCA_HTML2 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザが HTML 不在着信通知の Cisco PCA および Mini Web inbox から携帯電話番号を変更できないようにします。

disable TemplatePCA_HTML2 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーがPCAから通知テンプレートを 変更できないようにします。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。
SmtAddress_HTML2 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーのテキスト対応携帯電話の電子メールアドレス、またはユーザーがHTML 不在着信通知を受信する別の電子メールアドレスアカウント（自宅の電子メールアドレスなど）。このフィールドには最大128文字を入力できます。 Active_HTML2列が1に設定されている場合、smtpAddress_HTML2列は必須です。
templateName_HTML2 (メールボックスを持つユーザーのみ)	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またはカスタマイズされたテンプレート名。
DisplayName_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスのわかりやすい名前。HTML スケジュールサマリー通知デバイスを作成する場合、このフィールドは必須です。
Active_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML スケジュールサマリー通知デバイスを有効にします。
callback_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	サマリー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。
disable MobPCA_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザがHTML スケジュール済みサマリー通知のCisco PCAおよびMini Web inboxから携帯電話番号を変更できないようにします。
disable TemplatePCA_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	ユーザーがPCAから通知テンプレートを変更できないようにします。このフィールドは、HTMLスケジュールサマリー通知テンプレートに適用されます。

SmtAddress_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	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の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概要通知を受信する別の電子メールアドレス(自宅の電子メールアドレスなど)。このフィールドには最大 128 文字を入力できます。 Active_HTML3 列が 1 に設定されている場合、smtpAddress_HTML3 列は必須です。
templateName_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML スケジュールサマリー通知デバイスのデフォルトまたはカスタマイズされたテンプレート名。
DisplayName_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	通知デバイスのわかりやすい名前。HTML スケジュールサマリー通知デバイスを作成する場合、このフィールドは必須です。
Active_HTML3 (メールボックスを持つユーザーのみ)	オプション	オプション	該当なし	HTML スケジュールサマリー通知デバイスを有効にします。

連絡先の必須およびオプションの CSV フィールド

表 21: 連絡先の必須およびオプションの CSV フィールド

列見出し	作成中	更新中	削除中	説明
エイリアス (Alias)	要求	要求	要求	連絡先の一意のテキスト名です。 ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、`、`~`、`!`、`@`、`#`、`\$`、`%`、`^`、`&`、`-`、`_`、`'` の任意の組み合わせ、最大 64 文字まで。

[内線番号 (Extension)]	要求	オプション	該当なし	<p>発信者が連絡先に連絡するためにダイヤルする番号です。</p> <p>値はパーティション内のユーザと連絡先の間で一意である必要があります。</p> <p>最大 40 文字以内の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。</p>
ContactTemplateAlias	オプション	該当なし	該当なし	<p>作成時に連絡先に適用する連絡先テンプレートの一意のテキスト名です。</p>
AltFirstNames	オプション	オプション	該当なし	<p>名の代替バージョンです。Unity Connection は、ユーザーまたは発信者が音声認識を使用して発信するか、音声メッセージの宛先を指定するときに、代替名を考慮します。</p> <p>連絡先ごとに複数の代替名を作成/更新するには、セミコロン (;) で区切ります。代替名にセミコロンを含める必要がある場合は、セミコロンの前に別のセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれることを Unity Connection に示します。</p> <p>このフィールドを AltLastNames フィールドと組み合わせて使用し、ユーザのニックネームまたは旧姓を追加します。代替名を使用して、読みにくい名前のふりがなを追加することもできます。</p> <p>代替の名前と代替の姓はペアとしてデータベースに保存されます。複数の代替名を送信する場合は、代替の名前と代替の姓の数が同じであることを確認します。</p> <p>たとえば、Elizabeth Brown という連絡先がいて、「Liz」ということもあれば、「Smith」という旧姓でも知られている場合もあります。その場合、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力し、4 つの組み合わせすべてがデータベースに送信されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth; Liz; Elizabeth; Liz • ブラウン;ブラウン;スミス;スミス

