



システムアドミニストレーションガイド

最終更新：2024年9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電子メールアカウントを設定する 13

詳細設定 14

第 2 章

アクセシビリティ 17

概要 17

Cisco Unity Connection Administration 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 の機能 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に Cisco Unity Connection を設定する 22

第 3 章

ユーザー属性 23

ユーザー属性 23

概要 23

ユーザーアカウントの追加を準備する 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

サービスクラスのメンバーシップ 26

サービスクラス設定 26

ユーザーテンプレート 29

デフォルト ユーザー テンプレート 30

ユーザーテンプレートを設定する 30

ロール 31

システム ロール 32

カスタム ロール 34

第 4 章

ユーザ 45

はじめに 45

デフォルトユーザー 46

ユーザーを検索する 47

ユーザーアカウントを作成する 48

手動でユーザーアカウントをロックする 48

ユーザーアカウントを追加する 49

AXL を介して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ーをインポートする 52

BAT を使用してユーザーアカウントを作成する 52

ユーザーのインポートおよびユーザーの同期機能を使用する	52
ユーザーのインポートと同期ツールにアクセスする	53
ユーザーアカウントを編集する	53
個別のユーザーアカウントを編集する	53
一括編集モードでユーザーアカウントを編集する	54
BAT を介してユーザーアカウントを編集する	55
ユーザーアカウントを削除する	55
手動でユーザーアカウントを削除する	57
Cisco Unity Connection のロケーション間でユーザーを移動または移行する	58
ネットワーク化された Unity Connection ロケーション間で 1 人または複数のユーザーを移動する	58
Unity Connection ロケーション間でのユーザーを移行する	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を設定する	62
連絡先を設定する	63
連絡先を手動で設定する	63
一括管理ツール (BAT) によって連絡先を設定する	64
連絡先の設定	64
代替名	64
SMTP プロキシアドレス	65

第 6 章
システム配信リスト 67

はじめに	67
デフォルトシステム配信リスト	67
システム配信リストを設定する	68
配信リスト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のアクセスリストを有効にする	71
システム配信リストのアクセスリストを有効化、設定する	72
ユーザー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

テレフォニー統合 75

はじめに 75

電話システム 76

電話システム統合 76

電話システムの設定 77

電話システムの基本 77

Cisco Unified Communication Manager AXL サーバー 78

Unity Connection で AXL サーバーを設定する 78

電話システムの関連付け 79

ポート 79

ポートを設定する 80

ポート証明書を表示する 81

ポートグループ 81

ポートグループを設定する 82

ポートグループの設定 83

ポートグループの基本 83

サーバ (Servers) 83

詳細設定 87

コーデックアダプタイジング 88

trunk 88

トランクを設定する 89

Speech Connect ポート 89

Speech Connect ポートを設定する 90

電話機を使用した音声およびビデオ形式 90

音声およびビデオ形式を設定する 90

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ために Unity Connection を
設定する 91

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	92
セキュリティ	93
Unity Connection ルート証明書を表示、保存する	93
Unity Connection ルート証明書を表示、保存する	93
SIP セキュリティプロファイルを設定する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)	94
SIP セキュリティプロファイルを追加する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)	94
Unity Connection の IPv6 (Cisco Unified Communications Manager Integrations のみ)	95

第 8 章

コール管理 97

コール管理の要素	97
コール管理プラン	98
コール管理プランを作成する	98
コール管理プランを導入する	99
システムコールハンドラ	100
コールハンドラテンプレート	100
デフォルトのコールハンドラテンプレート	101
コールハンドラテンプレートを設定する	101
デフォルトのシステムコールハンドラ	102
システムコールハンドラを設定する	103
コールハンドラ設定	104
転送ルール	104
発信者入力	104
グリーティング	105
メッセージ設定	106
コールハンドラ所有者	106
ディレクトリハンドラ	106
デフォルトのディレクトリハンドラ	107
ディレクトリハンドラを設定する	107
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	109

インタビューハンドラ	109
インタビューハンドラを設定する	110
ダイヤルプラン	111
Unity Connection のデフォルトパーティションとサーチスペース	111
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する	111
パーティション	111
パーティションを設定する	112
サーチスペース	113
自動アテンダントのサーチスペースの例	114
複数サイトのサーチスペースの例	114
サーチスペースの仕組み	115
サーチスペースを設定する	118
コールルーティング	119
デフォルト コール ルーティング ルール	119
コールルーティングルールを設定する	120
コールルーティングテーブル	121
ルーティングルールを次のコール ルーティング ルール アクションからのルーティングで使用する	122
規制テーブル	123
規制テーブルの仕組み	124
デフォルト規制テーブル	126
規制テーブルを設定する	127
スケジュール	128
デフォルトスケジュール	128
スケジュールを設定する	129
祝日スケジュール	130
祝日スケジュールを設定する	131
カスタム録音	131
カスタム録音を設定する	132
自動アテンダントのデフォルトの動作	133

第 9 章

メッセージストレージ 135

メッセージストレージ 135

概要 135

メールボックスストアについて 135

ユーザーテンプレート設定 136

メールボックスストアでサポートされる最大サイズ 136

複数のメールボックスストアを使用したバックアップ 138

メールボックスストアを設定する 138

メールボックスストア間でメールボックスを移動する 139

メールボックスストアを無効、再有効にする 140

メールボックスのサイズを制御する 140

メールボックスサイズのクォータ 141

メールボックス クォータ アラート 143

クォータ通知設定を構成する 143

メールボックス クォータ アラート テキストの件名または本文テキストをカスタマイズする 144

メッセージエージング ポリシー 144

メッセージエージング アラート 147

メッセージ録音の有効期限 148

第 10 章

ネットワーキング 149

レガシーリンク 150

サイト内リンク 150

サイト内リンクを設定する 150

サイト間リンク 151

サイト間リンクを設定する 151

ブランチ管理 151

ブランチ 151

ブランチを設定する 152

ブランチ同期の結果 152

HTTPS リンク	152
HTTPS リンクを設定する	152
ロケーション	153
VPIM	153
HTTPS リンクを設定する	153
接続ロケーションパスワード	154

第 11 章

メッセージング 155

概要	155
基本メッセージング	155
メッセージのタイプ	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
デフォルト受信者アカウント	158
ディスパッチメッセージ	158
ディスパッチメッセージを管理する	159
インタビューハンドラのディスパッチメッセージングを設定する	159
ディスパッチメッセージングの制限と動作	159
メッセージ配信	161
メッセージ配信と機密性の設定	161
メッセージ配信の問題	162
メッセージアクション	163
メッセージの件名形式	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
メッセージアクセス	164
ライブレコード	164
ライブレコードを設定する	165
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に電話アクセスを有効にする	167

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ユーザーグリーティングからワンキーダイヤルオプションを設定する	169
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	170
ブロードキャストメッセージ管理者の重要性	171
ブロードキャストメッセージ管理者のデフォルトを変更する	171
メッセージング機能の統合	172
SMTP メッセージ処理	172
IMAP および ViewMail for Outlook の使用例	173
統合メッセージングの展開に関する重要なポイント	174
IMAP アクセスを設定するためのタスクリスト	175
スマートホストにメッセージをリレーするために Unity Connection を設定する	176
メッセージリレーの設定を構成する	176
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する	176
ユーザーまたはユーザーテンプレートの SMTP プロキシアドレスを設定する	177
ユーザー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	177
連絡先の SMTP プロキシアドレスを設定する	177
IMAP クライアントアクセスおよび認証を設定する	178
SMTP メッセージパラメータを設定する	178
SMTP クライアント通信を設定する	179
ユニファイドメッセージ	180
Cisco Voicemail for Gmail	181

 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 を設定するためのタスクリスト	184
Cisco DirSync サービスを有効にする	187
LDAP 同期を有効にする	187
LDAP ディレクトリ構成を設定する	188
電話番号を内線番号に変換する	188
正規表現と置換パターンを追加する	190

Cisco Unity Connection 9.x サーバーへ SSL 証明書をアップロードする	190
Unity Connection で LDAP 認証を設定する	191
Unity Connection にインポートする LDAP ユーザーを選択する	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キング	193
LDAP ユーザーをフィルタリングする	194
LDAP フィルタを追加する	194
ユーザーのインポートツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザーを作成する	195
一括管理ツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザーを作成する	195
LDAP ディレクトリ設定を編集する	196
LDAP ディレクトリ設定を変更または削除する	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 ユーザーが LDAP ディレクトリと統合されているかどうかを確認する	199
LDAP 統合ステータスを変更する	199
個々の Unity Connection ユーザーの LDAP 統合ステータスを変更する	200
一括編集モードで複数の Unity Connection ユーザーアカウントの LDAP 統合ステータスを変更する	201
一括管理ツールを使用して既存の Unity Connection ユーザーアカウントと LDAP ユーザーアカウントを統合する	202

第 13 章

SpeechView 205

概要	205
SpeechView のセキュリティに関する考慮事項	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 音声テキスト変換を有効にする	209
スマートホストにメッセージをリレーするために Unity Connection を設定する	210
電子メールシステムからメッセージを受け入れるために 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に電子メールシステムを設定する
211

SpeechView 音声テキスト変換サービスを設定する 212

SpeechView レポート 213

SpeechView の音声テキスト変換エラーコード 213

音声テキスト変換エラーコードを設定する 214

第 14 章

通知 215

はじめに 215

デフォルト通知デバイス 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

メッセージ通知のカスケードのタスクリスト 219

メッセージ通知を連鎖する 220

メッセージ通知の連鎖のタスクリスト 220

SMTP メッセージ通知を設定する 221

SMTP 通知を有効にする 221

スマートホストにメッセージをリレーするために 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 223

SMPP プロバイダーを設定する 224

HTML メッセージ通知を設定する 224

通知テンプレート 224

デフォルト通知テンプレート 225

通知テンプレートを設定する 226

カスタム変数 230

カスタム変数を設定する 230

カスタムグラフィック 231

カスタムグラフィックを設定する 231

管理上の置換可能イメージ 232

管理上の置換可能イメージを編集する 233

HTML ベースのメッセージ通知を設定する	233
認証モードと非認証モードを設定する	234
HTML 通知付き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 を設定する	234
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 を設定する	235
添付ファイル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	235
通知の件名形式	236
件名パラメータ	236
件名形式の例	239
件名形式の設定	239

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タスクリスト	241
Cisco MediaSense をインストール、設定する	243
ビデオサービスを設定する	244
ビデオサービスアカウントを設定する	245

第 16 章**システム設定 247**

概要	247
一般設定	248
一般構成設定を管理する	248
Cluster	248
認証規則	249
認証規則を設定する	250
ルール	251
ロールの設定	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

祝日スケジュール	254
グローバルニックネーム	254
Unity Connection でグローバルニックネームを設定する	254
件名形式	255
ボイスメッセージの件名パラメータ	255
ボイスメッセージの件名形式の例	257
件名形式の設定	258
Unity Connection で件名形式を設定する	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を設定する	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 でプラグインをインストールする	273
FAX サーバー	273
LDAP	273
SAML シングル サインオン	273
認証サーバー	274
Unity Connection で認証サーバーを設定する	275
Cross-Origin Resource Sharing (CORS)	275
Unity Connection で CORS を設定する	276
SMTPの設定	277

第 17 章

詳細システム設定	279
詳細システム設定	279
SMPP プロバイダー	279
カンバセーション	280
すべてのユーザーにカンバセーション設定を適用する	280
カンバセーションの設定	280
メッセージング	286

サイト内ネットワーク	286
IP 電話	286
レポート	286
使用可能なレポート	286
Connection Administration	291
Cisco Unity Connection Administration を使用して管理設定を編集する	291
トラップ	291
電話の録音と再生の設定を編集する	292
ディスク容量	292
PCA	293
Cisco PCA Inbox の設定を編集する	293
RSS	293
安全でない RSS 接続を有効にする	293
ボイスメッセージを表示するために RSS リーダーを設定する	294
RSS フィードの制限事項と動作に関する注意事項	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 設定を有効または無効にする	295

第 18 章	FAX サーバー	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	299
	FAX サーバー統合をテストする	300

第 19 章

ツール 301

タスク管理ツール 301

タスク管理ツールを使用してタスクを表示、管理する 302

一括管理ツール 302

BAT を使用してオブジェクトを設定する 303

入力 CSV ファイルを作成する 304

Failed Objects ファイルを使用してエラーを修正する 306

Failed Objects ファイルを使用してエラーを修正する 306

カスタム キーパッド マッピング ツール 307

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用する 307

メニューオプションにキーを割り当てるためのガイドライン 308

既存のカンバセーションマッピングと一致するキーパッドマッピングを設定する 308

カスタム キーパッド マッピング ツールのカンバセーションメニュー 309

メインメニュータブ 309

メッセージ再生メニュータブ 312

メッセージ後メニュータブ 317

設定メニュータブ 320

メッセージ設定メニュータブ 321

基本設定メニュータブ 322

キーマップを文書化する 323

移行ユーティリティ 323

移行ユーティリティにアクセスする 323

文法統計ツール 324

SMTP アドレス検索 324

依存関係の結果を表示する 324

その他の管理ツール 325

リモートデータベース管理ツール 325

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 325

データベース プロキシ サービスを開始する 326

Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) 326

Cisco Voice Technology Group Subscription ツール	327
Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)	327
Unity Connection ユーザーデータダンプ (CUDD)	327
ウォレットカードウィザード	327

付録 A :

ユーザー設定	329
ユーザーアカウントとユーザーテンプレートを設定する	329
ユーザーテンプレートの基本	330
ユーザーの基本	330
パスワード設定	331
ユーザーの電話 PIN を保護、変更する	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
パスワードを変更する	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	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
Mailbox	340
メッセージエージング ポリシー	340
電話メニュー	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
グリーティング	342
録音の音声またはビデオ形式を変更する	343
電話機を使用して録音メッセージの音声またはビデオ形式を変更する手順	343

グリーティング後の録音	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
代替内線番号のカスタム設定	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
コンタクト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	383

付録 C :

テナントパーティショニング	387
テナントを理解する	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を変更する	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"> 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。 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。 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

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

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。

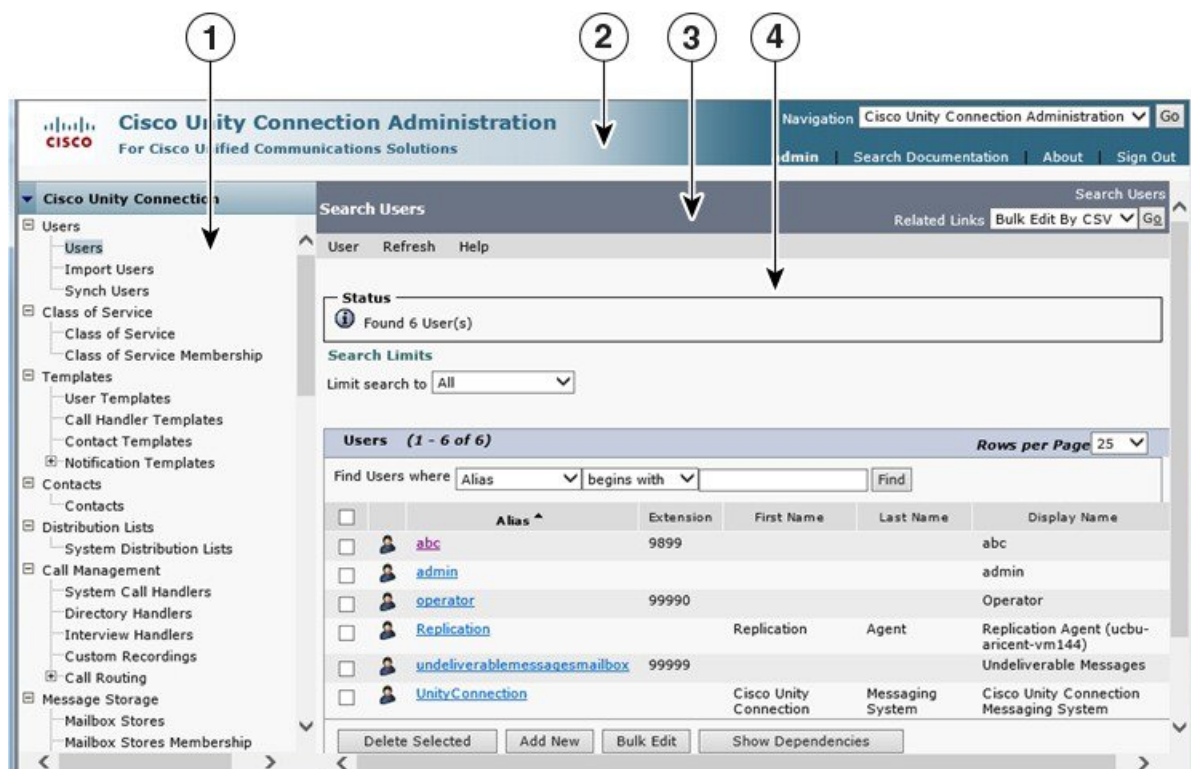
(注) Unity Connection Administration は IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートしています。ただし、IPv6 アドレスは、Unity Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。

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	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。 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。
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電子メールアカウントを設定する (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ーテ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、「[コール管理 \(97 ページ\)](#)」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 \(45 ページ\)](#)」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、「[ユーザー属性 \(23 ページ\)](#)」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、「[テレフォニー統合 \(75 ページ\)](#)」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、「[テレフォニー統合 \(75 ページ\)](#)」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、「[テレフォニー統合 \(75 ページ\)](#)」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、「[テレフォニー統合 \(75 ページ\)](#)」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、「[コール管理 \(97 ページ\)](#)」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、「[コール管理 \(97 ページ\)](#)」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、「[コール管理 \(97 ページ\)](#)」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 \(149 ページ\)](#)」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 \(149 ページ\)](#)」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 \(149 ページ\)](#)」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す。

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を設定する

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、ディレクトリ設定データベースを作成することによって、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設定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できます。メッセージストレージの詳細については、「[メッセージストレージ \(135ページ\)](#)」の章を参照してください。
- **[メールボックスのクォータ (Mailbox Quotas)]**：[メールボックスのクォータ (Mailbox Quotas)]では、Unity Connectionのユーザ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には、システム全体のメールボックスサイズクォータが設定されています。このクォータをカスタマイズして、ユーザのボイスメッセージの送受信に制限を設定できます。メールボックスクォータの詳細については、「[メッセージストレージ \(135ページ\)](#)」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領域が作成されます。指定されたメールボックスクォータ内に割り当てられたディスク領域を維持するために、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領域がいっぱいにならないようにします。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、指定された期間内に保存済み状態に移行し、保存済みから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 \(135ページ\)](#)」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と電子メールアカウントを統合するユニファイドメッセージングサービス (UMS) をサポートしています。これにより、ボイスメッセージを電子メールとともにメールボックスに保

存できます。UMS では、電子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 間の通信を有効にするために、Exchange のタイプ (Exchange 2010、Exchange 2013 または Exchange 2016、Office365) に応じてユニファイドメッセージング サービスを設定できます。UMS は、Unity Connection の TTS (音声合成) 機能を使用して交換電子メールを聞くことができる機能を提供し、交換予定表や連絡先へのアクセスを可能にし、Unity Connection のボイスメッセージと単一の受信トレイの Exchange メールボックスを同期します。

