



# 別のボイスメッセージシステムから Cisco Unity Connection へ移行する

- [別のボイスメッセージシステムから Cisco Unity Connection へ移行する \(1 ページ\)](#)

## 別のボイスメッセージシステムから Cisco Unity Connection へ移行する

別のボイスメッセージングシステムを Unity Connection に置き換える場合は、次のことを考慮してください。

- ユーザが各システムと対話する方法。たとえば、Unity Connection 標準カンパセーション（電話ユーザーインターフェイス（TUI））のオプションや、タスクを実行するために使用するキー入力が、ユーザーが使い慣れたものと異なる場合があります。標準カンパセーションの代わりに、お客様によってはオプションカンパセーション1（Unity Connection で使用可能な、ARIA に似たカンパセーション）をアクティブにして、ユーザーが使い慣れた選択肢と同様のメッセージ取得メニューを聞くことができます。ただし、外部発信者および Unity Connection ユーザーがメッセージの送信および管理に使用したり、Unity Connection の設定変更で使用したりするその他のメニューは、標準カンパセーションのメニューと同じです。
- Unity Connection の動作は、置き換えられるボイスメッセージングシステムの動作と異なることを、お客様に理解していただく必要があります。たとえば、お客様が現在、自動受付機能を使用しておらず、Unity Connection を同じように設定する必要がある場合は、インストーラで Unity Connection が正しく設定されるように注意する必要があります。たとえば、ガイダンスの動作を変更したり、パーソナルグリーティング中にゼロアウトでオペレータ オプションにアクセスしたりといった変更が必要な場合、これらの変更はカットオーバーの前に変更し、テストしておく必要があります。
- Unity Connection ユーザーの作成方法を計画するLDAP ディレクトリからインポートするか、Cisco Unified Communications Manager からインポートするか、CSV ファイルからインポートするか、Cisco Unity Connection Administration を使用して追加するか。CSV ファイルからインポートするか、または Unity Connection Administration を使用して追加する場

合、その情報の取得元。ユーザアカウントの作成は、カットオーバーの前に計画してテストする必要があります。

- インストールまたはサーバの数が増えるほど、カットオーバーの前にユーザ登録作業を実行しておく必要性が高まります。同時に登録しようとするユーザーが多すぎると、一部のユーザー（最大で使用可能な音声ポートの数まで）は Unity Connection サーバーへのアクセスおよび登録に成功しますが、それ以外のユーザーはビジー信号を受信します。

ユーザーがこのような不快な経験をしないように、システムの運用を開始する数日前には小規模のユーザーグループに連絡して、パイロット番号に電話をかけて Unity Connection に登録する方法を通知する必要があります。

- 既存のボイスメッセージングシステムで特別なオーディオテキストアプリケーションを使用していた場合は、カットオーバー前に Unity Connection の同等の機能を計画し、設定する必要があります。Unity Connection はオーディオテキストアプリケーションをサポートしており、設計および設定用のツールがあります。
- Unity Connection はグループメールボックスをサポートしていませんが、グリーティングで発信者に対して「Pat は 1、Chris は 2」などの入力を要求するコールハンドラを設定して、同等の機能を使用できます。ディスパッチメッセージでも、グループメールボックスのサポートに必要な機能を使用できる場合があります（ディスパッチメッセージングの詳細については、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/15/administration/guide/b\\_15cucsag.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.html) にある『Cisco Unity Connection のシステムアドミニストレーションガイドリリース 15』の「Messaging」の章にある「Dispatch Messages」の項を参照してください。
- Unity Connection の設計が完了し、ラボの認定を通じて検証する場合は、シミュレートされた負荷テストおよびアプリケーションテスト計画の実行により、カットオーバー前に Unity Connection の機能もテストする必要があります。

## 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。