



テナントパーティショニング

Unity Connection サーバーがボイスメールサービスの N (N=2、3、4...) のテナントによって共有されている場合、各テナントは、同じサーバーでホストされている他のテナントから効果的に分離された個別の「テナント」として設定できます。したがって、テナントエンティティは、単一の会社に割り当てられた Unity Connection 内のリソースの論理グループを指します。各テナントには、1 つのパーティション、サーチスペース、および電話システムのみが割り当てられます。

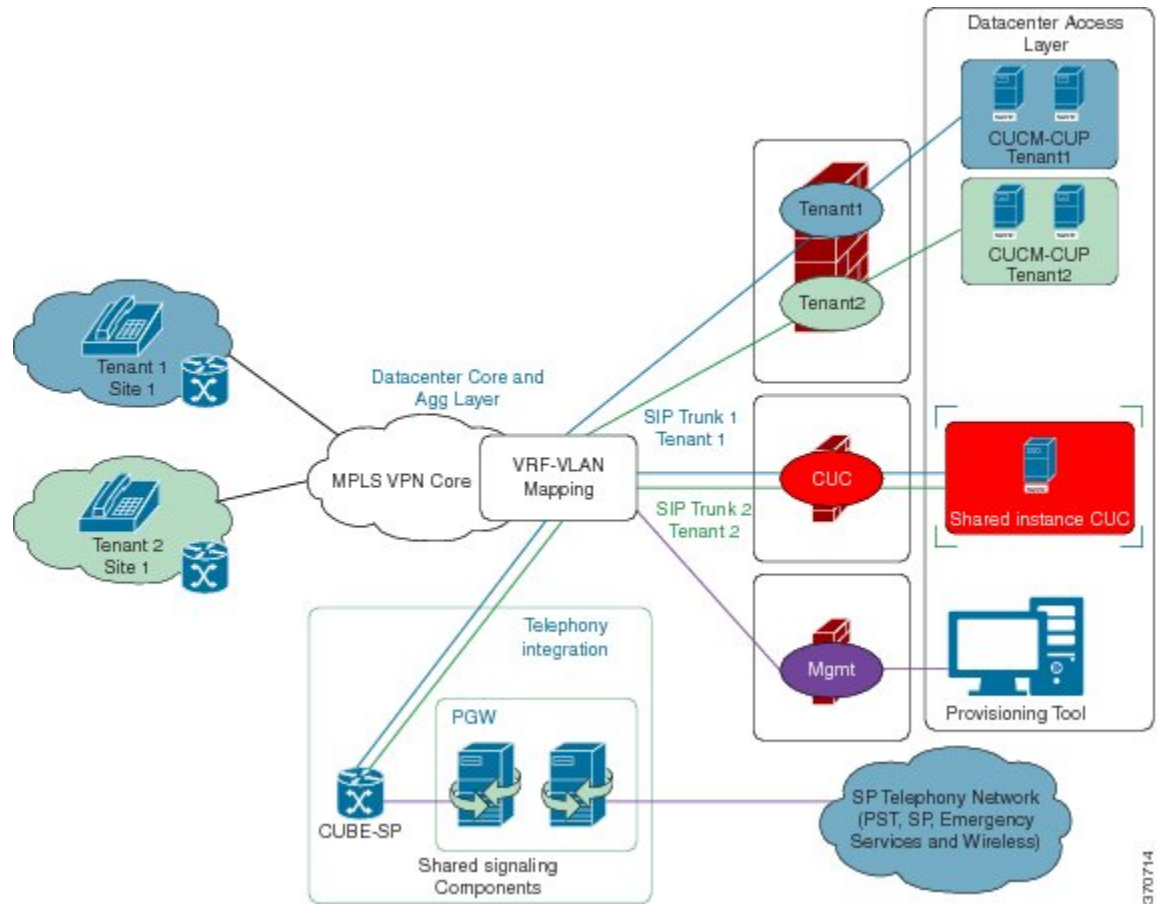
テナントパーティショニングでは、社内電子メールアドレスをエイリアスとして使用する概念が導入され、テナントを超えたアライアスの一意性を実現しました。さらに、テナントごとに個別の Unity Connection SMTP ドメインが提供されます。

- [サポートされるテナントパーティショニングトポロジ \(1 ページ\)](#)
- [ライセンス \(2 ページ\)](#)
- [拡張性 \(3 ページ\)](#)
- [テナントパーティショニングの制限事項 \(3 ページ\)](#)

サポートされるテナントパーティショニングトポロジ

図 7-1 のサンプル展開シナリオは、テナントのパーティショニングに従う高レベルのトポロジまたは展開シナリオを示しています。ここでは、テナント 1 とテナント 2 には、着信および発信ボイスメールトラフィックを識別するための一意の電話システムがあります。各テナントには、専用の Cisco Unified Communication Manager があります。

図 1: 導入例



ここで各テナントには、それぞれ独自のパーティション、スケジュールセット、スケジュール、スケジュール詳細、サーチスペース、サーチスペースメンバー、電話システム、サービスクラス、ユーザーテンプレート、配布リスト、配布リストメンバーシップ、ユーザーオペレータ、コールハンドラテンプレート、ディレクトリハンドラ、インタビューハンドラ、コールハンドラ（オペレータ、ガイダンス、終了案内）、およびルーティングルールがあります。



(注) テナントパーティショニングが上位のリリースに設定されている Unity Connection 10.0(1) をアップグレードする場合、テナントパーティショニング機能はアップグレードされたシステムでも有効なままになります。

ライセンス

テナントのパーティション分割の実装には、追加のライセンスは必要ありません

拡張性

テナントパーティションは、最大 60 のテナントにボイスメッセージングソリューションを提供する機能で、各テナントは Cisco Unity Connection 7vCPU OVA 上で最大 100 ユーザーを持つことができます。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある「Cisco Unity Connection サポート対象プラットフォームリスト」の、「現在出荷中の Unity Connection サーバーの仮想プラットフォームオーバーレイの仕様」の項を参照してください。

テナントパーティショニングの制限事項

テナントパーティショニングの制限事項のリストは次のとおりです。

- 各テナントは、1 つの電話システムと Cisco Unified Communications Manager にのみ関連付けられます。
- Diginet や VPIM などの他の種類のネットワークングはサポートされていません。
- 複数のテナント間でポートを共有する方法はありません。各テナントには、ポートの専用プールがあります。
- テナント内の重複する拡張機能はサポートされていません。
- システムレベルで行われた設定はサポートされていません。
- テナントがグリーティングをカスタマイズできるように、各テナントの少なくとも 1 人のユーザーがグリーティング管理者のロールを割り当てる必要があります。
- テナント間でエイリアスの一意性を維持するために、テナントは企業の電子メールアドレスとしてユーザーエイリアスを提供する必要があります。
- Unity Connection 10.0(1) 以降のリリースの SAML SSO (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) アクセス機能は、テナントのパーティショニングではサポートされていません。
- 非テナントユーザーがいる場合、マルチテナントモードはオンになりません。
- テナントの各オブジェクト (コールハンドラ、ディレクトリハンドラなど) は、そのテナントに関連するオブジェクトのみにマッピングする必要があります。
- カスタム キーボードマッピングは、すべてのテナントで共有されます。

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。