- シングルインボックス：シングルインボックスは、Unity Connection のユニファイドメッセージング機能の 1 つであり、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。Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook (VMO) から送信されたメッセージは、最初に Unity Connection に保存され、Exchange のユーザメールボックスにすぐに複製されます。Outlook 2010 または 2016。

詳細設定

Unity Connection には、ユーザーエクスペリエンスとシステムパフォーマンスを向上させるために有効にできる多くのツールとオプションが用意されています。組織内でのボイスメッセージングシステムの展開と設定は、次のセクションで説明する追加の設定を使用してさらにカスタマイズすることもできます。

- ツール (Tools) : Unity Connection の管理には、タスク管理や SMTP アドレス検索など、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 ツールの一部は次のとおりです。

- 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、ユーザー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 (Custom Keypad Mapping)] を使用すると、ユーザーの電話メニューキーの押し方をカスタマイズできます。ユーザーは、Telephone User Interface (TUI) を介してボイスメッセージを送受信するための Cisco IP Phone の DTMF キーを変更できます。
- [タスク管理 (Task Management)] には、スケジュールに基づいて実行され、さまざまなトラブルシューティングおよびシステムメンテナンスタスクに使用できる Unity Connection サービスが一覧表示されます。
- Real-Time Monitoring Tool は、システムパフォーマンスとポートの使用状況をモニタリングするために 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 \(301 ページ\)](#)」の章を参照してください。

- システム設定：Unity Connection では、システム管理者が、サブスクリバ サーバーのインストール時のクラスタ設定、ユーザーのボイスメールボックスの Web 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 プロパティのシステム全体のパラメータを指定できます。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 Unity Connection の状態、ロールの変更、大きい桁の内線番号の規制テーブルの設定、スマートホストの設定など。詳細については、「[システム設定 \(247 ページ\)](#)」の章を参照してください。
- 詳細設定：コール転送設定のキャンパセーション、ユーザー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ディスク容量、クラスタステータスの変更のためのクラスタ構成、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 サービス設定など、さまざまな機能のチェックボックスを有効または無効にします。詳細設定についての詳細は、「[詳細システム設定 \(279 ページ\)](#)」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 Administration のショートカットキー \(17 ページ\)](#)
- [その他の Unity Connection の機能 \(20 ページ\)](#)

概要

Cisco Unity Connection は、Cisco Unity Connection Administration や Web Inbox などの Web アプリケーションに簡単にアクセスできるように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 Administration のショートカットキー

次に、Cisco Unity Connection Administration のショートカット キーの使用の詳細を示します。

- 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できます。ログイン後、管理者が最初に 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、もう一度 TAB キーを押すと、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をトラバースできます。
- 管理者がツリー リンクに対応するページに移動する場合はいつでも、TAB キーを使用してリンクを選択した後に 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 キーを押すと、そのページのすべてのビジュアル追加をトラバースできます。
- 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できます。このショートカット キーは、最上位のツリー ラベルである Cisco Unity Connection にフォーカスを当て、そこから TAB キーを使用してすべてのツリー リンクをトラバースできます。

- ツリーおよびページの任意の場所で Ctrl+Alt+t ショートカットを使用すると、ツリー ラベル Cisco Unity Connection 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	使用方法
Unity Connection Administration のリンク、フォーム フィールド、およびウィジェットの順方向ナビゲーション	TAB	TAB 注：MAC では、ハイパーリンクナビゲーションの TAB キーは機能しません。これを機能させるには、管理者は 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) セクションで指定されている Firefox でいくつかの設定変更を行う必要があります。	TAB	TAB キーは、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を順方向に移動するために使用されます。 ラジオボタンを選択または選択解除するには、任意の矢印キーを使用できます。
Unity Connection Administration ツリーの上部にフォーカスする	Ctrl+Alt+t	Ctrl+Alt+t	Ctrl+Alt+t	このショートカットキーは、[Unity Connection Administration] 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 Administration のリンク、フォーム フィールド、および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は、リンク、フォーム フィールド、およびウィジェットを逆方向に移動するために使用されます。

項目	Internet Explorer	Mozilla Firefox	Safari/Chrome	使用方法
[Navigate] メニュー項目	左右矢印キー	左右矢印キー	左右矢印キー	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、次に左矢印キー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項目に移動	上下矢印キー	上下矢印キー	上下矢印キー	まず、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、次に上下の矢印キーを使用してリスト内のすべての項目に移動します。
Unity Connection Administration のツリーの展開と折りたたみ	ENTER キー	ENTER キー	ENTER キー	最初にツリーノードにフォーカスを移動し、Enter キーを押してツリーを展開したり折りたたんだりして、高速ナビゲーションを実現します。

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

ハイパーリンクナビゲーション用の Safari ブラウザでは、TAB キーは機能しません。したがって、Unity Connection の [管理 (Administration)] ページの左端のツリーには、TAB キーを使用して直接アクセスすることはできません。TAB キーを使用してツリーにアクセスできるようにするには、Safari で次のブラウザ設定を変更する必要があります。

ステップ1 [設定 (Preferences)]、[詳細 (Advanced)]の順にクリックします。

ステップ2 [タブを押して Web ページの各項目を強調表示する (Press tab to ハイライト表示)]チェックボックスをオンにして、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

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 キーを押します。

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 設定パラメータのリストから を選択します。「`accessibility.tabフォーカス`」を検索してみてください。

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、値「7」を指定します。

ステップ6 ページを更新し、ページナビゲーションに Tab キーを使用します。

(注) 表示名に DTMF 番号がある場合、DTMF 数字の後の名前の部分は録音名として再生されません。

その他の Unity Connection の機能

エンドユーザーのアクセシビリティを向上させるその他の 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拡張機能を提供します。Speech Connect は、音声対応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次の操作を実行できるようにします。

- 従業員 (Unity Connection ユーザ) の名前を発音すると、音声テキスト ツリーをナビゲートしたり、従業員の内線番号を知らなくても、すぐに接続できます。
- 従業員が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。
- 同じ名前の従業員が複数いる場合、または発信者が言った名前に完全に一致する名前が Speech Connect にない場合、発信者に対して複数の名前の選択肢を示し、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。また、Speech Connect は、従業員の録音名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、「[コール管理 \(97 ページ\)](#)」の章を参照してください。

Cisco SpeechView

SpeechView 機能を使用すると、メールボックス内のボイス メッセージをテキスト形式で受信できます。ボイスメッセージが到着すると、空のテキストが添付された状態で受信者のメールボックスに配信されます。テキスト添付ファイルは、音声テキスト変換サービスが音声テキスト変換を完了すると、音声テキスト変換テキストで更新されます。音声テキスト変換に問題があった場合は、ボイス メッセージのテキスト添付ファイルでエラー メッセージが受信されません。

ボイス メッセージの最初の 500 文字のみが文字変換され、残りのメッセージは切り捨てられます。ただし、ユーザ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です。そのため、各ボイスメッセージのオリジナル音声バージョンは、いつでもご利用いただけます。

TTY の概要

米国英語 (ENX) でのみ使用可能な TTY プロンプトセットは、サポートされている他の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 を使用するユーザーおよび外部の発信者は **Unity Connection** にコールインし、ヒアリング発信者が使用できるのと同じ機能を使用できます。ただし、次の制限事項に注意してください。

- **Unity Connection TTY プロンプトセットは G.729a またはその他のメッセージ録音および保管コーデックと互換性がないため、G.711 MuLaw をメッセージ録音および保管コーデックとして選択する必要があります。**
- **TTY を使用する外部発信者が使用する専用の電話番号を設定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、およびユーザー名は、TTY プロンプトセットを使用して作成する必要があります。**
- **TTY は TUI 言語のみです。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には使用できません。一部の TTY 電話には、DTMF トーンを送信する機能が備わっていません。この場合、TTY ユーザーはシステムナビゲーションのために電話のキーパッドを使用する必要がある場合があります。**
- **録音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、Unity Connection でそれらを置き換えます。TTY Angel の詳細については、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/TTYAngel/TTYAngel.html> にある TTY Angel のヘルプを参照してください。
- ipTTY デバイスを使用して会話の品質を向上させるには、Cisco Unity Connection Administration 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 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [テレフォニー (Telephony)] の順に選択し、[Vad 有効 (Vad Enabled)] チェックボックスをオフにします。ipTTY デバイスの使用方法については、https://docs.google.com/document/d/1CmS0aTN7hIFqLZ_PvjKqTlhgK5xV8IPNTmi8cgsbn6w/edit?pref=2&pli=1 にある『Cisco UCM 9.x ipTTY コンフィギュレーションガイド』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に Cisco Unity Connection を設定する

TTY 用に Unity Connection を設定するには、次のタスクを実行します。

-
- ステップ 1** TTY を持つ外部発信者が Unity Connection にコールインするためにのみ使用するダイヤルイン番号を取得します。必要に応じて、電話システムと連動を設定します。
 - ステップ 2** 必要に応じて、サブスクリバ用の 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** Unity Connection のメッセージ録音および保管コードとして G.711 が選択されていることを確認します。
 - ステップ 5** TTY サブスクリバ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ユーザのユーザアカウントを作成するときに使用されます。また、TTY サービスクラスを作成して、これらのサブスクリバの音声合成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ルールを作成します。
 - 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 コールハンドラを設定します。
 - ステップ 9** TTY でグリーティングを録音するには、TTY Angel を使用するか、メディア プレーヤーと TTY 電話を録音および再生デバイスとして使用します。必要に応じて、オープニング グリーティング、追加のコールハンドラ グリーティング、およびユーザ グリーティング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リバ デバイスをテストして、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

ユーザー属性

- [ユーザー属性 \(23 ページ\)](#)

ユーザー属性

概要

Cisco Unity Connection ユーザは、ボイス メッセージング 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を提供したりするために作成されます。ユーザー属性は、システムに接続できるユーザーを制御し、ユーザーがアクセスできるシステム機能とリソースを決定できるオブジェクトです。

ユーザーアカウントの追加を準備する

Unity Connection でユーザアカウントを追加する前に、ユーザ属性を選択して定義する必要があります。各属性によって定義された設定は、ユーザと発信者が使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る必要があるユーザ属性は次のとおりです。

- サービスクラス：サービスクラスを使用すると、Unity Connection の重要な機能への制御アクセスを定義できます。サービスクラスメンバーシップは、サービスクラスの設定をすべてのメンバー ユーザに適用します。「[サービスクラス \(24 ページ\)](#)」の項を参照してください。
- [ユーザーテンプレート (User Templates)]：ユーザーテンプレート設定は、新しく作成されたユーザーアカウントに適用され、大部分のユーザー設定に対して事前定義された設定を作成できます。ユーザーテンプレートの設定を変更しても、そのテンプレートに関連付けられている既存のユーザーアカウントには影響しません。「[ユーザーテンプレート \(29 ページ\)](#)」の項を参照してください。

- **メールボックスストア**：Unity Connection では、複数のメールボックスストアを作成できます。これは、バックアップの完了に必要な時間が問題となる、大規模なインストール環境のお客様に役立ちます。ユーザーアカウントを追加する前に、使用する予定のユーザー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ます。場合によっては、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。ユーザーテンプレートで指定されたメールボックスストアを変更した場合、そのテンプレートに基づいて作成されたユーザーアカウントは、新しいメールボックスストアに再割り当てされません。ただし、ユーザはいつでも別のメールボックスストアに再割り当てできます。メールボックスストアを設定するには、「[メッセージストレージ \(135 ページ\)](#)」の章を参照してください。
- **ダイヤルプラン**：Unity Connection のダイヤルプランには、パーティションとサーチスペースが含まれます。パーティションとサーチスペースは、Unity Connection 内のグローバルダイヤルおよびメッセージアドレススペースを分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。サーチスペースは、パーティションの番号付きリストです。「[ダイヤルプラン \(111 ページ\)](#)」の項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、適用するユーザ転送ルールと再生するユーザグリーティングを決定します。ユーザアカウントを追加する前に、使用する予定の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ます。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したりするには、テンプレートを編集する必要があります。ユーザー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した場合、そのテンプレートに基づいて作成されたユーザーアカウントは、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と、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。つまり、ユーザアカウントを作成する前後にスケジュール設定を更新できます。また、ユーザはいつでも別のスケジュールに再割り当てできます。祝日とスケジュールの管理の詳細については、「[スケジュール \(128 ページ\)](#)」および「[祝日スケジュール \(254 ページ\)](#)」セクションを参照してください。
- **ロール**：Unity Connection は、事前定義されたロールのリストに従って設定された管理者アカウントの権限レベルを提供します。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るロールを選択します。アカウントに割り当てるロールはいつでも変更できます。詳細は、「[ロール \(336 ページ\)](#)」の項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。たとえば、COS：

- Web Inbox や Messaging Inbox などのライセンス付き機能へのユーザ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、十分なラ

ライセンスが使用可能な場合にのみ、ユーザのグループを COS に割り当てることができます)。

- パーソナル着信転送ルールやデジタルネットワーキングなど、ライセンスされていない機能へのユーザ アクセスを制御します。
- ユーザが Unity Connection と対話する方法を制御します。たとえば、COS は、ユーザのメッセージとグリーティングの最大長を決定し、ユーザが社内ディレクトリにリストされることを選択できるかどうかを決定します。
- コール転送オプションを制御します。
- 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コールを発信するときに使用できる電話番号を制御するために使用される規制テーブルを指定します。

COS は、ボイス メールボックスを持たないユーザまたは管理者アカウント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は指定されません。

ユーザー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ているユーザー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 の設定を編集する場合、変更は新規メンバーと既存のメンバーの両方に影響するため、ユーザアカウントの作成前後に COS 設定を編集できます。また、ユーザはいつでも別の COS に再割り当てできます。

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 (System)]: システム 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 (Voice Mail User 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

ここでは、Unity Connection のサービスクラスの設定、サービスクラスの設定の定義、および保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[サービスクラス (Class of Service)] を展開し、[サービスクラス (Class of Service)] を選択します。

Cisco Unity Connection Administration には、現在設定されているサービスクラスが表示されます。

ステップ2 サービスクラスを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] の [このページ (This Page)] を参照してください）。

- サービスクラスを追加するには、[新規追加 (Add New)] を追加します。[新しいサービスクラス (New Class of Service)] ページで、該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 単一のサービスクラスを編集するには、その COS を選択し、複数のサービスクラスを編集するには、該当するチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
 1. [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページで、サービスクラスの設定を編集します。
 2. 設定を編集したら、[保存 (Save)] を選択します。
- サービスクラスを削除するには、削除するサービスクラスの該当す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)] を選択します。

サービスクラスのメンバーシップ

サービスクラスメンバーシップを使用すると、COS で有効になっている必要な機能を含む特定のサービスクラスにユーザアカウントを追加できます。

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[サービスクラス (Class of Services)] を展開し、[サービスクラスメンバーシップ (Class of Service Membership)] を選択します。

ステップ2 該当するチェックボックスをオンにしてサービスクラスメンバーを選択し、[選択項目の移動 (Move Selected)] 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 Reply やプライベート配信リストなどの設定を指定できます。

ライブ返信

Live Reply が有効になっている場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、メッセージに返信したり、送信者に電話をかけたりできます。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にのみ Live Reply を許可するか、ユーザと身元不明発信者の両方からのメッセージに Live Reply を許可するかを指定できます（身元不明発信者とは、外部の発信者、または Unity Connection に転送されたが、発信側で識別できないユーザを指します。内線番号）。

ユーザは、試金石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、メッセージに Live Reply できます。この機能を有効にする場合は、ユーザに通知することを検討してくだ

さい。この機能が有効になっていても、一部の通話タイプのメインの電話メニューに Live Reply オプションが表示されないためです。

ユーザへの Live Reply では、次の点を考慮する必要があります。

- Unity Connection は、メッセージを残したユーザの [着信コールをユーザの電話機に転送 (Transfer Incoming Calls to User's Phone)] 設定が内線または別の番号を呼び出すように設定されている場合にのみ、メッセージを残したユーザの内線番号にダイヤルします。



(注) [着信コールをユーザの電話に転送 (Transfer Incoming Calls to User's Phone)] フィールドは、[コール転送 (Call Transfer)] 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によって、ユーザの電話が話中の場合の Unity Connection の動作、および Unity Connection がコールをスクリーニングするかどうかが決まります。
- ユーザーがメッセージに Live Reply を試みたが、送信者がコールに応答できない場合、ユーザーがプライマリ内線または代替内線番号からコールした場合、送信者に残された応答メッセージは、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、Unity Connection が電話システムへの Live Reply コールを解放し、ユーザが応答メッセージを残すときに Unity Connection にサインインしなくなるためです。

身元不明発信者への Live Reply に関する考慮事項は次のとおりです。

- Unity Connection は、自動番号識別 (ANI) 文字列で電話システムによって提供される発信者番号を使用します。Live Reply を開始するために、Unity Connection は、ユーザのサービスクラスに関連付けられた転送規制テーブルと ANI 番号を照合します。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してコールを返します。
- Unity Connection が ANI スtringの前に付加するプレフィックスと、プレフィックスが適用される前の ANI スtringの最小長を設定できます。たとえば、十分な長さのすべての番号の先頭にトランク アクセス コードを付加したり、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。

プライベート配信リスト

COS 設定では、ユーザが使用可能なリストの最大数、およびユーザが Unity Connection カンバセーションまたは Messaging Assistant を使用してリストを管理するときに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使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、ユーザがリストの最大数に達したタイミングを判断しますが、ユーザが所有するリストの数はアプリケーションごとに計算方法が異なります。

- ユーザが電話機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 カンバセーションは、メンバーを含むプライベート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て、ユーザがリストの制限に達しているかどうかを判断します。メンバーのないリスト（空のリスト）は、リストに録音名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、録音名、テキスト名、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て、がリストの制限に達しました。メンバーのないリストは、録音名またはテキスト名がある限り、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 に属していて、メンバーを含む 12 のプライベートリストと、メンバーなしの録音名を持つ 2 つのリストがある場合、ユーザは、Messaging Assistant よりも多くのリストを電話で作成できます。リストの制限。

- ユーザが Unity Connection カンバセーションを使用する場合、ユーザは 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して、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、ユーザは新しいリストを 1 つ作成することでリストの制限に達します。リストの制限に達しても、ユーザは 2 つの空のリストにメンバーを追加できます。

録音された名前と長さ

COS ごとに、ユーザが名前の録音を許可するかどうか、および録音された名前の長さを指定できます。

ユーザの音声で録音された名前を聞くと、発信者が類似した名前を持つユーザを区別するのに役立ちます。名前の録音が許可されている場合、ユーザは電話での会話または Messaging Assistant を使用して録音を行うことができ、初回登録時にタスクを完了するように求められます。



(注) ユーザが名前を録音しない場合、Unity Connection では、ユーザが登録プロセスを完了できません。

Unity Connection ユーザに録音名がない場合、Unity Connection は音声合成機能を使用してユーザ名（Unity Connection Administration で入力された名前に応じて、表示名または姓の連結）を再生します。録音名を使用すると、発信者は、意図した人やメールボックスに確実に到達できます。初回登録時にユーザ名を記録する必要があります。これは、発信者が名前を理解するのに役立ちます。

