



# Cisco Unity Connection でボイスメッセージングポートを計画する

• [Cisco Unity Connection でボイスメッセージングポートを計画する \(1 ページ\)](#)

## Cisco Unity Connection でボイスメッセージングポートを計画する

### ポート設定を計画する

電話システムをプログラミングする前に、Cisco Unity Connection によるボイスメッセージポートの使用方法を計画する必要があります。次の考慮事項は、電話システムのプログラミングに影響します（たとえば、ボイスメッセージポートのハントグループまたはコール転送の設定）。

- インストールされているボイスメッセージポートの数。

Unity Connection クラスタの場合、各 Unity Connection サーバーは、他のサーバーが機能しなくなった場合に備えて、すべてのボイスメッセージトラフィックを処理するのに十分なポートを持つ必要があります。

- コールに応答するボイスメッセージポートの数。
- たとえば、メッセージ通知の送信、メッセージ受信インジケータ（MWI）の設定、電話の録音および再生（TRAP）接続を行うためにダイヤルアウトするだけのボイスメッセージポートの数。

次の表では、Cisco Unity Connection Administration の [テレフォニー統合（Telephony Integrations）] > [ポート（Port）] で設定できる Unity Connection のボイスメッセージポート設定について説明します。

表 1:ボイスメッセージポートの設定

フィールド	説明
有効 (Enabled)	このチェックボックスをオンにします。
サーバー (Server)	(Unity Connection クラスタが設定されている場合) このポートを処理する Unity Connection サーバーの名前を選択します。 ボイスメッセージトラフィックを均等に共有するように、同じ数の応答およびダイヤルアウトボイスメッセージングポートを Unity Connection サーバーに割り当てます。
コールに回答 (Answer Calls)	このチェックボックスをオンにします。 Cisco Unified CM サーバーに接続するすべてのボイスメッセージポートで、[コールに回答 (Answer Calls)] チェックボックスをオンにする必要があります。そうしないと、Unity Connection へのコールに回答できない場合があります。
メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)	ポートをユーザーに対するメッセージ通知用に指定するには、このチェックボックスをオンにします。
MWI リクエストを送信する (Send MWI Requests)	ポートでの MWI のオン/オフを指定するには、このチェックボックスをオンにします。
TRAP接続を許可する (Allow TRAP Connections)	このチェックボックスをオンにすると、ユーザーは Cisco Unity Connection の web アプリケーションで電話から録音または再生用のポートを使用できます。

## ボイスメッセージングポート数を決定する

次のタスクでは、Cisco Unity Connection がインストールし、コールに回答し、コールをダイヤルアウトするためのボイスメッセージングポートの数を決定するプロセスについて説明します。

### インストールするボイスメッセージングポート

インストールするボイスメッセージングポートの数は、次のようなさまざまな要因によって異なります。

- コールトラフィックがピークのとときに Unity Connection が応答するコールの数。
- 発信者が録音し、ユーザーが聞く各メッセージの予想される長さ。
- ユーザーの数。
- ダイヤルアウト専用設定されているポートの数。

- メッセージ通知のために発信されたコールの数。
- コールトラフィックがピークのときにアクティブ化される MWI の数。
- コールトラフィックがピークのときに必要な TRAP 接続の数。（TRAP 接続は、電話で再生および録音するために Unity Connection Web アプリケーションによって使用されます。）
- コールトラフィックがピークのときに自動アテンダントとコールハンドラを使用するコールの数。
- Unity Connection クラスタが設定されているかどうか。考慮事項については、[Unity Connection クラスタに関する考慮事項](#)のセクションを参照してください。

システムリソースが未使用のポートに割り当てられないように、必要な数のボイスメッセージポートだけをインストールすることをお勧めします。

## コールに回答するボイスメッセージングポート

ボイスメッセージポートが回答するコールは、身元不明発信者またはユーザーからの着信コールである可能性があります。通常、コールに回答するボイスメッセージポートが最もビジーです。