AltLastNames	オプション	オプション	該当なし	<p>姓の代替バージョンです。Unity Connection は、ユーザーまたは発信者が音声認識を使用して発信するか、音声メッセージの宛先を指定するときに、代替名を考慮します。</p> <p>連絡先ごとに複数の代替姓を作成/更新するには、セミコロン(;)で区切ります。代替名にセミコロンを含める必要がある場合は、セミコロンの前に別のセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれることを Unity Connection に示します。</p> <p>ユーザのニックネームや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。代替名を使用して、読みにくい名前のふりがなを追加することもできます。</p> <p>代替の名前と代替の姓はペアとしてデータベースに保存されます。複数の代替名を送信する場合は、代替の名前と代替の姓の数が同じであることを確認します。</p> <p>たとえば、Elizabeth Brown という連絡先がいて、「Liz」ということもあれば、「Smith」という旧姓でも知られている場合もあります。その場合、次の AltFirstNames と AltLastNames を入力し、4 つの組み合わせすべてがデータベースに送信されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth; Liz; Elizabeth; Liz • ブラウン;ブラウン;スミス;スミス
AltFirstName	オプション	オプション	該当なし	<p>国際的に認識可能な形式 (ASCII 文字) による連絡先の名の代替スペル。この値は、電話インターフェイスがユーザを検索し、メッセージを宛先指定するために使用されます。</p> <p>最大 64 文字までの ASCII 英数字の任意の組み合わせ。</p>
AltLastName	オプション	オプション	該当なし	<p>国際的に認識可能な形式 (ASCII 文字) による連絡先の姓の代替スペル。この値は、電話インターフェイスがユーザを検索し、メッセージを宛先指定するために使用されます。</p> <p>最大 64 文字までの ASCII 英数字の任意の組み合わせ。</p>

DisplayName	オプション	オプション	該当なし	<p>管理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>値が指定されていない場合、値はエイリアスに設定されます。</p> <p>最大 64 文字以内の ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。</p>
FirstName	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先の名前です。</p> <p>ANSI または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、`、`!`、`@`、`#`、`\$`、`%`、`^`、`&`、`-`、`_`、`'` の任意の組み合わせ、最大 64 文字まで。</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 の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、`、`!`、`@`、`#`、`\$`、`%`、`^`、`&`、`-`、`_`、`'` の任意の組み合わせ、最大 64 文字まで。</p>
ListInDirectory	オプション	オプション	該当なし	<p>外部発信者の電話帳に連絡先を含めるかどうかを指定します:</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ている
リモートメールアドレス	オプション	オプション	該当なし	<p>VPIM 連絡先については、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>最大長は 256 文字です。</p>
TransferEnabled	オプション	オプション	該当なし	<p>Unity Connection が自動アテンダントまたはディレクトリ ハンドラからの着信を、TransferExtension フィールドで指定されている電話番号に転送するかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0-通話を転送しません。Unity Connection はメッセージを受け取り、代わりに VPIM 連絡先のリモートメールボックスに送信します。 • 1- 着信を TransferExtension に転送します。

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 が通話を転送する内線または電話番号です。</p> <p>電話番号を入力するときは、外線発信に必要な追加番号(たとえば、9)および長距離ダイヤルに必要な追加番号(たとえば、1)を含めます。</p> <p>数字、カンマ、特殊文字 # および * の任意の組み合わせで、最大 40 文字までです。</p>
TransferRings	オプション	オプション	該当なし	<p>Unity Connection が呼び出しに対して応答がなかったと見なし (「ring-no-answer」)、適切なブリーディングを再生するまでに、連絡先の内線を呼び出す回数を指定します。</p> <p>2 から 100 までの整数値です。</p>
TransferType	オプション	オプション	該当なし	<p>標準の (デフォルト) 転送ルールに従って、Unity Connection が自動アテンダントまたはディレトリハンドラから連絡先の電話に通話を転送する方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 監視あり • 1 : 監視なし (「スイッチへのリリース」転送とも呼ばれます)
配信場所の表示名	オプション	オプション	該当なし	<p>VPIM 連絡先の場合、連絡先メールボックスがある VPIM 配信ロケーションです。</p> <p>Cisco Unity Connection の管理に一覧表示されている VPIM ロケーションの表示名を使用します。</p> <p>ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ (非印刷 ASCII 文字を除く)、最大 64 文字。</p>
パーティションの表示名	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先が属するパーティションの表示名です。</p>
SmtproxyAddresses	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先の完全な SMTP プロキシアドレス。</p> <p>1 ユーザに複数のアドレスを作成/更新するには、アドレスをカンマで区切り、すべて二重引用符で囲みます。次に例を示します。</p> <p>"someone1@somewhere.com,someone2@somewhere.com"</p>