ボイスメッセージの SpeechView の文字変換

SpeechView 機能が有効になっている場合、Unity Connection はサードパーティの外部音声テキスト変換サービスを使用して、ボイスメッセージをテキストに変換します。

SpeechView を使用するには、ユーザがボイス 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属している必要があります。サービスクラスのメンバーは、メッセージにアクセスするように設定された IMAP クライアントを使用して、メッセージのトランスクリプションを表示できます。元のボイスメッセージは変換されたテキストメッセージに添付されたままです。ユーザは、必要に応じて SMS または SMTP 通知デバイスを設定して、Unity Connection が電話または外部電子メールアドレスに音声テキスト変換を送信するようにできます。

ビデオ

Unity Connection では、管理者は COS ごとに、ユーザがビデオ グリーティングとメッセージを録音および再生できるかどうかを指定できます。管理者は、識別された発信者と外部の発信者の両方に対して、ビデオ 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、識別された発信者がビデオ グリーティングとメッセージを録音することもできます。

ビデオ グリーティングとメッセージの設定を使用すると、管理者は、サービス クラスのメンバーがビデオ グリーティングやメッセージを録音できるかどうか、およびビデオ グリーティングとメッセージを外部の発信者に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 リンクを介し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 グリーティングとメッセージにアクセスできるようにするには、ビデオ グリーティングとメッセージのサービス クラス設定を有効にする必要があります。

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

ユーザーテンプレート

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いています。ユーザーテンプレートの設定には、認証ルールとスケジュールが含まれます。認証ルールは、作成するユーザーのパスワードまたは PIN とアカウント ロックアウト ポリシーを決定します。

ユーザーアカウントを作成する前に、使用するユーザーテンプレートの設定を確認する必要があります。これは、既存のユーザー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ー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。テンプレートごとに、有効にする機能を検討し、サービスクラスを指定し、作成するアカウントのスケジュールとタイムゾーンを設定します。

後でユーザーアカウントに加える必要がある変更の数を最小限に抑えるには、個別のユーザーテンプレートを使用して、作成する予定のユーザーの各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場合は、既存のテンプレートを作成または編集して、メッセージ通知を設定します。営業担当者に残すメッセージを暗号化してセキュリティを強化すること、発信者が残すことができるメッセージの長さを増やすこと、営業担当者が聞く会話を制御する設定を同様に適切に変更することを指定します。

特定の設定をユーザーアカウントごとに一意にする必要がある場合は、ユーザーテンプレートでその設定を空白のままにしておくと、各ユーザーアカウントの作成後に設定を編集できます。

デフォルトユーザーテンプレート

Unity Connection には2つの定義済みユーザーテンプレートがあり、編集することはできますが、削除することはできません。

ボイスメールユーザーテンプレート	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。
管理者テンプレート	このテンプレートの設定は、Unity Connection を管理するユーザに適しています。このテンプレートに基づくユーザアカウントには、ボイスメールボックスがありません。 デフォルトでは、テンプレートはシステム管理者ロールを指定します。これは、最も高い権限を持つ管理者ロールです。

ユーザーテンプレートを設定する

この項では、Unity Connection のユーザーテンプレートの設定、ユーザーテンプレートの設定の定義、およびそれらの保存について説明します。



(注) 一括管理ツールを使用して、ユーザーテンプレートを管理できます。詳細は、「[一括管理ツール \(302 ページ\)](#)」の項を参照してください。

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

[ユーザーテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページには、デフォルトおよび現在設定されているユーザーテンプレートが表示されます。

ステップ 2 ユーザーテンプレートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] の [このページ (This Page)] を参照してください)。

- ユーザーテンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[新しいユーザーテンプレート (New User Template)] ページが表示されます。該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ユーザーテンプレートを編集するには、編集するユーザーテンプレートを選択します。[Edit User Template Basics] ページで、[Edit] メニューから該当する設定を選択します。
 - ユーザーテンプレートの基本
 - パスワード設定

- パスワードを変更する
- ロール
- 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
- Mailbox
- 電話メニュー
- 再生メッセージの設定
- 送信メッセージの設定
- グリーティング
- グリーティング後の録音
- 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) 各ユーザーテンプレート設定の詳細については、「[ユーザーアカウントとユーザーテンプレートを設定する \(329 ページ\)](#)」の項を参照してください。

-
- ユーザーテンプレートを削除するには、削除するユーザーテンプレートを選択します。[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして削除を確認します。

ロール

ロールは、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ます。システム管理者は、管理ニーズに基づいて複数のロールを設定できます。ユーザーアカウントのロール割り当ては、必要な一連の操作に基づいて実行できます。Unity Connection には、次の2種類のロールがあります。

- **システムロール**：システムロールは、Unity Connection とともにインストールされる事前定義されたロールです。これらのロールの作成、変更、削除はできません。システムロールは、システム管理者のみがユーザに割り当てたり、割り当て解除したりできます。
- **カスタムロール**：カスタムロールは、組織の要件に基づいて権限のリストを使用して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できます。



- (注) カスタムロールを作成、更新、または削除できるのは、システム管理者ロールを持つユーザーのみです。

システム ロール

次の表に示すように、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。

読み取り専用管理者システム ロール

Unity Connection は **読み取り専用管理者** システム ロールをサポートし、Unity Connection 機能の読み取り専用アクセスを管理者に提供します。

システム ロール	説明
オーディオテキスト管理者	このロールにより、管理者はコールハンドラ、ディレクトリハンドラ、およびインタビューハンドラを管理できます。
監査管理者	このロールを使用すると、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たり、監査設定を行ったり、監査ログを表示または削除したりできます。
グリーティング管理者	このロールを使用すると、管理者は、TUI を介して Unity Connection ユーザーのコールハンドラ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 Voice Mailbox アカウントを持つユーザー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、ユーザーパスワードと PIN のリセット、ユーザーアカウントのロック解除、およびユーザー設定ページの表示を行うことができます。 (注) 「ユーザーのみに属するコールハンドラの管理 - 表示専用」権限は、ユーザーに割り当てられたプライマリ コールハンドラを参照します。これには、ユーザーのページの [ロール (Roles)] セクションに表示されるすべてのグリーティング、転送ルール、およびメニューエントリが含まれます。

<p>メールボックスアクセスデリゲートアカウント</p>	<p>このロールでは、管理者はすべてのメッセージにアクセスできます。Cisco Unified Mobility Advantage などのリモートアプリケーションは、他のユーザーに代わってメッセージを取得するために、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、このロールは1つのユーザー アカウントにのみ割り当てられます。このアカウントは、実際のユーザーを表すのではなく、他のユーザー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>
<p>読み取り専用管理者</p>	<p>このロールにより、管理者は、システム設定の設定やレポートなど、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 Administration の [システム設定 (System Settings)] の下にある [クラスタ (Clusters)]、[エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)]、[LDAP]、[SAML SSO (SAML SSO)]、[サービスパラメータ (Service Parameters)]、[プラグイン (Plugins)] ページを表示するためのアクセス権も提供します。このロールでは、Cisco Unified Serviceability および RTMT クライアントも表示できます。</p>
<p>リモート管理者</p>	<p>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できます。</p>
<p>システム管理者</p>	<p>これは、最上位の Unity Connection 管理ロールです。このロールは、ユーザ、システム設定の設定、レポート、および管理および診断ツールを含む、すべての Unity Connection 管理機能へのアクセスを許可します。</p> <p>インストーラが Unity Connection の初期セットアップ時に指定したデフォルトの管理者アカウントは、このロールに設定されます。</p> <p>システム管理者は、管理者アカウントを作成する権限を持つ唯一のロールです。</p>
<p>専門技術者</p>	<p>このロールにより、管理者は、Unity Connection サーバと電話システムの連動設定の管理を可能にするすべての機能にアクセスできます。このロールを持つ管理者は、すべてのレポートを実行したり、診断ツールを使用したり、すべてのシステムおよびユーザー設定ページを表示したりすることもできます。</p>
<p>ユーザー管理者</p>	<p>このロールにより、管理者はユーザーアカウントを管理し、すべてのユーザー管理機能とユーザー管理ツールにアクセスできます。</p>

上記のロールは、グリーティング管理者ロール以外の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、管理者が2つのアカウントを持ってい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 メールボックスを持たず、もう1つはパーソナル メールボックスへのアクセスに使用できるボイス メールボックスを持つアカウントです。

各管理者ロールに固有の権限を表示するには、Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)]、[ロール (Roles)]、[システム ロール (System Roles)] の順に展開し、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つの操作または一連の操作に関連付けられます。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も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ることができず、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付けられているすべての権限は、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。

次の表では、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	管理者は、ユーザーとそのすべての属性を管理できます。
ユーザの管理: ロールの割り当て/割り当て解除	管理者は、ユーザーにさまざまなカスタムロールを割り当てたり、割り当て解除したりできます。
ユーザの管理: ユーザ名属性 - 表示、更新	管理者は、名、表示名、音声名などのユーザー名属性を変更できます。
ユーザの一括管理 - フルアクセス	管理者がユーザーの一括操作を実行できるようにします。

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	<p>管理者は、[Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] ページに読み取り専用でアクセスできます。</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、この権限では、クラスタ、エンタープライズパラメータ、LDAP、SAML SSO、サービスパラメータ、およびプラグインへのアクセスは提供されません。</p>
サービスクラスを管理する権限	
サービスクラス - フルアクセス	<p>管理者は、サービス クラス メンバーシップ ページを使用して、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ができます。</p>
テンプレートを管理する権限	
テンプレート: ユーザーテンプレート - フルアクセス	<p>管理者がユーザーテンプレートを管理できるようにします。</p>
コールハンドラグループの管理 - フルアクセス	<p>管理者がシステムコールハンドラグループを管理できるようにします。</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>管理者は、コールハンドラテンプレートとシステム コールハンドラを管理できます。</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 - 表示、作成、更新	<p>管理者は、コールハンドラテンプレートとシステムコールハンドラを作成および変更できます。この権限では削除アクションは許可されません。</p>
テンプレート: 通知テンプレート - フルアクセス	<p>管理者が通知テンプレートを管理できるようにします。</p>
配信リストを管理する権限	
配信リスト - フルアクセス	<p>管理者は配信リストを管理することができます。</p>
コール管理を管理する権限	
コール管理: ディレクトリハンドラ - フルアクセス	<p>管理者がディレクトリ ハンドラを管理できるようにします。</p>
コール管理: ディレクトリハンドラ - 表示、作成、更新	<p>管理者がディレクトリ ハンドラを作成および変更できるようにします。この権限では削除アクションは許可されません。</p>

コール管理：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 ハンドラを管理できるようにします。
コール管理：インタビューハンドラ - 表示、作成、更新	管理者がディレクトリ ハンドラを作成および変更できるようにします。この権限では削除アクションは許可されません。
コール管理：コールルーティングルール - フルアクセス	管理者がコールルーティングルールを管理できるようにします。
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	管理者は、メールボックスストア、メールボックスクォータ、メールボックスストアのメンバーシップ、およびメッセージエージングポリシーを管理できます。
ネットワーキングを管理する権限	
ネットワーキング：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できるようにします。
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	管理者は、ネットワーク、サーバー設定、およびサービスのアクティブ化/非アクティブ化を管理できます。
ユニファイドメッセージングを管理する権限	
ユニファイドメッセージング：設定 - フルアクセス	管理者は、Unity Connection を 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 アカウントを管理できます。 (注) [ユーザの管理 - フルアクセス (Manage Users - Full Access)] 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。
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	管理者が音声ビュー サービスを管理できるようにします。
ビデオを管理する権限	
ビデオサービス - フルアクセス	管理者は、ビデオサービスを管理し、ユーザに割り当てることができます。
ダイヤルプランを管理する権限	
ダイヤルプラン：パーティションとサーチスペース - フルアクセス	管理者がパーティションとサーチスペースを管理できるようにします。
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	管理者は、エンタープライズパラメータ、クラスタ、LDAP、SAML SSO、サービスパラメータ、カスタムロール、およびプラグインを除くすべてのシステム設定操作を管理できます。
システム設定：詳細 - フルアクセス	管理者が詳細設定を管理できるようにします。
システム設定：全般設定 - フルアクセス	管理者が一般的な設定を管理できるようにします。
システム設定：認証規則 - フルアクセス	管理者がコールルーティングルールを管理できるようにします。
システム設定：クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ - フルアクセス	管理者は、クラスタ、エンタープライズパラメータ、SAML SSO、LDAP、サービスパラメータ、およびプラグインを管理できます。
システム設定：規制テーブル - フルアクセス	管理者が規制テーブルを管理できるようにします。
システム設定：スケジュール、祝日 - フルアクセス	管理者は、システムのスケジュールと祝日を管理できます。
システム設定：グローバルニックネーム - フルアクセス	管理者がグローバルニックネームを管理できるようにします。
システム設定：件名形式 - フルアクセス	管理者が件名行の形式を編集できるようにします。
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できるようにします。
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できるようにします。
システム設定：FAX サーバー - フルアクセス	管理者がFAXサーバーを管理できるようにします。
システム設定: SAMLとLDAP - フルアクセス	管理者が SAML およびLDAP を Unity Connection と統合できるようにします。
システム設定: LDAP電話番号変換 - フルアクセス	LDAP 電話番号変換の設定を管理者が管理できるようにします。
システム設定: CORS - フルアクセス	管理者がクロスオリジンリソース共有を管理できるようにします。
システム設定: SMTP設定 - フルアクセス	管理者が SMTP 設定を管理できるようにします。
電話システム統合を管理する権限	

テレフォニー統合 - フルアクセス	管理者がテレフォニー統合を管理できるようにします。
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および実行できるようにします。
ツール: 管理ツールの実行	管理者は、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を実行できます。
ツール: カスタムキーパッドマッピング - フルアクセス	管理者がカスタムキーパッドマッピングを管理できるようにします。
ユーザ MWI およびパスワード設定を管理する権限	
ユーザ MWI のリセット	管理者がユーザ MWI をリセットできるようにします。
ユーザパスワードのリセット	管理者がユーザパスワードをリセットできるようにします。
Cisco Unity Connection Serviceability を実行する権限	
Serviceability ページの実行	管理者は、[Cisco Unity Connection Serviceability] ページにアクセスできます。

Unity Connection でさまざまな操作を実行するには、管理者が必要な権限をロールに付与し、そのロールをユーザに割り当てる必要があります。次の表に、Unity Connection のさまざまな操作と、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

オペレーション	サブオペレーション	一連の権限
[ユーザ管理 (Manage Users)] 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
	ユーザのインポート	(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 (Manage "Users: Assign/Unassign Roles)] 権限を選択します。
	ユーザの同期 (注) [ユーザのインポート (Import Users)] および [ユーザの同期 (Sync Users)] 操作を行うには、Unity Connection で LDAP または AXL を設定しておく必要があります。	

オペレーション	サブオペレーション	一連の権限
サービスクラス (CoS) の管理 この操作では、Unity Connection の [サービスクラスメンバーシップ (Class of Service Membership)] ページを使用して、サービスクラスを管理し、異なるユーザに割り当てることができます。	サービスクラス	サービスクラス - フルアクセス
	サービスクラスのメンバーシップ	
テンプレートの管理 この操作では、さまざまなタイプのテンプレートを管理できます。 テンプレートに関連付けられたサブ操作ごとに、そのサブ操作のみにアクセスできるように個別の権限が定義されます。	ユーザーテンプレート	テンプレート:ユーザーテンプレート - フルアクセス
	[コールハンドラ テンプレート (Call Handler Template)]	ユーザの管理 - フルアクセス コールハンドラテンプレートとシステムコールハンドラの管理 - フルアクセス
	連絡先テンプレート	テンプレート:ユーザーテンプレート - フルアクセス
	通知テンプレート	テンプレート:通知テンプレート - フルアクセス
担当者の管理 この操作では、連絡先を管理できます。	連絡先	ユーザの管理 - フルアクセス
配信リストの管理 配信リストを管理することができます。	システム配信リスト	配信リスト - フルアクセス

オペレーション	サブオペレーション	一連の権限
コール管理の管理 この操作では、システムハンドラとコールルーティングルールを管理できます。 コール管理に関連付けられたサブ操作ごとに、そのサブ操作のみにアクセスできるように個別の権限が定義されます。	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 (Directory Handler)	コール管理: ディレクトリハンドラ - フルアクセス
	インタビュー ハンドラ (Interview Handler)	コール管理: インタビューハンドラ - フルアクセス
	カスタム録音	コールハンドラテンプレートとシステムコールハンドラの管理 - フルアクセス
	コールルーティング	コール管理: コールルーティングルール - フルアクセス
メッセージストレージの管理 この操作では、メールボックスとメッセージストレージの設定を管理できます。	メールボックスストア	メッセージストレージ - フルアクセス
	メールボックス ストア メンバシップ	
	メールボックスクォータ	
	メッセージエージング	
ネットワーキングの管理 この操作により、Unity Connection サーバでネットワーキングを管理できます。	レガシー リンク	ネットワーキングとサーバーの役割/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	
	VPIM (フルアクセス)	ネットワーキング: VPIM - フルアクセス
	接続ロケーションパスワード	エンタープライズパスワードの管理 - パスワードの追加/削除/変更
ユニファイド メッセージングの管理 この操作により、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: 設定 - 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 音声テキスト変換	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

オペレーション	サブオペレーション	一連の権限
ビデオの管理 この操作により、ビデオサービスを管理し、サービスをユーザに割り当てることができます。	ビデオ サービス	ビデオサービス - フルアクセス
	ビデオサービス アカウント ステータス	
ダイヤル計画の管理 (Manage Dial Plan) この操作により、Unity Connection のパーティションと検索スペースを管理できます。	パーティション	ダイヤルプラン: パーティションと検索スペース - フルアクセス
	SearchSpaces	
システム設定の管理 この操作により、システム設定を管理できます。 すべてのシステム設定操作を管理する権限に加えて、サブ操作ごと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	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、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、およびプラグインを除く、完全なシステム設定操作を管理するためのアクセスを提供します。
	一般設定	システム設定: 全般設定 - フルアクセス
	Cluster	システム設定: CUCM 継承設定 - フルアクセス
	認証規則	システム設定: 認証規則 - フルアクセス
	規制テーブル	システム設定: 規制テーブル - フルアクセス
	スケジュール	システム設定: スケジュール、祝日 - フルアクセス
	祝日スケジュール	
	グローバルニックネーム	システム設定: グローバルニックネーム - フルアクセス
件名形式	システム設定: 件名形式 - フルアクセス	

オペレーション	サブオペレーション	一連の権限
	添付ファイルの説明	システム設定：添付ファイルの説明 - フルアクセス
	エンタープライズパラメータ	システム設定：クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ - フルアクセス
	サービスパラメータ	
	プラグイン	
	FAX サーバー	システム設定：FAX サーバー - フルアクセス
	LDAP	システム設定: SAMLとLDAP - フルアクセス
	SAML シングル サインオン	
	クロスオリジンリソースの共有	システム設定：CORS - フルアクセス
	SMTP 設定	システム設定：SMTP設定 - フルアクセス
詳細設定	システム設定：詳細 - フルアクセス	
テレフォニー統合の管理 この操作では、テレフォニー統合を管理できます。	電話システム	テレフォニー統合 - 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	
ツールの管理 この操作では、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し、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	
依存関係の表示		