ボイスメッセージポートは、コールへの応答とダイヤルアウト（メッセージ通知の送信など）の両方に設定できます。ただし、ボイスメッセージポートが複数の機能を実行し、非常にアクティブな場合（多数のコールへの応答など）、ボイスメッセージポートが解放されるまで他の機能が遅延することがあります（たとえば、応答するコールが少なくなります）。最適なパフォーマンスを得るには、特定のボイスメッセージポートを着信コールの応答専用にし、他のポートをダイヤルアウト専用にします。これらのポート機能を分離することで、Unity Connection がダイヤルアウトのためにポートをオフフックにするのと同時に、着信コールがポートに着信するという衝突の可能性を排除します。

システムが Unity Connection クラスタ用に設定されている場合は、[Unity Connection クラスタに関する考慮事項](#)を参照してください。

## 発信するボイスメッセージングポート

ダイヤルアウトのみを行い、コールに回答しないポートは、次の 1 つ以上を実行できます。

- 着信メッセージを電話、ポケットベル、または電子メールでユーザーに通知します。
- ユーザー内線の MWI をオンまたはオフにします。
- ユーザーが Unity Connection Web アプリケーションで電話機を録音および再生デバイスとして使用できるように、TRAP 接続を確立します。

通常、これらのボイスメッセージポートは、最もビジーでないポートです。

システムが Cisco Unity Connection クラスタ用に設定されている場合は、[Unity Connection クラスタに関する考慮事項](#)を参照してください。



**注意** 電話システムのプログラミングでは、コールに応答できない Cisco Unity Connection のボイスメッセージポート ([コールに応答 (Answer Calls)] に設定されていないボイスメッセージポート) にコールを送信しないでください。たとえば、ボイスメッセージポートが [MWI 要求の送信 (Send MWI Requests)] だけに設定されている場合は、そのポートにコールを送信しないでください。

## Unity Connection クラスタに関する考慮事項

システムが Unity Connection クラスタ用に設定されている場合は、要件が次のシナリオでどのように変わるかを検討してください。

### 両方の Unity Connection サーバーが機能している場合

- ハントグループは、最初にサブスクリバサーバーに着信コールを送信し、サブスクリバサーバーで応答ポートが使用できない場合はパブリッシャサーバーに送信するように設定されます。
- 両方の Unity Connection サーバーがアクティブで、システムのボイスメッセージトラフィックを処理します。
- Cisco Unity Connection Administration では、各 Unity Connection サーバーに同じ数のボイスメッセージポートが割り当てられるように、ボイスメッセージポートが設定されます。このガイドでは、適切なタイミングでボイスメッセージポートを特定のサーバーに割り当てるように指示します。
- 1 つの Unity Connection サーバーに割り当てられるボイスメッセージポートの数は、他の Unity Connection サーバーが機能を停止したときに、システムのすべてのボイスメッセージトラフィック (コールへの応答とダイヤルアウト) を処理するのに十分な数である必要があります。

ボイスメッセージトラフィックを処理するために両方の Unity Connection サーバーが機能している必要がある場合、一方のサーバーが機能を停止すると、システムのキャパシティが不足します。

- 各 Unity Connection サーバーには、ボイスメッセージポートの総数の半分が割り当てられます。

すべてのボイスメッセージポートが 1 つの Unity Connection サーバーに割り当てられている場合、他の Unity Connection サーバーはコールに応答したり、ダイヤルアウトしたりできません。

- 各 Unity Connection サーバーには、コールに応答し、(たとえば、MWI を設定するために) ダイヤルできるボイスメッセージポートが必要です。

## 1 つの Unity Connection サーバーのみが機能している場合

- 電話システムのハントグループは、機能している Unity Connection サーバーにすべてのコールを送信します。
- 機能している Unity Connection サーバーは、システムのすべてのボイスメッセージングトラフィックを受信します。
- 機能している Unity Connection サーバーに割り当てられるボイスメッセージポートの数は、システムのすべてのボイスメッセージトラフィック（コールへの応答およびダイヤルアウト）を処理するのに十分な数である必要があります。
- 機能している Unity Connection サーバーには、コールに応答し、（たとえば、MWI を設定するために）ダイヤルできるボイスメッセージポートが必要です。

機能している Unity Connection サーバーに、コールに応答するためのボイスメッセージポートがない場合、システムは着信コールに応答できません。同様に、機能している Unity Connection サーバーにダイヤルアウト用のボイスメッセージポートがない場合、システムはダイヤルできません（たとえば、MWI の設定）。

1つの Unity Connection サーバーのみが機能している場合

## 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。