ダイヤル可能な勤務先電話	オプション	オプション	該当なし	音声認識ユーザが連絡先に発信する際に使用する電話番号です。外線発信(例、9)と長距離電話(例、1)のダイヤルに必要な追加番号を含めます。 数字、カンマ、および特殊文字#および*の任意の組み合わせで、1から255文字の長さです。
ダイヤル可能なホーム電話	オプション	オプション	該当なし	音声認識ユーザが連絡先に発信する際に使用する電話番号です。外線発信(例、9)と長距離電話(例、1)のダイヤルに必要な追加番号を含めます。 数字、カンマ、および特殊文字#および*の任意の組み合わせで、1から255文字の長さです。
ダイヤル可能な携帯電話	オプション	オプション	該当なし	音声認識ユーザが連絡先に発信する際に使用する電話番号です。外線をダイヤルするのに必要な追加番号があればすべて追加します(例えば9)。■日本語版では削除:また、長距離電話に必要な追加番号も追加します(例えば1)。□ 数字、カンマ、および特殊文字#および*の任意の組み合わせで、1から255文字の長さです。
City	オプション	オプション	該当なし	連絡先がいる市区町村、または連絡先が関連付けられている市区町村名です。 発信者は、音声対応のディレクトリハンドラに到達することができます。このフィールドが連絡先に対して定義されている場合、連絡先の名前と市区町村を発声することで、連絡先の検索を絞り込むことができます。連絡先がディレクトリハンドラ経由で到達可能であるためには、ListInDirectoryを1に設定する必要があります。 最大64文字までのASCIIまたはUnicode文字の任意の組み合わせ。

部署名 (Department)	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先が属する組織の部門または部門の名前または番号です。</p> <p>発信者は、音声対応のディレクトリハンドラに到達することができます。このフィールドが連絡先に対して定義されている場合、連絡先の名前と部署を発声することで、連絡先の検索を絞り込むことができます。連絡先がディレクトリハンドラ経由で到達可能であるためには、ListInDirectory を 1 に設定する必要があります。</p> <p>最大 64 文字までの ASCII または Unicode 文字の任意の組み合わせ。</p>
---------------------	-------	-------	------	--

配信リストの必須およびオプションの CSV フィールド

表 22: 配信リストの必須およびオプションの CSV フィールド

列見出し	作成中	更新中	削除中	説明
エイリアス (Alias)	要求	要求	要求	<p>配信リストの一意のテキスト名です。</p> <p>ASCII または Unicode の英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、' の任意の組み合わせ、最大 64 文字まで。</p>
表示名	要求	オプション	該当なし	<p>配信リストの名前です。</p>
AltNames	オプション	オプション	該当なし	<p>名前の代替バージョンです。Unity Connection は、ユーザーまたは連絡先が音声認識を使用して発信するか、音声メッセージの宛先を指定するときに、代替名を考慮します。</p> <p>複数の代替名配信リストを作成/更新するには、セミコロン (;) で区切ります。代替名にセミコロンを含める必要がある場合は、セミコロンの前に別のセミコロンを付けて、名前にセミコロンが含まれることを Unity Connection に示します。</p>
[内線番号 (Extension)]	オプション	オプション	該当なし	<p>発信者が配信リストに到達するためにダイヤルする番号です。</p> <p>ASCII 英数字の任意の組み合わせで、最大 40 文字までです。</p>

AllowContacts	オプション	オプション	該当なし	連絡先を配信リストの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設定されているリモートボイスメッセージシステムのユーザが、この配信リストにメッセージを送信できるようにします。
パーティション名	オプション	オプション	該当なし	配信リストが属するパーティションの名前です。

配信リストメンバーの必須およびオプションの CSV フィールド

表 23: 配信リストメンバーの必須およびオプションの CSV フィールド

列見出し	作成中	削除中	説明
DLAlias	要求	要求	メンバーが属する配信リストの一意のテキスト名です。
MemberAlias	要求	要求	メンバーの固有のテキスト名です (ユーザ、連絡先、ユーザテンプレート、または他の配信リスト)。
LocationNames	オプション	オプション	メンバーがいる場所の表示名です。既定では、これ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 24: 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