オペレーション	サブオペレーション	一連の権限
Serviceability の管理 この操作により、Unity Connection ページと [Unified Communication Serviceability] ページの両方にアクセスできます。	Cisco Unified Serviceability	Serviceability ページの実行
	Cisco Unity Connection Serviceability	システム設定：クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ - フルアクセス Serviceability ページの実行

カスタムロールの使用例

Unity Connection には、ユーザ MWI のリセットなどの管理タスクとともに、さまざまなシステム設定とネットワーク関連の操作を管理するための事前定義されたシステム ロール **Technician** が用意されています。

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に加えて、技術者ロールのすべての操作をユーザに実行させる場合は、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、パスワードの権限を提供する必要があります。リセットとタスク管理をロールに割り当て、ロールをユーザーに割り当てます。

上記の例に従ってカスタムロールを作成するには、次の手順を実行します。

ステップ 1 新しいロール **カスタム技術者** を作成し、次の権限を付与して、技術者システムロールに相当するカスタムロールを作成します。

- システム設定データへの読み取りアクセス - 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
- ダイアルプラン: パーティションとサーチスペース - フルアクセス
- テレフォニー統合 - フルアクセス
- システム設定:クラスタ、プラグイン、LDAP、SAML、エンタープライズおよびサービスパラメータ - フルアクセス
- ネットワーキングとサーバーの役割/アクティブ化/非アクティブ化の管理 - フルアクセス
- ネットワーキング: VPIM - フルアクセス
- ユーザー MWI のリセット
- ツール: 管理ツールの実行

新しいロール **カスタム技術者** の作成は、[システムロールの継承 (**Inherit System Role**)] フィールドから **技術者** システムロールを選択することで簡単に作成できます。

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。

- ユーザー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 ユーザーにロールを割り当てます。

カスタムロールの設定の詳細については、「システム設定」の章の [ロールの設定 \(251 ページ\)](#) セクションを参照してください。



第 4 章

ユーザ

- [はじめに \(45 ページ\)](#)
- [デフォルトユーザー \(46 ページ\)](#)
- [ユーザーを検索する \(47 ページ\)](#)
- [ユーザーアカウントを作成する \(48 ページ\)](#)
- [ユーザーのインポートおよびユーザーの同期機能を使用する \(52 ページ\)](#)
- [ユーザーアカウントを編集する \(53 ページ\)](#)
- [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ー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（関連付けられた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）を決定するユーザ アカウントです。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ー	ボイスメッセージを送受信する必要があり、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Web Inbox または Messaging Inbox などの他の Unity Connection 機能を使用する必要があるユーザが含まれます。 ボイスメールボックスを使用して設定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ー	ボイス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。事前定義されたロールのいずれか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決定できます。 ボイスメールボックスなしで設定されたアカウントには、電話の内線番号がなく、ボイスメールライセンスユーザとしてカウントされません。

デフォルトユーザー

デフォルトでは、Unity Connection は次のユーザ アカウントを作成します。これらのアカウントは、システムのセットアップ時に使用します。

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 Administration へのアクセスに使用されます。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ーとして設定されています。</p> <p>デフォルト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人の他のユーザにシステム管理者ロールが割り当てられていることを確認してください。</p>
オペレータ	<p>オペレータ ユーザアカウントは、オペレータ コールハンドラのメッセージ受信者です。オペレータへのコールに応答がない場合、オペレータ コールハンドラのコール転送設定に応じて、発信者はメッセージを残すことができます。オペレータ ユーザ アカウントのメールボックスをモニタするユーザーを割り当てるか、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メールボックス	<p>デフォルトでは、配信不能メッセージメールボックスユーザーアカウントは、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モニタするユーザーを割り当てるか、またはユーザーを [配信不能メッセージ (Undeliverable Messages)] 配信リストに追加して、リストに配信されるメッセージをモニタして（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 メッセージング システム	<p>Unity Connection メッセージング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設定されます。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。したがって、外部の発信者からのメッセージは、Unity Connection メッセージング システム メールボックスからのメッセージ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) デフォルトのユーザー アカウントは、ユーザー ライセンス数には含まれません。

ユーザーを検索する

Cisco Unity Connection Administration では、入力した検索条件に基づいてユーザーを検索できます。名前、内線番号、ユーザーエイリアス (ID) のすべてまたは一部を入力してユーザーを検索できます。

ベストプラクティスとして、* などのワイルドカードを検索文字列に使用しないでください。ユーザーを検索する場合は、**Begins With**、**Contains**、または **Ends With** を使用して文字列の一部と一致させるか、検索文字列を空白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照合を試みます。そのフィールドにそのような文字が含まれてい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 (Search Limits)] フィールドを使用して、表示される結果を、ユーザーの内線番号が設定されている特定のパーティションに制限したり、ディレクトリにデジタル的にネットワーク化された他の Unity Connection ロケーションからのユーザーが含まれている場合は特定のロケーションに制限したりできます。ユーザーを検索し、パーティションで結果を制限する場合は、プライマリ内線番号がパーティションにあるユーザーのみを表示するか、プライマリ内線番号と代替内線番号がパーティションに表示されるユーザーのみを表示するかを選択することもできます。プライマリ内線番号と代替内線番号を表示するように選択した場合は、検索結果に 1 人のユーザーに対して複数のレコードが表示されることがあります。

検索結果テーブルの下部にあるナビゲーションボタンを使用してページ間を移動したり、[ページあたりの行数 (Rows Per Page)] 設定を使用して 1 ページあたり 25、50、100、150、200、または 250 行を表示できます。Unity Connection では、[1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] 設定が保存されるため、以降のサインインでは、この検索ページのページごとに同じ数の結果が表示されます。

ステップ 1 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 (Search Users)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、ユーザーアカウントを表示するユーザーエイリアスを選択します。

[検索結果 (Search Results)] テーブルにユーザーエイリアスが表示されない場合は、ステップ 3 に進みません。

ステップ 3 [ユーザーの検索 (Find Users Where)] 検索フィールドで、エイリアス、内線番号、名、姓、または表示名で検索するかどうかを指定します。[次で始まる (Begins With)] や [次で終わる (Ends With)] などの追加パラメータを設定することで、検索をさらに絞り込むことができます。検索する適切な文字を入力し、[**検索 (Find)**] 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、次の手順を実行します。

- [検索の制限 (Limit Search To)] リストで、[**パーティション (Partition)**] または [**ロケーション (Location)**] を選択します。
- [名前の場所 (Where Name Is)] リストで、ユーザーを検索するパーティションまたは場所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は、パーティション内のプライマリ内線番号のみを表示するか、パーティション内のプライマリ内線番号と代替内線番号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替内線番号の両方を表示するように選択すると、検索結果に1人のユーザー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 (Search Results)] テーブルで、ユーザーエイリアスを選択してユーザーアカウントを表示します。

ユーザーアカウントを作成する

ユーザーアカウントを作成する前に、アカウントの作成に使用するユーザーテンプレートとサービスクラスを設定する必要があります。ユーザーアカウントの作成後、関連付けられたユーザーテンプレートに加えられた変更はアカウントに適用されません。ユーザーテンプレートまたはサービスクラスの詳細については、「ユーザー属性」の章を参照してください。

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

- ユーザーの手動作成 : [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで各ユーザーを手動で作成できます。詳細については、「[手動でユーザーアカウントをロックする \(48 ページ\)](#)」を参照してください。
- Cisco Unified Communications Manager からのユーザーのインポート : AXL を使用して Cisco Unified Communications Manager から Unity Connection にユーザーをインポートできます。詳細については、「[AXL を介して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ーのインポート : LDAP ディレクトリから Unity Connection にユーザーをインポートできます。詳細については、「[LDAP ディレクトリを使用してユーザーをインポートする \(52 ページ\)](#)」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。詳細については、「[BAT を使用してユーザーアカウントを作成する \(52 ページ\)](#)」を参照してください。

手動でユーザーアカウントをロックする

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、追加する必要があるアカウントのタイプ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は、各アカウントに割り当てるルールも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実行する必要があるタスクの詳細については、「[ユーザー属性 \(23 ページ\)](#)」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 Web 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。これらの PIN とパスワードは、インストール時にデフォルトのボイスメールユーザー テンプレートに設定されたデフォルトか、アカウントの作成時に選択したユーザーテンプレートの [パスワードの変更 (Change Password)] ページで設定されたデフォルトのいずれかです。ユーザーが Unity Connection カンパセッションや Cisco Personal Communications Assistant (PCA) にサインインできるように、これらの PIN とパスワードをユーザーに教える必要があります。システムのセキュリティを強化するには、できるだけ早く PIN とパスワードの両方を変更するようにユーザに指示し、PIN とパスワードの複雑さのルールを適用する必要があります。

管理者アカウントを作成する場合は、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は、最も高い権限を持つ管理者ロールであるシステム管理者ロールを指定します。
- デフォルトの Web アプリケーションパスワードは、作成する各管理アカウントに適用されます。デフォルトの管理者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ている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。したがって、最初にテンプレートの新しいデフォルトパスワードを入力して、ランダムに生成された文字列を置き換えるか、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アカウントごとにパスワードを変更してください。システムのセキュリティを強化するには、できるだけ早くパスワードを変更するよう管理者に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適用する必要があります。
- 組織内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、システム管理者ごとに個別のアカウントを設定する必要があります。つまり、管理タスクを実行するために Unity Connection Administration にサインインするための音声アカウントなしのユーザアカウントと、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アカウントを作成する必要があります。

ボイスメールボックスの有無にかかわらずユーザアカウントを追加するには、次の手順を実行します。



(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。

ユーザーアカウントを追加する

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

[ユーザーの検索 (Search Users)] ページが表示され、現在設定されているユーザーアカウントが表示されます。

ステップ 2 [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで、**[新規追加 (Add New)]** を選択します。[新規ユーザー (New User)] 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 (Help)] > [このページ (This Page)] を選択してください)。

ステップ 3 [ユーザータイプ (User Type)] リストで、次のいずれかを実行します。

- [メールボックスを持つ **ユーザ (User With Mailbox)**] を選択して、エンドユーザアカウントを作成します。
- 管理者アカウントを作成するには、[メールボックスがないユーザー (**User Without Mailbox**)] を選択します。

ステップ 4 [テンプレートに基づく (Based on Template)] 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の **[VoiceMailUserTemplate]** を選択します。
- 管理者アカウントの **[AdministratorTemplate]** を選択します。

ステップ 5 フィールドに必要な情報を入力します。

[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドはオプションです。つまり、値を入力しない場合、Unity Connection はエイリアスを使用して SMTP アドレスを形成します。ただし、SMTP アドレスに非 ASCII 文字を含めることはできません。したがって、ユーザーエイリアスに ASCII 以外の文字が含まれている場合は、受け入れ可能な SMTP アドレスを指定する必要があります。

ステップ 6 **[保存 (Save)]** を選択します。[ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] 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 (Save)]** を選択します。

AXL を介してユーザーをインポートする

Unity Connection では、Cisco Unified Communications Manager データベースにアクセスするために管理 XML レイヤ (AXL) サーバが必要です。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 サーバで次の手順を実行する必要があります。

- ユーザー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 (Phone System)] フィールドで、ユーザのインポート元の Cisco Unified CM サーバを選択します。
- ユーザのインポート元の Cisco Unified CM サーバの AXL サーバを設定します。AXL サーバの設定の詳細については、「[Cisco Unified Communication Manager AXL サーバー \(78 ページ\)](#)」の項を参照してください。

Cisco Unified CM ユーザからボイスメールアカウントを持つ複数のユーザを作成するには、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザ (Users)] の [ユーザのインポート (Import Users)] ページを使用します。詳細については、[ユーザーのインポートおよびユーザーの同期機能を使用する \(52 ページ\)](#) を参照してください。



- (注) Cisco Unified CM ユーザには、プライマリ内線番号が定義されている必要があります。そうしないと、ユーザは Cisco Unity Connection Administration の [ユーザ (Users)] の [ユーザのインポート (Import Users)] ページに表示されません。

この方法を使用してユーザアカウントが作成されると、Unity Connection は、Cisco Unified CM のエンドユーザテーブルからユーザのエイリアス、内線番号、名、姓、およびその他すべての使用可能なデータを取得し、作成したユーザーテンプレートから残りの情報を入力します。を指定します。Cisco Unified CM から取得したフィールドのデータは、Unity Connection Administration を使用して変更することはできません。Unity Connection で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、Unity Connection Administration の [ユーザの同期 (Synch Users)] ページを使用して、[ユーザのインポート (Import Users)] ページに移動します。
- 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、Unity Connection Administration の [ユーザの同期 (Synch Users)] ページを使用して、Cisco Unified から情報を手動で更新する必要があります。[ユーザのインポート (Import Users)] ページを使用して作成されたボイスメールユーザの CM。

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、[LDAP \(183 ページ\)](#) の章で説明されているように、Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合し、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 からユーザーをインポートした場合、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 では自動的に LDAP の同期化または認証へのアクセスが許可されることはありません。Unity Connection ユーザーが LDAP ディレクトリに対して認証されるようにするには、Unity Connection を LDAP ディレクトリと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は、Cisco Unified CM データへの更新が自動的に Unity Connection サーバーに複製されることはないため、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザーを同期 (Synch Users)] ページを使用して、随時 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する必要があります。Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合する場合は、Unity Connection データベース内のデータが LDAP ディレクトリ内のデータと自動的に再同期される日時を指定する、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は、Unity Connection に手動でインポートする必要があることに注意してください。自動同期で Unity Connection データベースが更新されるのは既存のユーザーの新しいデータの場合だけで、新しいユーザーの新しいデータの場合は更新されません。

- Unity Connection を LDAP ディレクトリと統合する場合は、LDAP データベースで Web アプリケーションのパスワードを認証するよう、Unity Connection を設定することができます。Cisco Unified CM からデータをインポートする場合は、Unity Connection で Unity Connection Web アプリケーションのパスワードを維持し、Cisco Unified CM で Cisco Unified CM Web アプリケーションのパスワードを維持する必要があります。

LDAP ディレクトリを使用してユーザーをインポートする

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 を使用してユーザーアカウントを作成する

Cisco Unity Connection には一括管理ツールがあり、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、複数のユーザーアカウントや連絡先を同時に作成、更新、削除できます。また、Cisco Unity Connection から CSV ファイルにユーザーまたは連絡先に関する情報をエクスポートできます。

BAT を使用してユーザーを作成する方法については、「[一括管理ツール \(302 ページ\)](#)」の項を参照してください。

ユーザーのインポートおよびユーザーの同期機能を使用する

ユーザーのインポート機能を使用して、Unity Connection に既存の Cisco Unified CM ユーザーをインポートできます。Cisco Unified CM からユーザーをインポートした後、ユーザー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。ユーザーを手動で同期する必要はありません。

ユーザー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ーをインポートすることもできます。



(注) ユーザー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ーを Unity Connection と統合する必要があります。

ユーザーのインポートと同期ツールにアクセスする

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、[ユーザのインポート (Import Users)] または [ユーザの同期 (Synch Users)] を選択します。

ユーザーアカウントを編集する

Cisco Unity Connection ユーザアカウントの作成後、設定の調整（たとえば、ユーザ PIN やパスワードのリセット、ユーザの新しい通知デバイスのセットアップなど）やアカウントの削除が必要になる場合があります。

個別のユーザーアカウントを編集する

Cisco Unity Connection Administration の [編集 (Edit)] メニューで使用可能なページから、個々のユーザアカウントの設定を編集できます。

個々のユーザアカウント設定を編集するには、次の手順を実行します。

ステップ 1 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 (Search Users)] ページで、編集するユーザアカウントのエリアスを選択します。

(注) ユーザー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 (Find)] 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)] ページで、該当する設定を変更します。完了したら、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 4 [編集 (Edit)] メニューで、編集する次の設定のいずれかを選択し、[保存 (Save)] を選択します。

- ユーザーの基本
- パスワード設定
- パスワードを変更する
- ロール

- メッセージ待機インジケータ
- 転送ルール
- メッセージ設定
- 発信者入力
- Mailbox
- 電話メニュー
- 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
- グリーティング
- グリーティング後の録音
- 通知デバイス
- 代替内線番号
- 代替名
- プライベート配信リスト
- 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) それぞれのユーザー設定の詳細については、「[ユーザーアカウントとユーザーテンプレートを設定する \(329 ページ\)](#)」の項を参照してください。

一括編集モードでユーザーアカウントを編集する

[ユーザーの検索 (Search Users)] ページの [一括編集 (Bulk Edit)] オプションを使用すると、多数のユーザーアカウントを選択し、選択したユーザー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。

ネットワーク内に複数の場所があり、一括編集モードでネットワーク全体のデータを編集する場合は、一括編集操作を試行する前に、ネットワーク内の他の場所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「[ネットワークキング \(149 ページ\)](#)」章の「[接続ロケーションパスワード \(154 ページ\)](#)」の項を参照してください。

次の手順では、一括編集操作を開始する手順について説明します。

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration の [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで、該当するユーザー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。

ステップ2 [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] 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、アカウントのビデオサービスのマッピングまたはマッピング解除のみが可能です。複数のユーザー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できます。詳細については、「一括管理ツール (302 ページ)」を参照してください。
 - [一括編集タスクのスケジューリング (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドを設定して、一括編集操作を後の日時に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 該当する場合は、[編集 (Edit)] メニューから利用可能な関連ページで、これらのユーザーアカウントの設定を変更し続けます。各ページで変更を加える場合は、[送信 (Submit)] を選択してから、次のページに進み、追加の変更を行います。

BAT を介してユーザーアカウントを編集する

BAT では、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 ユーザーアカウント (ボイス メールボックスの有無にかかわらず) を編集できます。BAT ツールと CSV ファイルの使用の詳細については、[一括管理ツール \(302 ページ\)](#) 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 アドミニ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。

手動でユーザーアカウントを削除する

- ステップ 1** 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** [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで、削除するユーザーアカウントの横にあるチェックボックスをオンにします。

(注) ユーザーが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの上部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 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** [依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択して、削除するユーザーに依存するデータベース オブジェクトを検索します。
- 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、別のユーザー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 (Show Dependency Results)] を選択します。
- ステップ 6** [依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results)] ページで、[以前の結果を表示 (Display Previous Results)] 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 ~ 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** [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで、削除するユーザーアカウントの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 10** [選択項目の削除 (Delete Selected)] 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で、[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。詳細は、「一括管理ツール (302 ページ)」の項を参照してください。

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

場合によっては、ロードバランシングなどの理由で、ある Unity Connection サーバまたはクラスタから別の Unity Connection サーバまたはクラスタに 1 つ以上のユーザアカウントを移動する必要があります。または、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、多くまたはすべてのユーザーを移行する必要がある場合があります。この章では、ユーザーの移動元のサーバーまたはクラスタをソース ロケーションと呼び、ユーザーの移動先のサーバーまたはクラスタをターゲット ロケーションと呼びます。



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

ネットワーク化された Unity Connection ロケーション間で 1 人または複数のユーザーを移動する



(注) この項の情報は、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 (ロケーションがネットワーク上のサーバまたはクラスタを表す) 間で移動するには、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ホットモードを使用します。ホットモードでは、ユーザプロフィール情報とユーザ メールボックス (すべての新規および開封済みのボイス メッセージを含みますが、削除されたボイスメッセージ、受信確認、FAX、または電子メールメッセージは含まれません) 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、移動されたユーザーに関する情報がソースとターゲットの両方の場所に変更され、複製が完了すると、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 が実行されていて、ロケーションがサイト内またはサイト間ネットワークングを介してネットワーク化されている必要があります。

ホットモードは、一度に 1 人のユーザーまたは少数のユーザー グループで使用するように設計されています。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維持できるという利点があります (たとえば、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)。ただし、ホットモードの移動は遅くなる可能性があります。大規模なユーザーグループまたはサーバーを移行する必要がある、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ーを移行する \(59 ページ\)](#) セクションで説明されている COBRAS ブリーフケース モードの使用を検討してください。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割します。

ホット モードを使用するには、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 <http://www.ciscocountrytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> で参照してください。



注意 ユーザを移動する前に、COBRAS ヘルプ ファイルおよび Unity Connection から Unity Connection への COBRAS ホット モードのヘルプ ファイルを注意深く、十分にお読みください。

Unity Connection ロケーション間でのユーザーを移行する



(注) この項の情報は、Cisco Business Edition には適用されません。

ソース サーバ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イントラサイトまたはサイト間ネットワークを介してネットワーク化されていない場合は、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。ブリーフケース モードでは、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て元の場所を自動的にクリーンアップするのではなく、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から、ターゲットの場所に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。

ステップ 1 COBRAS の最新バージョンをダウンロードし、<http://www.ciscocountrytools.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

の状態に戻る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)
- 連絡先を設定する (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ルール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。

ユーザー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

コンタクトは、コンタクト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、その後のテンプレートの変更は既存の連絡先には反映されません。

Unity Connectionには、編集可能な事前定義された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、VPIM ネットワーキング用に設定されている場合は、パーティションごとまたはVPIM ロケーションごとに連絡先テンプレートを作成できます。

連絡先テンプレートを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート (Templates)] を展開し、[連絡先テンプレート (Contact Templates)] を選択します。

[連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] 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 コンタクトテンプレートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- コンタクトテンプレートを追加するには、次の手順に従います。

[連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しい連絡先テンプレート (New Contact Template)] 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。

[連絡先テンプレートの基本の編集 (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、次の手順を実行します。

[コンタクトテンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページで、編集するコンタクトテンプレートを選択します。

[連絡先テンプレートの基本の編集 (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。

- 1 つ以上のコンタクトテンプレートを削除するには、次の手順を実行します。

[連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページで、チェックボックスをオンにして、削除する連絡先テンプレートを選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして削除を確認します。

連絡先を設定する

次のいずれかの方法を使用して連絡先を設定できます。

- 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できます。詳細については、[連絡先を手動で設定する \(63 ページ\)](#) 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 を使用して複数の連絡先を同時に設定できます。詳細については、[一括管理ツール \(BAT\) によって連絡先を設定する \(64 ページ\)](#) を参照してください。

連絡先を手動で設定する

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 (Search Contacts)] 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 (Help)] の [このページ (This Page)] を参照してください)。

- 担当者を追加するには、次の手順に従います。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しい連絡先 (New Contact)] 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。

[連絡先の基本設定の編集 (Edit Contact 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。

- 連絡先を編集するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] 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 (Edit Contacts Basics)] ページで、[編集 (Edit)] を選択して連絡先の設定を編集し、[保存 (Save)] を選択します。

- 複数の連絡先を編集するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、編集する連絡先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。

[コンタクトの基本設定の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[送信 (Submit)] を選択します。

(注) 一括編集を使用して複数の連絡先の代替ユーザー名を編集することはできません。

- 1 つ以上の連絡先を削除するには、次の手順を実行します。

[連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、削除する連絡先を選択します。

[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。

一括管理ツール (BAT) によって連絡先を設定する

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は、「[一括管理ツール \(302 ページ\)](#)」の項を参照してください。

連絡先の設定

連絡先の設定には、代替ユーザー名を使用した連絡先の設定と SMTP プロキシアドレスの提供が含まれます。代替ユーザー名を使用すると、音声認識機能を使用して連絡先を認識できます。SMTP プロキシアドレスを設定すると、IMAP クライアントユーザーは Unity Connection 連絡先または VPIM 連絡先と通信できます。

代替名

代替名とは、企業ディレクトリに記載されている名前とは異なるバージョンの名前です。たとえば、発信者が Unity Connection に、Mary Brown の旧姓である「Mary Jemson」をダイヤルするように依頼した場合、Unity Connection はこの情報を参照して、発信者を正しいユーザに接続できます。

代替ユーザー名は、VPIM 連絡先、管理者定義の連絡先、およびユーザー定義の連絡先に対して作成できます。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。たとえば、姓「Goulet」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着信 SMTP メッセージの受信者を、適切な Unity Connection ユーザーまたは VPIM 連絡先にマッピングします。ユーザーが IMAP クライアントを使用して VPIM 連絡先にメッセージを送信、返信、または転送する場合は、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、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] > [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従って、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 メッセージを処理します。

たとえば、電子メールアドレス robin.smith@example.com で Unity Connection にアクセスするように電子メールクライアントが設定されている Robin Smith は、ViewMail for Outlook でボイスメッセージを録音し、chris.jones@example.com に送信します。Unity Connection は、robin.smith@example.com および chris.jones@example.com の SMTP プロキシアドレスのリストを検索します。これらのアドレスがそれぞれ Unity Connection ユーザーの Robin Smith と Chris Jones 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 Robin Smith から Chris Jones に音声メッセージとしてメッセージを配信します。

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 (Search Contacts)] 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 プロキシアドレスを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

- 連絡先の SMTP プロキシアドレスを追加するには、次の手順を実行します。

[コンタクトの検索 (Search Contact)] ページで、編集するコンタクトを選択します。

[連絡先の基本設定の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、[編集 (Edit)]、[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] の順に選択します。

[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

SMTP プロキシアドレスを入力し、[保存 (Save)] 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、次の手順を実行します。

[コンタクトの検索 (Search Contact)] ページで、編集するコンタクトを選択し、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

[連絡先の基本設定の編集 (Edit Contact Basics)] ページで、[編集 (Edit)]、[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] の順に選択します。

SMTP プロキシアドレスを入力し、[送信 (Submit)] 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)
- デフォルトシステム配信リスト (67 ページ)
- システム配信リストを設定する (68 ページ)
- 配信リスト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のアクセスリストを有効にする (71 ページ)
- ユーザー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なることができます。

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

ある組織に3つの部門（セールス、マーケティング、および管理者）があるとします。各部門には、セールス DL、マーケティング DL、管理者 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 が作成されています。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、承認されたユーザー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、3つのすべての配信リストまたは会社の DL にメッセージを送信します。

デフォルトシステム配信リスト

Unity Connection に含まれているデフォルトの配信リストから、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 (Undeliverable Messages)] 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に外部発信者が残したメッセージ、または • メッセージの元の送信者に配信できない不達確認 (NDR)。 <p>デフォルトでは、UndeliverableMessagesMailbox ユーザーは、配信不能メッセージ配信リストの唯一のメンバーです。必要に応じて、メッセージをモニターして再ルーティングするユーザーをリストに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ー	<p>メールボックスを持つすべてのユーザーと、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は、[すべてのボイスメールユーザー (All Voicemail Users)] リストに自動的に追加されます。ボイスメールユーザーまたはボイスメールユーザー テンプレートが削除されると、このリストから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デフォルトユーザーは、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>デフォルトでは、[ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] リストにはメンバーがありません。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て、グループ全体のすべてのユーザにメッセージの宛先を指定できます。VPIM連絡先の作成に使用す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 (149ページ)」の章を参照してください。</p>

システム配信リストを設定する

ここでは、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、配信リストの代替ユーザー名の追加について説明します。

音声認識機能を使用する場合は、配信リストの代替ユーザー名を指定することもできます。ユーザーは、ボイスコマンドを使用して表示名を発音し、電話で配信リストにメッセージの宛先を指定します。例えば、テクニカルサポート部門のプライベート配信リスト名が IT であるとした場合、代替ユーザー名として発音スペリングの「Eye Tea」を追加します。代替名として「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。詳細は、「[一括管理ツール \(302 ページ\)](#)」の項を参照してください。



ヒント Distribution List Builder ツールを使用すると、多数の検索条件に基づいて、またはカンマ区切り値 (CSV) ファイルからインポートすることによって、複数のユーザーを新規または既存のシステム配信リストに追加できます。
<http://www.ciscocitytools.com/Applications/CxN/PublicDistributionListBuilder/PublicDistributionListBuilder.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。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、**[配信リスト (Distribution Lists)]** を展開し、**[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表示されます。

ステップ 2 システム配信リストを設定します (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)。

- 新しい配信リストを追加するには、次のステップを実行します。

[配信リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、**[新規追加 (Add New)]** を選択します。

[新しい配信リスト (New Distribution List)] 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。

[配信リストの基本の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、**[編集 (Edit)]** > **[代替名 (Alternate Name)]** を選択します。

[代替ユーザー名の編集 (Edit Alternate Names)] ページで、**[表示名 (Display Name)]** フィールドに新しい代替ユーザー名を追加し、**[新規追加 (Add New)]** を選択します。新しい代替ユーザー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、次の手順を実行します。

[配信リストの検索 (Search Distribution Lists)] 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 (Edit Distribution List Basics)] ページで、必須フィールドの値を変更し、**[保存 (Save)]** を選択します。

[配信リストの基本の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、**[編集 (Edit)]** > **[代替名 (Alternate Name)]** を選択します。

[代替ユーザー名の編集 (Edit Alternate Names)] ページで、表示名を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

- 複数の配信リストを編集するには、次のステップを実行します。

[配信リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、編集する配信リスト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。

[配信リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

- 1 つ以上の配信リストを削除するには、次のステップを実行します。

[配信リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、削除する配信リストのチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

[OK] を選択して削除を確認します。

配信リストメンバーを追加または削除する

ユーザー、ユーザーテンプレート、および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できます。[ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] 配信リストに連絡先と連絡先テンプレートを追加することもできます。

ユーザーやユーザーテンプレートなどのコンポーネントを削除すると、Unity Connection は関連する配信リストから自動的に削除します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[配信リスト (Distribution Lists)] を展開し、[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表示されます。

ステップ 2 [配信リストの検索 (Search Distribution Lists)] 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 [配信リストの基本の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、[編集 (Edit)]、[配信リストのメンバー (Distribution List Members)] 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) 。

- 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。

- ユーザーの追加
- ユーザーテンプレートの追加
- 配信リストの追加

- 連絡先の追加（すべてのボイスメールが有効な連絡先リストのみ）
- 連絡先テンプレートの追加（すべてのボイスメールが有効な連絡先リストのみ）
- 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オンにし、[選択項目の追加（Add Selected）] を選択します。
- リストから1つ以上の配信リストメンバーを削除するには、[配信リストメンバー（Distribution List Members）] 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をオンにして、[選択項目の削除（Remove Selected）] を選択します。

詳細設定を使用したシステム配信リストのアクセスリストを有効にする

配信リストにアクセスできるユーザーを制御するために、パーティションとサーチスペースを作成して、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。ただし、リストの数が多いと、サーチスペースアプローチが適切に拡張されず、サーバーで作成できるパーティションとサーチ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、管理するシステム配信リストごとに個別のアクセスリストを設定できる詳細設定を設定できます。

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ーを指定します。

エイリアスが `allvoicemailusers` の配信リストのアクセスリストを設定する場合は、有効にして、同じエイリアスと指定したサフィックス（「`allvoicemailusers-accesslist`」など）を持つシステム配信アクセスリストを作成します。2番目の配信リストは、エイリアス `allvoicemailusers-accesslist` を使用して作成されます。`allvoicemailusers` 配信リストにメッセージを送信できる必要があるユーザーまたは連絡先を、アクセスリストのメンバーとして追加できます。



- (注) システム配信リストアクセスリストのメンバーとして追加できるのは、Unity Connection ユーザーだけです。

システム配信リストアクセスリストを設定するには、次のタスクを実行します。

1. [システム配信リストのアクセスリストを有効化、設定する（72 ページ）](#) セクションのステップを実行して、アクセスリストを有効にして制御する詳細設定を行います。デジタルネットワークキングを使用して複数の Unity Connection サーバーを接続する場合は、すべてのサーバーで配信リストアクセスリスト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は、アクセスリストを有効にし、制御する詳細設定の値をネットワーク内の各ロケーションで同じに設定する必要があります。

2. アクセスリストで制御するシステム配信リストごとに、新しいシステム配信リストを作成します。元のリストのエイリアスと [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 (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)] フィールドで定義されたサフィックスで構成されるエイリアスを使用します。詳細は、「[システム配信リストを設定する \(68 ページ\)](#)」の項を参照してください。

システム配信リストのアクセスリストを有効化、設定する

- 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 (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配信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 [アクセス権のないシステム配信リストへのメッセージの配信を許可する (Allow Delivery of Messages to Have No Access List)] チェックボックスをオンにします。

(注) 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、メッセージの送信者に Non-Delivery Receipt (NDR) を送信するには、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 4 [アクセス リストのシステム配信リスト エイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)] 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 (Save)] を選択します。

ユーザー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

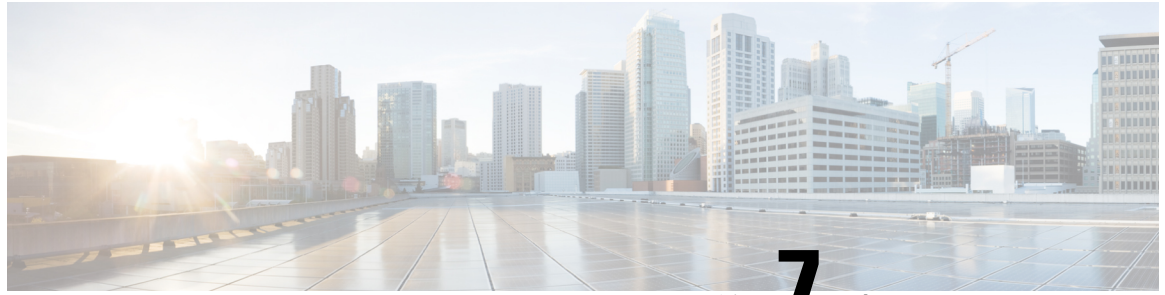
ユーザーは、配信リストにメッセージを送信するように設定する必要があります。サービスクラスのデフォルト設定では、ユーザーは配信リストにメッセージを送信できます。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[サービスクラス (Class of Service)] を展開し、[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 (Search Class of Service)] 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表示されます。
- ステップ 2 [サービスクラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、ボイスメールユーザーに適用す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 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージオプション (Message Options)] セクションで、[システム配信リストへのメッセージの送信をユーザーに許可する (Allow Users to Send Messages to System Distribution Lists)] チェックボックスをオンにして、[保存 (Save)] を選択します。

■ ユーザー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



第 7 章

テレフォニー統合

-
- [はじめに \(75 ページ\)](#)
- [電話システム \(76 ページ\)](#)
- [ポート \(79 ページ\)](#)
- [ポートグループ \(81 ページ\)](#)
- [trunk \(88 ページ\)](#)
- [Speech Connect ポート \(89 ページ\)](#)
- [電話機を使用した音声およびビデオ形式 \(90 ページ\)](#)
- [セキュリティ \(93 ページ\)](#)
- [Unity Connection の IPv6 \(Cisco Unified Communications Manager Integrations のみ\) \(95 ページ\)](#)

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。

電話システム統合

電話システムの設定は、Unity Connection と統合した後に変更できます。電話システムの設定は、Unity Connection が連動する電話システムを識別し、特定の電話システム機能を規制します。（統合の設定は、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）
- すべてのユーザーテンプレート
- 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

ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV 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（Search Phone System）] 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はゼロです。特定の電話システムにポートを追加すると、ポート数には使用可能な音声ポートの数が表示されます。

ステップ 2 電話システムを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- 新しい電話システムを作成するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[新しい電話システム (New Phone System)] 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。
- 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 (Phone System Basics)] ページで、[編集 (Edit)] 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 \(77 ページ\)](#)」を参照してください。
 - Cisco Unified Communication Manager AXL サーバー。「[Cisco Unified Communication Manager AXL サーバー \(78 ページ\)](#)」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 \(79 ページ\)](#) を参照してください。

設定を編集したら、[保存 (Save)] 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。

電話システムの設定

電話システムの基本

- 同じボイスメッセージポートを使用して MWI のオンとオフを切り替えるように電話システム統合を作成した場合は、[MWI の有効化と無効化に同じポートを使用 (Use Same Port for enabled and Disables MWIs)] チェックボックスがオンになっています。ユーザのボイスメッセージがない場合に、MWI をオンのままにせずにこの設定を無効にするには、[MWI の有効化と無効化に同じポートを使用する (Use Same Port forenabled and Disabling MWIs)] チェックボックスと [この電話システムですべての MWI を強制的にオフ (Force All MWIs Off for This Phone System)] チェックボックスをオフにします。
- 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 を同期する場合は、[この電話システムですべての MWI を同期 (Synchronize All MWIs on This Phone System)] オプションの [前で実行 (Run in front of This Phone System)] を選択します。
- コールループ検出の設定を変更して、チェック対象のコール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 (Call Loop Detection Using DTMF)] で該当する設定を行い、[保存 (Save)] を選択します。



(注) コールループは、転送された Unity Connection コール（メッセージを受信したことをユーザに通知する場合など）が Unity Connection に戻る場合に発生します。

Cisco Unified Communication Manager AXL サーバー

AXL サーバーは、Cisco Unified CM 電話システムでのみサポートされ、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 ユーザーのインポート（Unity Connection クラスタ設定では、Cisco Unified CM ユーザーデータをインポートするには、パブリッシャサーバーにサインインする必要があります）。
- Unity Connection パーソナル着信転送ルールのユーザーの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
8.x	はい	はい	はい	非対応
9.x ¹	はい	はい	はい	非対応
10.x	はい	はい	はい	非対応
11.x	はい	はい	はい	はい

¹ Unity Connection 9.1(2) SU4 以降は、AXL サーバー統合用の Cisco Unified CM のすべてのバージョンをサポートします。



(注) AXL サーバーは、Cisco Unified Communications Manager Express 統合または Cisco Business Edition ではサポートされていません。

Unity Connection で AXL サーバーを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV 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 電話システムの [電話システムの基本（Phone Systems Basics）] ページで、[編集（Edit）] メニューの [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバー（Cisco Unified Communications Manager AXL Servers）] を選択します。

ステップ2 AXLサーバーを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください）。

- AXLサーバーを追加するには、次の手順を実行します。

[AXLサーバーの編集 (Edit AXL Servers)] ページの [AXLサーバー (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サーバーの編集 (Edit AXL Server)] ページで入力したユーザー名が、「標準 AXL API アクセス」ロールに割り当てられている Cisco Unified CM アプリケーションユーザーのユーザー名と一致する必要があることを確認します。また、パスワードは、Cisco Unified CM アプリケーションのユーザー名のパスワードと一致する必要があります。