列見出し	作成中	更新中	削除中	説明
------	-----	-----	-----	----

サブスクライバーのエイリアス	要求	これはオプションです。詳細を参照	これはオプションです。詳細を参照	<p>ユニファイドメッセージングアカウントを追加する Unity Connection ユーザーのエイリアスです。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、この列は必須です。 • ユニファイドメッセージングアカウントを更新および削除する場合、オプション サービス アカウント ID を使用して、更新または削除するユニファイドメッセージングアカウントを識別する必要があります。また、subscriberAlias および serviceDisplayName を使用することもできます。
serviceDisplayName	要求	これはオプションです。詳細を参照	これはオプションです。詳細を参照	<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の説明的な名前です。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、この列は必須です。 • ユニファイドメッセージングアカウントを更新および削除する場合、オプション サービス アカウント ID を使用して、更新または削除するユニファイドメッセージングアカウントを識別する必要があります。また、subscriberAlias および serviceDisplayName を使用することもできます。
オプション サービス アカウント ID	省略する	推奨。詳細を参照	推奨。詳細を参照	<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。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、この列は空のままにします。 • ユニファイドメッセージングアカウントを更新および削除する場合、オプション サービス アカウント ID を使用して、更新または削除するユニファイドメッセージングアカウントを識別する必要があります。また、サブスクライバー Alias および serviceDisplayName を使用することもできます。

UME メールアドレス	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 - このユーザのユニファイドメッセージング機能を得るために Unity Connection がアクセスする Exchange メールアドレスを入力します。 • 1 - このフィールドは空欄にします。値を入力しても、Unity Connection はその値を無視します。
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のためにアクセスする Exchange メールアドレスを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - [新規] および [ユーザの基本設定の編集] ページの [企業メールアドレス] フィールドに対応する、表 1 の [EmailAddress] 列を使用しないでください。代わりに、この表の UMEEmailAddress 列を使用します。これは、[新規 (New)] または [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 [このメールアドレスを使用する (Use This Email Address)] オプションと関連しています。 • 1 - 表 1 の [メールアドレス] 列を使用します。これは、[新規] および [ユーザの基本設定] ページの [企業メールアドレス] フィールドに対応しています。
カレンダーを有効にする	オプション	オプション	オプション	<p>Exchange のみ: このユーザに対してカレンダーと連絡先の機能を有効にするかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - 有効になっていません • 1 : 有効

ミーティングを有効にする	オプション	オプション	オプション	<p>Cisco Unified MeetingPlace のみ: MeetingPlace のスケジュールと参加機能をこのユーザに対して有効にするかどうかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 有効になっていません • 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有効になっていない場合、ここで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: このユーザに対して Connection と Exchange メールボックスの同期 (シングル受信箱) 機能を有効にするかどうかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : 有効になっていません • 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有効になっていない場合、ここで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にリストされているサーバを通じて MeetingPlace ミーティングをセットアップするかどうかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0-MeetingPlace ミーティングは別のサーバを通してセットアップされます。 • 1-MeetingPlace ミーティングは、serviceDisplayName で指定されたサービスにリストされているサーバを通じてセットアップされます。

loginType	詳細を参照	オプション	オプション	<p>MeetingPlace の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に必要です。</p> <p>以下のすべての条件が満たされる場合、Exchange のユニファイドメッセージングアカウントを作成する際に必要です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザーを作成しています。 • ユーザーが音声合成を使用して Exchange メールにアクセスできるようにしたい。 <p>次の loginType を指定した場合:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0-Unity Connection はエイリアスを使用して MeetingPlace にログインします。 • 1-Unity Connection は MeetingPlace サーバの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 userID カラムで指定された値を使用して、このユーザの MeetingPlace にログインします。 userID 列の値は、[新規 (New)] 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 Accounts)] ページの [ユーザー ID (User ID)] フィールドと対応しています。
ユーザ ID	詳細を参照	オプション	オプション	<p>MeetingPlace の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に必要です。</p> <p>以下のすべての条件が満たされる場合、Exchange のユニファイドメッセージングアカウントを作成する際に必要です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザを作成しています。 • ユーザーが音声合成を使用して Exchange メールにアクセスできるようにしたい。 • 2 の loginType を指定します。