- Cisco Unified CM で対応するアプリケーションサーバーを追加するには、次の手順を実行します。
 1. Cisco Unified CM Administration にサインインし、[システム (System)] を展開し、[アプリケーションサーバー (Application Server)] を選択します。
 2. [アプリケーションサーバーの検索と一覧表示 (Find and List Application Servers)] ページで、[検索 (Find)] を選択してすべてのアプリケーションサーバーを表示します。
 3. [名前 (Name)] 列で、Unity Connection サーバーの名前を選択します。
 4. [アプリケーションサーバーの設定 (Application Server Configuration)] ページの [使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 Unified CM アプリケーションユーザーを選択し、[選択し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。[保存 (Save)] を選択します。
- AXLサーバー統合を編集するには、次の手順を実行します。

[AXLサーバーの編集 (Edit AXL Servers)] ページで、編集する AXLサーバーを選択します。必須フィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- AXLサーバーを削除するには、次の手順を実行します。

[AXLサーバーの編集 (Edit AXL Servers)] ページの [AXLサーバー (AXL Servers)] フィールドで、削除する AXLサーバー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。

電話システムの関連付け

電話システムに関連付けられているすべての Unity Connection ユーザーのリストを表示するには、[電話システムの基本 (Phone System Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [電話システムの関連付け (Phone System Associations)] 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を使用すると、Unity Connection でコールの受信（メッセージの録音など）やコールの発信（メッセージ通知の送信や MWI の設定など）を行うことができます。

各ボイスメッセージポートは、1つのポートグループだけに属します。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 サーバでライセンスされなくなりました。ポートは、Unity Connection のインストール用に展開されたサーバのハードウェアに従って設定できるようになりました。

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。

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。

ポート証明書を表示する

ボイス メッセージング 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 メッセージング 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。

-
- 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 (Search Ports)] 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 (Port Basics)] ページで、[証明書の表示 (View Certificate)] を選択します。
 - ステップ 4** [View Port Certificate] 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 統合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。ただし、次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 ユニットを介した電話システムとの統合では、各 PIMG/TIMG ユニットは、該当するボイス メッセージング 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には、各 PIMG 装置に1つのポートグループの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統合では、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や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、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 ポートを Cisco Unified CM Administration に設定しておく必要があります。



- (注) Unity Connection の TUI (タッチトーンカンパセーション) および VUI (音声認識) 機能のみを使用している場合は、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は、最大 60 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できます。この設定は、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。

ポートグループを設定する

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

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)。

- ポートグループを追加するには、以下の手順を実行します。

[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、**[新規追加 (Add New)]** を選択します。

[新しいポートグループ (New Port Group)] 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。

- ポートグループを編集するには、次の手順を実行します。

[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] 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 (Port Group Basics)] ページで、**[編集 (Edit)]** を選択し、次の設定のいずれかを変更します。

- 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 \(77 ページ\)](#) を参照してください。
- サーバー。詳細については、[サーバ \(Servers\) \(83 ページ\)](#) を参照してください。
- 詳細設定。詳細については、[詳細設定 \(87 ページ\)](#) を参照してください。

- コーデックアダプタイジング。詳細については、[コーデックアダプタイジング \(88 ページ\)](#) を参照してください。

設定を編集したら、[保存 (Save)] を選択します。

- ポートグループを削除するには、次の手順を実行します。

[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] 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。

ポートグループの設定

ポートグループの設定は、追加後に変更できます。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

メッセージ待機インジケータ (MWI)

MWI は、ユーザの電話機で点滅する LCD パネルまたは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、電話システムとユーザの電話機によって異なります。メッセージカウントをサポートする電話システムでは、ユーザが持っているメッセージの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 (Port Group Basics)] ページで、[メッセージ受信インジケータの設定 (Message Waiting Indicator Settings)] の該当する設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

セッション開始プロトコル (SIP) の設定

SIP 設定は、電話システム統合の作成後に変更できます。



(注) Cisco Business Edition は、SIP を使用する電話システム統合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 [ポートグループの基本 (Port Group Basics)] ページで、[セッション開始プロトコル (SIP) 設定 (Session Initiation Protocol (SIP) Settings)] の該当する設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

サーバ (Servers)

Cisco Unified Communications Manager サーバー

Cisco Unified Communications Manager の統合の場合、[関連リンク (Related Links)] は、1 つの Cisco Unified CM サーバーとのみ統合するのに役立ちます。クラスタ内のセカンダリ Cisco

Unified CM サーバーは、統合の完了後に追加する必要があります。Cisco Unified CM サーバーの設定は、サーバーの追加後に変更できます。

電話システム連動で使用されなくなった 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は、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 サーバーの追加または削除をサポートしていません。

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

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 Cisco Unified CM 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 (Port Group Basics)] ページで、[編集 (Edit)] を選択し、[サーバ (Servers)] を選択します。

ステップ 2 Cisco Unified Communications Manager サーバーを設定します (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)。

- セカンダリ Cisco Unified CM サーバーを追加するには、[サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] リストで、[追加 (Add)] 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 (Edit Servers)] ページの [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] で、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 サーバを削除するには、[Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] で、削除する Cisco Unified CM サーバ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。

TFTPサーバー

Cisco Unified Communications Manager の統合では、Cisco Unified CM クラスタが Unity Connection ボイスメッセージングポートに認証と暗号化を使用する場合にのみ、TFTP サーバーが必要です。Cisco Unified CM 電話システム統合を作成した後に、TFTP サーバーを追加する必要があります。

TFTP サーバーの設定は、サーバーの追加後に変更できます。また、ポートグループで使用されなくなった TFTP サーバーを削除することもできます。

Unity Connection で TFTP サーバーを設定する

1.

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 サーバーが表示されます。選択したポートグループの [ポートグループの基本 (Port Group Basics)] ページで、[編集 (Edit)] > [サーバー (Servers)] の順に選択します。

ステップ 2 TFTP サーバーを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- TFTP サーバーを追加するには、次の手順を実行します。

[サーバーの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバー (TFTP Servers)] フィールドで、[追加 (Add)] 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 サーバーを編集するには、次の手順を実行します。

[サーバーの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバー (TFTP Servers)] で、必須フィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- TFTP サーバーを削除するには、次の手順を実行します。

- [サーバーの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバー (TFTP Servers)] で、削除する TFTP サーバー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。

SIP サーバー

SIP トランクまたは別の SIP サーバーを介して Cisco Unified Communications Manager と電話システムを統合する場合は、電話システムの作成後に SIP サーバーを追加できます。SIP サーバーの設定は、サーバーの追加後に変更できます。SIP サーバーは、ポートグループで使用されなくなった場合は削除できます。



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

SIP サーバーを設定する

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 SIP サーバーが表示されます。選択したポートグループの [ポートグループの基本 (Port Group Basics)] ページで、[編集 (Edit)] を選択し、[サーバー (Servers)] を選択します。

ステップ 2 SIP サーバーを設定します (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)。

- SIP サーバーを追加するには、次の手順を実行します。
 1. [サーバーの編集 (Edit Servers)] ページの [SIP サーバー (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 サーバーを編集するには、次の手順を実行します。
 1. [サーバーの編集 (Edit Servers)] ページの [SIP サーバー (SIP Servers)] フィールドで、編集する SIP サーバーを選択します。
 2. 必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- SIP サーバーを削除するには、次の手順を実行します。
 1. [サーバーの編集 (Edit Servers)] ページの [SIP サーバー (SIP Servers)] フィールドで、削除する SIP サーバーの横にあるチェックボックスをオンにします。
 2. モニタリングの
 選択項目の削除
 および
 [OK] を押して、削除を確認します。

PIMG/TIMG ユニット

電話システムが PIMG/TIMG ユニットの介して統合されている場合、各 PIMG/TIMG ユニットは個別のポートグループに作成されます。電話システム連動の作成後に、PIMG/TIMG ユニットの追加、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統合は、Cisco Business Edition 6000/7000 でのみサポートされます。

PIMG/TIMG ユニットを設定する

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 PIMG/TIMG ユニットが表示されます。

ステップ 2 PIMG/TIMG ユニットを設定します（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）。

- PIMG/TIMG ユニットを追加するには、[ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)] で、[新規追加 (Add New)] を選択します。[新しいポートグループ (New Port Group)] ページの [電話システム (Phone System)] フィールドで、PIMG/TIMG ユニットを追加する電話システムを選択します。該当する設定を入力し、[保存 (Save)] 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。[ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [PIMG 設定 (PIMG Settings)] で、該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- PIMG/TIMG ユニットを削除するには、[ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)] で、削除する PIMG/TIMG ユニットのポートグループ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] を選択して削除を確認します。

詳細設定

ポートグループの詳細設定は、遅延や MWI 使用率など、使用頻度の低い設定を制御します。ポートグループの詳細設定のデフォルト値は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制御します。正規化を有効または無効にするには、正規化を有効のままにし、[システム設定 (System Settings)] > [一般設定 (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を編集する

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 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[詳細設定 (Advanced Settings)] を選択し、次の手順を実行します。

- ポートグループを編集するには、[ポートグループの詳細設定 (Port Group Advanced Settings)] で該当する設定を変更し、[保存 (Save)] 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 (Audio Normalization for Recordings and Messages)] で該当する設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

コーデックアドバタイジング

コールの場合、Unity Connection は、メディア ストリームに適した音声またはビデオ形式（またはコーデック）を電話システムでアドバタイズします。

次の理由から、Unity Connection では、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。

- メディアストリームをある音声またはビデオ形式から別の形式に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。
- コールの音声またはビデオの品質を維持するため。

Unity Connection が電話システムで使用されている形式とは異なる音声またはビデ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。

コールに使用する音声またはビデオ形式を変更する

- 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。
- ステップ 2** [ポートグループの検索（Search Port Groups）] 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** [ポートグループの基本（Port Group Basics）] ページで、[編集（Edit）] を選択し、[コーデック アドバタイズ（Codec Advertise）] を選択します。
- ステップ 4** [コーデック アドバタイズの編集（Edit Codec Advertise）] ページで、上矢印と下矢印を選択して、[アドバタイズされたコーデック（Advertised Codec）] ボックスと [アドバタイズされていないコーデック（Unadvertized Codecs）] ボックスの間でコーデックを移動し、[保存（Save）] を選択します。
- ステップ 5** （SIP 統合のみ）アドバタイズされたコーデックで使用するパケットサイズを変更する場合は、[パケットサイズ（Packet Size）] リストで各コーデックに該当するパケット設定を選択し、[保存（Save）] を選択します。

trunk

複数の電話システムが Cisco Unity Connection と連動している場合、ある電話システムのコールを別の電話システムの内線に転送できるように、電話システム トランクを設定できます。電話システム トランクにアクセスするには、内線番号をダイヤルする前に追加の番号をダイヤルする（たとえば、9 をダイヤルする）。



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

トランクを設定する

別の電話システム連動が存在する場合は、電話システムトランクを追加して、一方の電話システムから他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。電話システム連動の作成後に、電話システム トランクを追加できます。

電話システムのトランク設定は変更できません。ただし、変更する電話システムトランクを削除し、必要な設定を使用して新しい電話システムトランクを追加することはできます。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ときに削除できます。

-
- 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 (**Search Phone System Trunks**)] 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)。
- 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 (**Phone System Trunk Search Results**)] で [新規追加 (**Add New**)] を選択します。[新しい電話システムトランク (**New Phone System Trunk**)] ページで、適切な設定を入力し、[保存 (**Save**)] を選択します。
 - 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 (**Phone System Trunk Search Results**)] で、削除する電話システム トランク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 ポートを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[音声接続ポート (Speech Connect Port)] を選択します。
- [音声接続ポートの設定 (Speech Connect Port Configuration)] ページには、現在設定されている音声接続ポートが表示されます。
- ステップ 2** [新しい Speech Connect ポート (New Speech Connect Port)] で、[サーバ (Server)] 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 (Number of Ports)] フィールドに、設定する 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を設定する

- 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。

- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] 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** [ポートグループの基本 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[コーデック アドバタイジング (CodecAdvertise)] を選択します。
- ステップ 4** [コーデック アドバタイズの編集 (Edit Codec Advertise)] ページで、上矢印と下矢印を選択して、コーデックの順序を変更するか、[アドバタイズされたコーデック (Advertised Codec)] ボックスと [アドバタイズされていないコーデック (Unadvertised Codecs)] 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 (Advertised Codecs)] ボックスにコーデックが1つだけある場合、Cisco Unity Connection はそのオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。この音声形式を使用しない場合、電話システムはトランスコードします。
- [アドバタイズされたコーデック (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プリファレンスをアドバタイズします。電話システムが選択したリストから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 (Save)] 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で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設定 (Port Group Basics)] ページの [アドバタイズされたコーデック設定 (Advertised Codec Settings)] で、[パケット サイズ (Packet Size)] リストの各コーデックに該当するパケット設定を選択し、を **保存** します。
- ステップ 7** (SIP 統合のみ) アドバタイズされたコーデックで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設定 (Port Group Basics)] ページの [アドバタイズされたコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] で、[パケット サイズ (Packet Size)] リストの各コーデックに該当するパケット設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。。
- 音声コールとビデオ コールの両方について、Cisco Unified Communications Manager でコーデック G711、G729、および G722 のパケット サイズを変更し、残りのコーデックを Cisco Unity Connection Administration 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 パケットの送信方法については、「[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ために 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 (Port Group)] メニューで、[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] 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すべてのポートグループについて、ステップ 2 ~ 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ために 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 を設定できます。コンフォート ノイズ パケットを送信するように Unity Connection を設定するには、次の手順を実行します。

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

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)] に移動します。[テレフォニー設定 (Telephony Configuration)] ページで、[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 Connection Mixer サービスを再起動して、変更を適用します。



注意 「Connection Mixer」の重要なサービスの再起動が必要になるため、指定されたステップはオフピーク時に実行することをお勧めします。



- (注)
- クラスタの場合は、パブリッシャサーバーでのみ 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。
 - 両方のノードで Connection Mixer 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。

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

証明書とセキュリティプロファイルは、Cisco Unified Communications Manager 認証と暗号化が Unity Connection 音声メッセージングポートに設定されている場合に管理できます。

Unity Connection ルート証明書を表示、保存する

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

- 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を設定する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合のみ)

SIPセキュリティプロファイルは、Cisco Unified CM 7.0以降とのSIP トランク統合でのみ使用され、Unity Connection ボイス メッセージング 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 ボイスメッセージングポートの認証用に設定されなくなった場合は、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 トランク統合のみ)

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合セキュリティ (Telephony Integrations > 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 (Search SIP Security Profiles)] ページには、現在設定されている SIP セキュリティプロファイルが表示されます。

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)。

- SIPセキュリティプロファイルを追加するには、次の手順を実行します。

[SIPセキュリティプロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しいSIPセキュリティプロファイル (New SIP Security Profile)] ページの [ポート (Port)] フィールドに、Cisco Unified CM サーバが SIP トランク認証およびボイスメッセージング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メッセージを暗号化するには、[Do TLS] チェックボックスをオンにし、[Save] 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、次の手順を実行します。

[SIPセキュリティプロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] 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 (Edit SIP Security Profile)] ページで、該当する設定を入力し、[保存 (Save)] 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、次の手順を実行します。

[SIP セキュリティプロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] 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

コール管理

-
- [コール管理の要素 \(97 ページ\)](#)
- [コール管理プラン \(98 ページ\)](#)
- [システムコールハンドラ \(100 ページ\)](#)
- [ディレクトリハンドラ \(106 ページ\)](#)
- [インタビューハンドラ \(109 ページ\)](#)
- [ダイヤルプラン \(111 ページ\)](#)
- [コールルーティング \(119 ページ\)](#)
- [規制テーブル \(123 ページ\)](#)
- [スケジュール \(128 ページ\)](#)
- [祝日スケジュール \(130 ページ\)](#)
- [カスタム録音 \(131 ページ\)](#)
- [自動アテンダントのデフォルトの動作 \(133 ページ\)](#)

コール管理の要素

Cisco Unity Connection のコール管理は、システムがコールを処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、さまざまなコール管理要素の組み合わせです。

Unity Connection には、着信コールと発信コールを管理するための次の要素があります。

コンポーネント	使用方法
コールハンドラ	コールに応答し、メッセージを受け取ります。オプションのメニューを提供します（たとえば、「カスタマーサービスの場合は 1 を押し、営業の場合は 2 を押します」など）。ユーザーおよび他のコールハンドラにコールをルーティングします。オーディオテキスト（事前に録音された情報）を再生します。

ディレクトリハンドラ	ユーザおよび外部の発信者がユーザに連絡してメッセージを残すために使用するオーディオリストを再生して、社内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。
コール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、コールを最初にルーティングする方法を定義できます。ユーザのコールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、および内線番号を設定したら、コールルーティングテーブルを編集することで、該当するユーザまたはハンドラにコールをルーティングできます。
規制テーブル	コールの転送、ユーザへのメッセージの通知、および FAX の配信のために Unity Connection がダイヤルできる番号を指定できるようにすることで、発信コールを制御します。
スケジュールと祝日	現在アクティブなコールルーティングルール、グリーティング、または転送オプションのセットを制御するために、組織の勤務時間、勤務時間外、および休日を定義します。

これらの要素はすべて、構成要素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したり、新しいオブジェクトを追加して組み合わせたりして、発信者エクスペリエンスを作成できます。

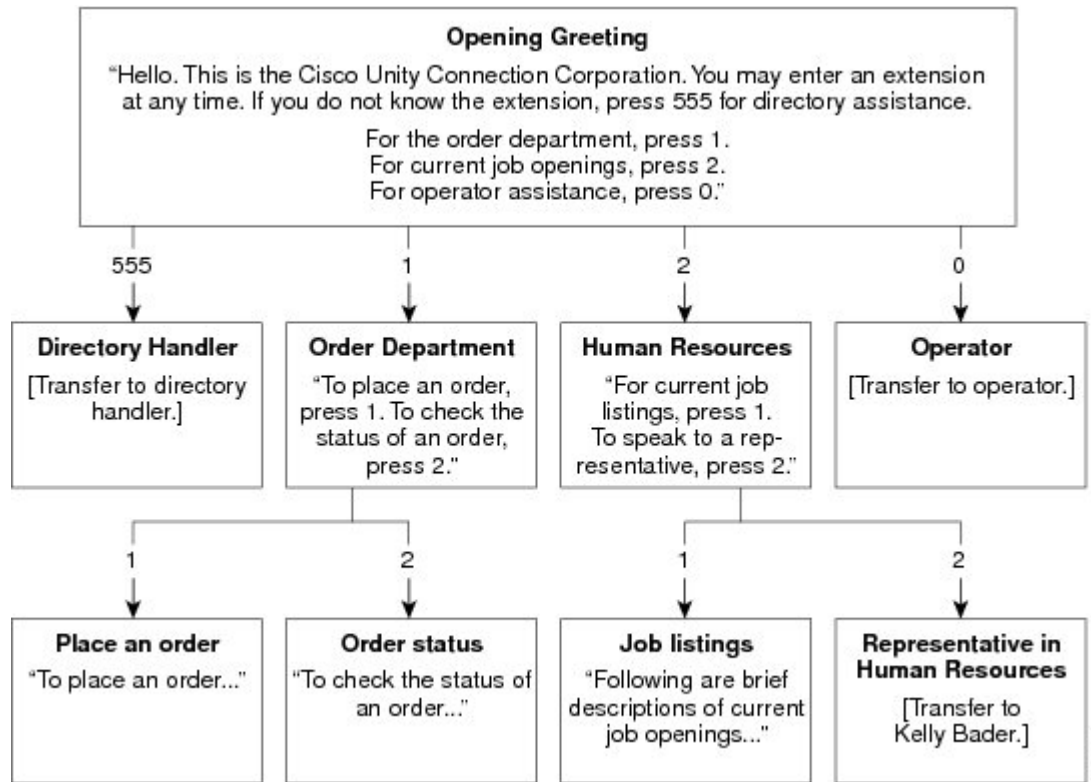
コール管理プラン

コール管理プランは、ハンドラがどのように相互に接続するかを示し、ワンキーダイヤルオプションのメニューと、考えられるすべてのナビゲーションの選択肢（内線番号をダイヤルしてコールハンドラに到達する、またはルーティングルールを介してコールハンドラに到達するなど）を含みます。事前定義された Unity Connection コールハンドラをプランに含めることもできます。

コール管理プランを作成する

コール管理プランがどのように機能するかを検討したら、ハンドラ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使用するコール管理マップの例を示しています。



コール管理プランを導入する

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。

コールハンドラのシステムを設定する準備ができれば、まずコールのルーティング先となるコールハンドラを作成します。これらの「宛先」コールハンドラは、コールをルーティングするコールハンドラを作成するときに選択します。コールハンドラを作成する前に、コールハンドラがコールを転送する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すると、まず、**Kelly Bader**のユーザーアカウントと、発注、注文ステータス、およびジョブリストのハンドラを作成します。次に、**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。たとえば、上の図では、すべての新しいコールハンドラにオープニンググリーティングを介して到達します。また、一部のコールハンドラに内線番号を割り当て、コールルーティングテーブルを使用して着信コールをそ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、コールへの応答、録音済みプロンプトによる発信者へのグリーティング、発信者への情報およびオプションの提供、コールのルーティング、およびメッセージの取得を行います。定義済みの **Unity Connection** コールハンドラを使用することも、新しいコールハンドラを無制限に作成することもできます。

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いています。

次の方法でコールハンドラを使用できます。

- **自動アテンダント**：コールハンドラを人間のオペレーターの代わりに使用し、あいさつを流したり、キーを押したことに応答したりすることで、電話の応答や誘導を行うことができます。自動アテンダントは、オプションのメニューを提供できます（例えば、「営業の場合は1を押してください。サービスの場合は2を押してください。営業時間の場合は3を押してください」）。
- **事前に録音された音声テキストを提供する**：コールハンドラを使用して、顧客が頻繁に要求する情報（例えば、「当社の通常の営業時間は、月曜日から金曜日の午前8時から午後5時です」）を提供したり、システムとの対話の前にすべての発信者に聞こえるように事前に録音されたメッセージを再生したりできます。
- **メッセージ受信者として**：コールハンドラを使用して、組織宛てのメッセージを取得できます（例えば、「カスタマーサービス担当者全員がビジーです。お名前、電話番号、アカウント番号をお知らせください。できるだけ早く折り返しお電話いたします。」）。
- **コールの転送**：コールハンドラを使用して、発信者をユーザーに転送したり（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電話を、通話中の担当者の携帯電話に直接転送する）、別のコールハンドラに転送したりすることができます。



(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いています。テンプレートの設定は、コールハンドラを作成するときに適用されます。**Unity Connection** には、編集可能な定義済み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した場合、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になります。

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デフォルトのコールハンドラテンプレートが1つあります。デフォルトのコールハンドラテンプレートは編集できますが、削除はできません。

コールハンドラテンプレート	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。
---------------	-----------------------------------

コールハンドラテンプレートを設定する

ここでは、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ついて説明します。

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 (Search Call Handler Templates)] 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)。

- コールハンドラテンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[新しいコールハンドラテンプレート (New Call Handler Template)] ページが表示されます。該当する設定を入力し、[保存 (Save)] 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、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 (Edit Call Handler Template Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューから該当する設定を選択します。
 - コールハンドラテンプレートの基本
 - 転送ルール
 - 発信者入力
 - グリーティング
 - グリーティング後の録音
 - 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、次の手順を実行します。

[コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、削除するコールハンドラ テンプレートを選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確認します。

デフォルトのシステムコールハンドラ

Unity Connection には、次の定義済みコールハンドラが含まれており、編集はできますが、削除はできません。



(注) 少なくとも、これらのコールハンドラのグリーティングを編集する必要があります。

<p>オープニンググリーティング</p>	<p>自動アテンダントとして機能し、発信者が組織に発信したときに最初に聞くグリーティングを再生し、指定し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コールルーティングルールは、すべての着信コールをオープニンググリーティングコールハンドラに転送します。</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により、発信者は * を押してサインインカンパセーションにアクセスするか、# を押してオペレータコールハンドラにアクセスできます。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配信リストに送信されます。</p>
<p>演算子</p>	<p>発信者が「0」を押すか、どのキーも押さなかった場合 (デフォルト設定)、コールはこのコールハンドラ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、通話中のオペレータに転送したりできるように、オペレータコールハンドラを設定できます。</p> <p>デフォルトでは、オペレータコールハンドラにより、発信者は * を押してサインインカンパセーションにアクセスするか、# を押してオープニンググリーティングコールハンドラにアクセスできます。オペレータコールハンドラに残されたメッセージは、オペレータユーザーのメールボックスに送信されます。</p>

<p>終了案内</p>	<p>短い終了案内メッセージを再生し、発信者からの入力がない場合は電話を切ります。</p> <p>デフォルトでは、終了案内コールハンドラにより、発信者は*を押してサインインカンバセーションにアクセスするか、#を押してオープニンググリーティング コールハンドラにアクセスできます。[グリーティング後 (After Greeting)]アクションを [ハンガアップ (Hang Up)] から [メッセージ受信 (Take Message)]に変更すると、終了案内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配信リストに送信されます。</p>
-------------	--

システムコールハンドラを設定する

ここでは、Unity Connection のシステム コールハンドラを設定し、コールハンドラの設定を定義して保存する方法について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (**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。

[コールハンドラの検索 (**Search Call Handlers**)]ページには、現在設定されているコールハンドラが表示されます。

ステップ 2 システムコールハンドラを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (**Help**)]>[このページ (**This Page**)]を参照してください) 。

- システムコールハンドラを追加するには、次の手順を実行します。

[コールハンドラの検索 (**Search Call Handlers**)]ページで、[新規追加 (**Add New**)]を選択します。

[新しいコールハンドラ (**New Call Handler**)]ページで、該当する設定を入力し、[保存 (**Save**)]を選択します。

- システムコールハンドラを編集するには、次の手順を実行します。

[コールハンドラの検索 (**Search Call Handlers**)]ページで、編集するコールハンドラを選択します。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をオンにして、[一括編集 (**Bulk Edit**)]を選択します。

[コールハンドラの基本設定の編集 (**Edit Call Handler Basics**)]ページで、[編集 (**Edit**)]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。
- 転送ルール。「[転送ルール](#)を参照してください。
- 発信者入力。「[発信者入力](#)を参照してください。
- こんにちは「[グリーティング](#)を参照してください。

- グリーティング後の録音。
 - メッセージ設定。「[メッセージ設定](#)を参照してください。
 - コールハンドラ所有者。「[コールハンドラ所有者](#)てください。
設定を編集したら、[保存 (Save)] を選択します。
- システムコールハンドラを削除するには、次の手順を実行します。
- [システム コール ハンドラ (System Call Handlers)] 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。
- 削除するコールハンドラに依存するデータベース オブジェクトを検索するには、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択します。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 (Delete Selected)] を選択します。

コールハンドラ設定

転送ルール

システムコールハンドラの転送ルールは、自動アテンダントからコールハンドラに到達したコールを Unity Connection が転送する方法を指定します。

コールがコールハンドラに転送されると、Unity Connection はまず該当する転送ルールを確認して、コールの転送先（コールハンドラ グリーティングまたは内線）を決定します。

オプションの録音済み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、コールをグリーティングに転送する転送ルールを設定します。

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 (Standard)] : これは標準時間用です。
- [クローズド (Closed)] : これは、アクティブなスケジュールの休業日（営業時間外および祝日）です。
- [代替 (Alternate)] : この転送ルールを有効にすると、標準およびクローズド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押した電話キーに応答して Unity Connection が実行するアクションを定義します。個々のグリーティングの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] 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。

グリーティング

グリーティングの再生中に、発信者が 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できるように、個々のコールハンドラ グリーティングを設定できます。



(注) 各システム コールハンドラには、最大7つのグリーティングを設定できます。

デフォルトのグリーティングは次のとおりです。

標準	別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。標準グリーティングを無効にすることはできません。
時間外	アクティブなスケジュールに定義された休業時間（営業時間外）に再生されます。時間外グリーティングは、標準グリーティングよりも優先されます。
祝日 (Holiday)	アクティブなスケジュールに関連付けられた祝日のスケジュールで指定された特定の日に再生されます。祝日グリーティングは、標準グリーティングおよび時間外グリーティングよりも優先されます。
内部	内部発信者に対してのみ再生されます。同僚だけが知る必要がある情報を提供できます。内線グリーティングは、標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングよりも優先されます。すべての電話システム統合が、社内の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 (Busy)	内線がビジーのときに再生されます。話中グリーティングは、標準グリーティング、時間外グリーティング、内線グリーティング、および祝日グリーティングよりも優先されます。 すべての電話システム統合が、ビジーの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。
オプション	休暇や休暇など、さまざまな特別な状況に使用できます。代替のグリーティングは他のどのグリーティングよりも優先されます。
エラー	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できない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。 システムのデフォルトのエラー録音は、「有効なエントリとして認識されませんでした」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、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 グリーティングを複数の言語で録音できます。たとえば、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、コールハンドラのメッセージの受信者、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、外部発信者からのメッセージの最大録音時間、メッセージを残すときに発信者が実行できる操作、メッセージに自動的にセキュアとしてマークするかどうか、およびどのアクションを実行するかを指定します。メッセージが残されたら、次のコールに応答します。

コールハンドラ所有者

コールハンドラの所有者は、別のコールハンドラ グリーティングを選択するか、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)] ページからコールハンドラ グリーティングを録音します。または、Cisco Unity グリーティング管理を使用して電話で録音することもできます。



- (注) Unity Connection 10.5 以降では、ユーザー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、コールハンドラの所有者として追加できるのは、配信リスト内の (ネストされた配信リストのメンバーではなく) ローカルユーザーのみです。

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社内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、コール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、1つ以上の一致が見つかった場合の動作、および発信者の入力を検出されなかった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 ハンドラには次の2つのタイプがあります。

<p>電話のキーパッド</p>	<p>発信者は、電話のキーパッドを使用して検索情報または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、1つ以上の一致が見つかった場合の動作、および発信者の入力が見つからなかった場合の動作を指定できます。</p>
<p>[音声の有効にする (Voice Enabled)]</p>	<p>発信者は、連絡先の Unity Connection ユーザの名と姓を発音するか、内線番号の個々の数字を発音して内線番号を入力します。音声ディレクトリハンドラでは、検索に代替ユーザー名を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>ディレクトリにリストされているユーザは、外部の発信者が使用できますが、管理者が定義した連絡先は、Unity Connection にサインインしているユーザのみが使用できます。ユーザ定義の連絡先は、その連絡先を定義した Unity Connection ユーザだけが使用できます。</p> <p>(注) このタイプのディレクトリハンドラでは、ユーザの表示名が指定されており、[ユーザの基本設定 (User Basics)] ページで [ディレクトリ内のリスト (List in Directory)] チェックボックスがオンになっていない限り、ユーザに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。

デフォルトのディレクトリハンドラ

Unity Connection には、編集はできても削除はできないデフォルトのディレクトリハンドラが1つ含まれています。これはシステムディレクトリハンドラです。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、名の順序で検索するように設定されています。

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、コールハンドラの開始グリーティング中に発信者が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を設定する

ここでは、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方法について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)] を選択します。

[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページには、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)。

- ディレクトリハンドラを追加する手順については、以下を実行します。

[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

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

- ディレクトリハンドラを編集する手順については、以下を実行します。

[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] 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をオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

[ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページで、[編集 (Edit)] 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
- グリーティング

設定を編集したら、[保存 (Save)] を選択してページを終了します。

- ディレクトリハンドラを削除する手順については、以下を実行します。

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

削除するディレクトリハンドラに依存するデータベースオブジェクトを検索するには、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択します。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 (Delete Selected)] 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。

- 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、録音した一連の質問を再生し、発信者が提示した回答を録音することで、発信者から情報を収集します。

インタビューハンドラのメッセージの受信者、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、メッセージに緊急のマークを付けるか、メッセージが残ったときにコールで次に実行するアクションを指定できます。

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ている場合（たとえば、コールハンドラの発信者入力キーがコールをインタビューハンドラに送信する場合）、他のオブジェクトの設定を変更するまで、インタビューハンドラを削除することはできません。オブジェクトを使用して、削除するインタビューハンドラの参照を削除します。最初にオブジェクトの設定を変更せずにインタビューハンドラを削除しようとすると、削除操作は失敗します。

1 つ以上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は、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、コールハンドラ グルーピングを再録音してください



(注) Cisco Unity Connection リリース 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は、複数の質問を録音する必要があります。Unity Connection で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て保存します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[インタビューハンドラ (Interview Handlers)] を選択します。

[インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページには、現在設定されているインタビューハンドラが表示されます。

ステップ 2 インタビューハンドラを設定します (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)。

- インタビューハンドラを追加するには、以下の手順を実行します。

[インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

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

- ディレクトリハンドラを編集する手順については、以下を実行します。

[インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページで、編集するインタビュー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をオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- インタビューハンドラを削除するには、次の手順を実行します。

[インタビューハンドラ (Interview Handlers)] ページで、削除するインタビューハンドラを選択します。

削除するインタビューハンドラに依存するデータベースオブジェクトを検索するには、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択します。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、別のインタビュー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 (Delete Selected)] 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 内のグローバルダイヤルおよびメッセージアドレススペースを分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グループで構成されます。サーチスペースは、パーティションの番号付きリストです。

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

Unity Connection サーバーをインストールまたはアップグレードすると、パーティションに属するすべてのオブジェクト（ユーザーやユーザーテンプレートなど）は、<Server Name> [パーティション (Partition)] を選択します。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> サーチスペース（唯一のメンバーとしてパーティション）。さらに、すべてのテンプレートは、該当する場合にこのパーティションとサーチスペースを使用するように設定されます。したがって、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サーチスペースのみを使用します。デフォルトのパーティションとサーチスペースの名前を変更または削除し、説明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サーチスペースを編集できます。



(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、すでに作成されているオブジェクトやテンプレートには影響しません。

システムのデフォルトパーティションとサーチスペースを変更する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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 [一般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページの [デフォルトパーティション (Default Partition)] 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 [デフォルト検索範囲 (Default Search Scope)] フィールドで、新しいデフォルトサーチスペースの名前を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

パーティション

Unity Connection では、パーティションは、発信者やユーザーが Unity Connection と対話しながらメッセージや通話を発信できるオブジェクトをグループ化する方法として作成します。1 つ以上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でき、1 つのパーティションを複数のサーチスペースのメンバーにすることができます。次のタイプのオブジェクトが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ー（プライマリ内線番号）
- ユーザー代替内線番号
- 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、ユーザーテンプレート、コンタクトテンプレート、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、同様の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。

内線番号はパーティション内で一意である必要があります。ただし、パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト（一部のコンタクトやシステム配信リストなど）を含めることができます。オブジェクトの名前は、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の電話番号も、パーティション内で一意である必要はありません。

一般的に、オブジェクトは1つのパーティションのメンバーにしかありませんが、ユーザーは1つのパーティションにプライマリ拡張子を持ち、別のパーティションに代替拡張子を持つことができます。ユーザーに定義されている代替ユーザー名がある場合、ユーザーが内線番号を持つ各パーティションで代替ユーザー名を使用できます。



(注) 一括編集モードで代替内線番号のパーティションを変更すると、ユーザーのプライマリ内線番号が代替内線番号として使用されます。変更されたパーティションにプライマリ拡張子がすでに存在する場合は、重複する拡張子を含むエラーメッセージがスローされます。

パーティションを設定する

ここでは、Unity Connection のパーティションの設定、設定の定義、および保存について説明します。パーティションを作成したら、ユーザやユーザーテンプレートなどのさまざまなオブジェクトをパーティションメンバーとして割り当てることができます。

- 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（Search Partitions）]ページには、現在設定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）。

- パーティションを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。
[新しいパーティション (New Partition)] ページで、パーティションの名前を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
[パーティションの編集 (Edit Partition)] ページが表示されたら、必要に応じて説明を追加し、[保存 (Save)] を選択します。
(注) パーティションの名前または説明を変更できます。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 (Edit Partition)] ページで、必要に応じて設定を変更し、[保存 (Save)] 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。
(注) パーティションが空の場合 (パーティションのメンバーであるオブジェクトがない場合)、およびパーティションがシステムのデフォルトパーティションとして設定されていない場合は、パーティションを削除できます。空でないパーティションを削除しようとする、UnityConnection はパーティションが使用中で削除を許可しないことを警告します。

サーチスペース

検索スペースは、ユーザーや外部発信者がUnityConnectionとの対話中に到達できるユーザーや配信リストなどの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、ユーザーに適用される検索範囲は、ユーザーがメッセージの宛先に指定できるユーザー、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は、音声認識カンバセーションを使用するときに、ユーザが名前をダイヤルして発信できるユーザおよび連絡先も識別します。

次のタイプのオブジェクトは、検索範囲にサーチ スペースを使用できます。

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

さらに、ユーザーテンプレート、コンタクトテンプレート、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。サーチ 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。

Unity Connection が発信者の代わりにオブジェクトを検索する場合、パーティションはサーチスペースに配置されている順序で検索されます。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 およびネットワークングの概念については、「[ネットワークング \(149 ページ\)](#)」の章を参照してください。

自動アテンダントのサーチスペースの例

組織で、カスタマーサービス部門へのコールを処理し、ユーザーのボイスメッセージを受信するための自動アテンダントとしてセットアップされた Unity Connection サーバーをインストールしました。組織のすべての従業員には、従業員パーティションにプライマリ内線番号が割り当てられ、カスタマーサービス部門の従業員には、カスタマー サービス パーティションに代替内線番号が割り当てられます。

Unity Connection サーバは、次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ます。

[サーチスペース (Search Space)]	パーティションメンバーシップ (順番)
従業員の検索スペース	従業員、カスタマーサービス
カスタマー サービス サーチスペース	カスタマー 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サーチ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 サーチ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従って、組織内のすべての従業員は、組織内で相互にコールするとき従業員サーチスペースを使用します。