付録 C

テナントのパーティショニング

- [テナントについて理解する \(387 ページ\)](#)
- [API を使用したテナントのプロビジョニング \(388 ページ\)](#)
- [テナントパーティショニングを使用する \(388 ページ\)](#)
- [テナント作成後のオブジェクトの変更 \(389 ページ\)](#)

テナントについて理解する

各テナントには、独自の一連のパーティション、スケジュールセット、スケジュール、スケジュールの詳細、Search Space、Search Space メンバー、電話システム、サービスクラス、ユーザーテンプレート、配信リスト、配信リストメンバーシップ、ユーザーオペレータ、コールハンドラテンプレート、ディレクトリハンドラ、コールハンドラ（オペレータ、最初のグリーティング、さようなら）、およびルーティングルールを指定します。構成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すべてのシステム設定は複数のテナント間で共有されます。

テナントのパーティショニングは、会社のメールアドレスをエイリアスとして使用するという概念も導入し、テナント全体でエイリアスの一意性を可能にします。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(マルチテナント環境)は、`alias@smtpdomain` の形式である必要があります。これは、テナントのユーザの会社のメールアドレスになります。Cisco PCA、Web Inbox、VMREST API のような Unity Connection ウェブ インターフェイスにログインするために、ユーザ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は、smtp ドメインが常に異なるため、ユーザに対して同じエイリアスを持つことはできません。



(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する変更はありません。

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) は、テナントのプロビジョニングに使用できる Unity Connection 用の API セットを提供します。Unity Connection の 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、いくつかの既存の API が変更されました。

- API のプロビジョニングの詳細については、次のドキュメント wiki を参照してください。
http://doewiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_%28CUPI%29_API

テナントパーティショニングを使用する

テナントをプロビジョニングするための基本設定を一覧表示するステップ

手順

ステップ 1 テナントの作成：テナントのプロビジョニング用に新しい API が導入されました。関連するすべてのオブジェクトは、単一の API リクエストを実行することによって作成されます。いずれかの時点で操作が失敗すると、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://>) に送信する必要があります。<connection-server>/vmrest/tenants

オプションパラメータの場合、値が指定されていない場合は、システムの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 (Create Port Group)]：ポートグループを作成するには、HTTP POST 要求を URI に送信する必要があります。

<https://<connection-server>/vmrest/portgroups>

テナントのパーティショニングは、SIP 統合のみをサポートします。

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 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、次の手順を実行します。

- SIP セキュリティプロファイルを作成する
- SIP プロファイルを作成する
- パブリッシュャとサブスクライバへのトランクを作成する
- ルートグループを作成する
- ルートリストを作成する
- ルートパターンを作成する
- ボイスメールパイロットとボイスメールプロファイルを作成する

ステップ 5 テナントのユーザーの作成：ユーザーを作成するには、HTTP POST 要求を 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ーテンプレートは、ユーザー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 グリーティングの録音：グリーティングを録音するには、次の手順を実行します。

- URI に対する POST 操作を介して、Unity Connection で一時的なプレースホルダ WAV ファイルを作成します。

`https://<connection-server>/vmrest/voicefiles`

- 以前に作成した一時ファイル名を使用して、新しい音声をアップロードします。HTTP コンテンツタイプは「audio/wav」で、ペイロードコンテンツは音声データです。

PUT `https://<connection-server>/vmrest/voicefiles/<TemporaryFileName>`

- 一時的なオーディオ 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 HTTP 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 (Call Pilot Number)]：パイロット番号をダイヤルします。録音されたオープニング グリーティングが再生されます。

プロビジョニング API の詳細については、http://docwiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_%28CUPI%29_API にあるドキュメント Wiki を参照してください。

電話システム統合

Unity Connection と複数の電話システムとの統合については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/integration/guide/multiple_integration/b_cuc15intmultiple.html にある『Cisco Unity Connection 複数電話システム インテグレーションガイド、リリース 15』を参照してください。

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変更できます。

テナントに新しいルーティング規則を追加する手順

始める前に

手順

ステップ 1 以下の POST リクエストを送信して、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るテナントの検索スペースに従って、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 以下の POST 要求を送信して、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の条件として、テナントの電話システムを追加します。

翻訳について

このドキュメントは、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。