この例では、ユーザが Unity Connection にコールしてサインインすると、社内の他のユーザにメッセージを宛先指定したり、コールを発信したりできます。ただし、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、カスタマーサービスパーティション内の代替内線番号を持つ従業員にのみ到達できます。

複数サイトのサーチスペースの例

組織に、本社、Regional-East、Regional-West の3つのサイトにサービスを提供する、デジタル的にネットワーク化された3つの Unity Connection ロケーションがあるとします。

設定は次のようになります。

- Unity Connection には、次のサーチスペースと関連するパーティションが設定されています。

[サーチスペース (Search Space)]	パーティションメンバーシップ (順番)
本社 - SS	HQ、プライマリ、RE、RW
リージョン - 東 - SS	RE、プライマリ
リージョン - 西 - SS	RW、プライマリ

- 次のユーザーアカウントが設定されています。

ユーザー	ホームサーバー	ユーザーのサーチスペース	プライマリ エクステンション	代替内線番号
Alex Abade	本社	本社 - SS	85553001、プライマリ	3001、本社
Chris Brown	本社	本社 - SS	85553002、プライマリ	3002、本社
Pat Smith	リージョン - 東	リージョン - 東 - SS	82223001、プライマリ	3001、RE
Shannon Johnson	リージョン - 東	リージョン - 東 - SS	82223002、プライマリ	3002、RE
Robin Smith	リージョン - 西	リージョン - 西 - SS	87773001、プライマリ	3001、RW
Terry Jones	リージョン - 西	リージョン - 西 - SS	87773333、プライマリ	3333、RW

- 本社サーバー上の VPIM ロケーションとして設定されている VPIM サーバー (VPIM-South) があります。この VPIM ロケーションのダイヤル ID は 8468 で、ブラインドアドレッシングを許可し、プライマリパーティションに属し、本社-SS サーチスペースを使用するように設定されています。
- 各サーバーの Attempt Sign In ダイレクトルーティングルールと Attempt Forward 転送ルーティングルールは、そのサーバーのユーザーと同じサーチスペースを使用するように設定されます。(たとえば、本社サーバーのルールは、本社-SS サーチスペースを使用します)。

この例では、1つのサイトのユーザーは、4桁の内線番号を使用して同じサイトの他のユーザーをアドレス指定できます。ユーザーは、8468 とリモートシステムのメールボックス番号を入力することで、メッセージをVPIMメールボックスにブラインドアドレス指定できます。VPIM-South VPIM ロケーションのユーザー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ーに配信できます。

サーチスペースの仕組み

サーチスペースは、次のコンポーネントに適用されます。

- [ユーザ (Users)] : ユーザは、ユーザの検索範囲として定義された検索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。この検索スペースには、ユーザーのプライマリ内線番号または代替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の宛先を指定し、検索スペース内の異なるパーティションに重複する内線番号がある場合、Unity Connection は、Cisco Unity Connection Administration の [割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)] リストに表示される順序で検索スペース内のパーティションを検索し、最初の内線番号を返します。結果が見つかりました。

ユーザーの検索範囲は、内線番号または名前でもメッセージを宛先指定する場合、プライベート配信リストにメンバーを追加する場合、宛先指定優先順位リストに名前を追加する場合、名前をコールして別のユーザーにコールを発信する場合に、ユーザーが到達できるオブジェクトを定義します。VPIM 連絡先へのメッセージの宛先指定、VPIM ロケーションへのメッセージのブライント宛先指定を行います。

- コールルーティングルール : 着信が 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応じて、まず該当するルーティングルールテーブルと照合されます。Unity Connection がコールのパラメータに基づいて該当するテーブル内のルーティングルールとコールを照合する場合、ルーティングルールの設定によってコールの初期検索範囲が決定されます。

コールルーティングルールで正しい検索範囲を設定しやすくするために、着信コールのポート、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ルーティングルール条件を設定できます。複数のパーティションと複数の検索スペースを設定する場合は、各コール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。コールルーティングルールを使用した検索範囲の設定に関連する次の考慮事項を考慮してください。

- Unity Connection は、コールの初期範囲として定義された検索スペースを使用して、コールがユーザからのものであるかどうか、およびそのコールがユーザからのものであるかどうかを識別します。ユーザが、コールの初期検索範囲として設定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した場合、そのコールはユーザからのコールとして識別されません。ユーザの内線番号が、この検索スペースに表示される別のパーティションの内線番号と重複している場合、コールは、Unity Connection が検索スペースに表示される順序でパーティションを検索するときに最初に検出した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 にサインインするためにコールするユーザは、サインインプロセスが正常に完了するまで、ユーザプロファイルに定義された検索スペースに検索範囲が設定されません。
- システム配信リスト : 各配信リストにパーティションを割り当てるため、検索スペースを使用して、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できます。特定のユーザーグループの検索範囲に含まれないパーティションに配信リストを割り当てると、ユーザーはメッセージの宛先となる配信リストを見つけることができません。たとえば、「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、このパーティションを使用するように allvoicemailusers、allvoicemailenabledcontacts、および

`undeliverablemessages` を設定できます。リストに送信するためのアクセス権を特定のユーザに付与するには、デフォルトパーティションと「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サーチスペースを作成し、このサーチスペースをユーザの検索範囲として割り当てることができます。

- [システム コールハンドラ (System Call Handlers)] : **Unity Connection** は、コールハンドラの検索範囲を使用して、コールハンドラからユーザ、管理者定義の連絡先、およびVPIMロケーションの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。ハンドラの範囲は、コールにすでに設定されている検索範囲を（前のハンドラまたはコールルーティングルールから）継承するか、指定した特定の検索範囲を使用するように設定できます。
- **ディレクトリ ハンドラ** : **Unity Connection** は、ディレクトリ ハンドラの検索範囲を使用して、ディレクトリ ハンドラに到達した発信者が検索または再生できるオブジェクトを定義します。電話ディレクトリハンドラの場合、スコープをサーバー全体、特定のサービスクラス、システム配信リスト、またはサーチスペース（コールから継承するか、ディレクトリハンドラに指定）に設定できます。音声対応ディレクトリハンドラの場合、スコープをサーバ全体またはサーチスペース（コールから継承されたもの、またはディレクトリハンドラに指定されたもの）に設定できます。

発信者がディレクトリ ハンドラで特定の名前を検索する場合、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、発信者はカンパシーションの他の部分からアクセスできます。インタビューハンドラには、ユーザやその他のオブジェクトへのダイヤルやアドレス指定が含まれないため、検索範囲は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接続する場合、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は、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で共有される最大 10K のパーティションと 10K のサーチ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 1 つ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ッシングが許可され、ロケーションが属するパーティションがユーザのサーチスペース内にある場合、ユーザはリモート VPIM システム上のユーザにブラインドアドレッシングできます。ブラインドアドレスの場合、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ボックス番号を付けて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 のメールボックス 1000 に到達するには、ユーザはメッセージの宛先を 5551000 にします。

VPIM ロケーションが自動連絡先作成用に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。VPIM 連絡先のパーティションは、関連付けられた VPIM ロケーションとは無関係に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

義されているサーチスペースを検索し、To: アドレス フィールドの内線と Unity Connection ユーザを照合してメッセージ受信者を特定します。

- [管理者定義の連絡先 (Administrator Defined Contacts)]: 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。発信者がボイスコマンドを使用してコンタクトにコールするために使用できる電話番号でコンタクトが設定されている場合、サーチスペースを持つ音声認識ユーザには、コンタクトのパーティションが含まれます。サーチスペースにこのパーティションが含まれていないユーザは、コンタクトに発信できません。さらに、検索範囲を持つ音声対応ディレクトリ ハンドラに到達した発信者は、このパーティションを含むサーチスペースを使用または継承します (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)。

サーチスペースを設定する

ここでは、Unity Connection のサーチスペースの設定、設定の定義、および保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[**Dial Plan**] を展開し、[**Search Spaces**] を選択します。

ステップ 2 サーチスペースの設定 (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)。

- 新しいサーチスペースを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しいサーチスペース (New Search Space)] ページで、サーチスペースの名前を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

[サーチスペースの編集 (Edit Search Space)] ページで、サーチスペースの説明を入力し、[保存 (Save)] 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。[サーチスペースの編集 (Edit Search Space)] ページで、必要に応じて設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- サーチスペースを削除するには、削除するサーチスペースの表示名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。

(注) サーチスペースを使用しているオブジェクトがある場合でも、サーチスペースを削除できます。ただし、この場合は、代替のサーチ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サーチスペースに設定されていたオブジェクトは、代わりに置換サーチ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を同時に削除することはできません。
-

コールルーティング

コールルーティングは、オペレータまたは特定のユーザ、コールハンドラ、ディレトリハンドラ、またはインタビューハンドラに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パセーションにルーティングするために使用されます。

デフォルト コール ルーティング ルール

Unity Connection には、ユーザーと身元不明発信者からのコールを処理する 2 つのコールルーティングテーブルがあります。1 つは直接コール用、もう 1 つは転送コール用です。

1. **ダイレクトルール**は、Unity Connection に直接ダイヤルされるユーザーおよび身元不明発信者からのコールを処理します。定義済みの直接ルーティングルールは次のとおりです。
 - **サインイン試行 (Attempt Sign-In)** : ユーザーからのコールは、ユーザー サインインカンパセーションにルーティングされます。



(注) Unity Connection 10.0(1) 以降では、[サインインの試行 (Attempt Sign-in)] を使用してログインすると、ユーザーはビデオグリーティングと音声グリーティングの両方を再生および録音できます。

- **オープニンググリーティング** : 身元不明の発信者からのコールは、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、ユーザーの内線番号から Unity Connection に転送されたコールを処理します。

またはユーザーアカウントに関連付けられていない内線番号 (会議室など) から。事前定義された転送ルーティングルールは次のとおりです。

- **転送試行** : ユーザーの内線から転送されたすべてのコールがユーザー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コールを受信したときに、ユーザーはビデオグリーティングと音声グリーティングの両方を再生できます。

- **オープニンググリーティング** : ユーザーアカウントに関連付けられていない内線から転送されたコールは、オープニンググリーティングにルーティングされます。

[サインイン試行 (Attempt Sign-In)]ルールと[転送試行 (Attempt Forward)]ルールの順序は、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関連して変更できます。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です。定義済みのオブジェクトは削除できません。

新しいルールを作成する場合は、コールのルーティングに使用す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は空白のままにしておくことができます。

コールルーティングルールを設定する

ここでは、Unity Connection でのコールルーティングルールの設定、ルーティングルールの設定の定義、および保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)]、[コールルーティング (Call Routing)] の順に展開します。

- ダイレクトコールのルーティングルールを設定する場合は、[ダイレクトルーティングルール (Direct Routing Rules)] を選択します。[ダイレクトルーティングルール (Direct Routing Rules)] ページには、デフォルト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。
- 転送されたコールのルーティングルールを設定する場合は、[転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] を選択します。[転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] ページには、デフォルト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 直接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)。

- ルーティングルールを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しいダイレクトルーティングルール (New Direct Routing Rule)] ページまたは [新しい転送ルーティングルール (New Forwarded Routing Rule)] ページで、該当する設定を入力し、[保存 (Save)] 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 (Edit Routing Rule)] ページで [新規追加 (Add New)] 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 (Save)] を選択します。

- ルーティングルールを削除するには、次の手順を実行します。

[コンタクトの検索 (Search Contacts)] 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 (Delete Selected)] を選択します。

コールルーティングテーブル

コールルーティングテーブルは、オペレータまたは特定のユーザ、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、またはインタビューハンドラに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、コールルーティングテーブルは、ユーザをユーザサインインカンパセーション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、それぞれのルーティングテーブルでルールの順序を変更できます。[サインイン試行 (Attempt Sign-In)]ルールと[転送試行 (Attempt Forward)]ルールの順序は、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関連して変更できますが、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。定義済みのオブジェクトは削除できません。

コールルーティングテーブルは、発信側の電話番号 (ANI または発信者 ID)、コールが接続されているトランクまたはポートなど、コールに関して Cisco Unity Connection が持つ情報に基づいて着信コールをルーティングできるようにする一連のルールで構成されます。着信、ダイヤルされた電話番号 (DNIS)、転送ステーション、およびスケジュールが表示されます。

Unity Connection がコールを受信すると、まず電話システムから送信されたコール情報に基づいて直接コールか転送コールかを判断し、次に該当するコールルーティングテーブルを適用します。コール情報が最初のルールのすべての条件に一致する場合、コールはルールで指定された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、コール情報は 2 番目のルールの条件と比較され、コールのすべての特性に一致するルールが見つかるまで続けられます。

電話システムと Unity Connection 間の統合によって、コールに関して提供される情報 (コールタイプ、ポート、トランク、発信者番号、ダイヤル番号など) 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。

次に、Unity Connection でコールルーティングテーブルを使用してコールをルーティングする例を示します。

例 1

次の表では、[オペレータ (Operator)]ルール設定で指定された基準を満たすコール ([平日 (Weekdays)]スケジュールがアクティブな間に受信された直接外線コール) がオペレータに転送されます。この基準を満たさないコールは、テーブル内の他のコールルーティングルールのいずれかの指定に従ってルーティングされます。この場合、週末に受信した直接の外線コールは、オープニングルーティングコールルーティングルールに従って、オープニングルーティングにルーティングされます。

表 4: ダイレクトコールコールルーティングテーブル

ルール	ステータス	ダイヤル番号	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	すべて	すべて	すべて	すべて	平日	オペレータの転送試行

ルーティングルールを次のコールルーティングルールアクションからのルーティングで使用する

ルール	ステータス	ダイヤル番号	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
サインインの試行	アクティブ	すべて	すべて	すべて	すべて	常に	サインインの試行
オープニンググリーティング	アクティブ	すべて	すべて	すべて	すべて	常に	オープニンググリーティングの試行

例 2

次の表では、特定の内線番号（1234 および 5678）から転送されたコールは、それぞれ製品情報ルールとカスタマー 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）にも一致しないコールは、残りの 2 つのルールに従ってルーティングされます。

表 5: 転送コールコールルーティングテーブル

ルール	Status	ダイヤル番号	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
カスタマー サービス	アクティブ	すべて	すべて	5678	すべて	すべて	常に	カスタマー サービス 試行
製品情報	アクティブ	すべて	すべて	1234	すべて	すべて	常に	製品情報のグリーティング
転送試行	アクティブ	すべて	すべて	すべて	すべて	すべて	常に	転送試行
オープニンググリーティング	アクティブ	すべて	すべて	すべて	すべて	すべて	常に	オープニンググリーティング転送の試行

ルーティングルールを次のコールルーティングルールアクションからのルーティングで使用する

ユーザプロフィールまたはコールハンドラでは、[グリーティング後（After Greeting）]アクション、[メッセージ後（After Message）]アクション、または発信者入力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（Route from Next Call Routing Rule）]アクションをコールに適用できます。このアクションにより、Cisco Unity Connection は、Unity Connection が以前にコールします。コールがテーブル内の最終ルールに従ってすでに処理されている場合は、最終ルールが再度適用されます。

たとえば、発信者が Unity Connection に直接発信するか、内線によって転送されるかにかかわらず、すべての発信者に対して Unity Connection で常に標準のグリーティングまたは免責事項を再生するように設定できます。グリーティングは、発信者が他のアクション（メッセージを

残す、サインインするなど) を実行する前に再生されます。これを行うには、次のタスクを実行します。

1. 新しいコールハンドラを作成し、メッセージをオプション グリーティングとして録音します。
2. オプション グリーティングを有効にし、グリーティング中に発信者の入力を無視するように設定してから、[グリーティング後 (After Greeting)]アクションと[次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)]コールアクションを設定します。
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 (Go Directly to Greetings)]を選択)、その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同じ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 (ここでも [グリーティングに直接移動 (Go Directly to Greetings)]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。

このようにシステムを設定すると、すべてのコールは、発信元やシステムへの到達方法に関係なく、このグリーティング全体が再生され、元の接続先に直接進みます。

規制テーブル

規制テーブルを使用すると、ユーザーおよび管理者が使用できる電話番号またはURIを制御できます。

- コールの転送：ユーザーがコールを転送するために入力できる番号またはURIと、発信者システム転送を使用するときに外部の発信者が入力できる番号またはURIの両方が含まれます。
- Cisco Unity Connection アプリケーションからの電話による録音および再生（電話機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）。
- FAX 機への FAX の配信。
- メッセージ通知の送信。
- ユーザー定義の代替内線番号の作成（ユーザーの代わりに Unity Connection が自動的に追加する内線番号を含む）。

たとえば、ユーザーがコールを内部の内線番号にのみ転送するように指定したり、FAXが市内の電話番号にのみ配信されるように指定したりできます。（規制テーブルは、ユーザーがUnity Connection と対話していないときに電話機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、コール転送用の規制テーブル、メッセージ通知用の規制テーブル、およびFAX配信用の規制テーブルをメンバーに指定します。規制テーブルは、3つすべてで同じにすることも、それぞれで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 カンバセーションを使用して、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場合、またはサインインしているユーザが Unity Connection カンバセーションを使用してユーザが指定した番号を指定すると、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て、入力された電話番号が許可されていることを確認します。

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設定した場合、Unity Connection は、そのユーザのサービス クラスに関連付けられている規制テーブルを適用し、次の場合にエラーメッセージを表示します。電話番号は使用できません。ただし、管理者が Cisco Unity Connection Administration を使用してユーザのメッセージ通知番号を変更した場合、Unity Connection はその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。

[ユーザー定義 (User-Defined)] および [自動的に追加された代替内線番号 (Automatically-Added Alternate Extensions)] 規制テーブルは、Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスまたは API コールを介してユーザーが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、他の規制テーブルと同様に機能します。また、ユーザーが Unity Connection を頻繁に呼び出してその番号からサインインする場合に、その番号が代替内線番号として提供されないように制限することもできます。(このテーブルの名前は、自動的に追加された代替内線番号の除外内線番号であり、ユーザーが Cisco PCA で作成した代替内線番号には適用されません)。他の規制テーブルとは異なり、この規制テーブルはすべてのユーザに適用されるため、サービス クラスに関連付けられません。また、管理者が Unity Connection Administration を使用してユーザー定義の代替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替内線番号を入力または変更する場合には適用されません。

規制テーブルの各行は、ダイヤル文字列で構成されます。各ダイヤル文字列は、コールパターンと、コール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、規制テーブルは、Unity Connection が転送または配信を完了しようとするときではなく、規制テーブルによって制御される番号をユーザが変更しようとしたときに適用されます。認証されていない発信者が指定した番号に転送できる発信者システム転送の場合、Unity Connection は指定された番号を [デフォルトシステム転送 (Default System Transfer)] テーブルと照合します。デフォルトでは、このテーブルは、通話料金の不正使用や不正使用から保護するために、すべての番号をブロックします。

規制テーブルが番号 (メッセージ通知用のポケットベル番号など) に適用されると、Unity Connection はその番号を規制テーブル内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。番号がコールパターンと一致しない場合、Unity Connection は番号を 2 番目のダイヤルストリングのコールパターンと比較し、一致が見つかるまで続けます。Unity Connection が一致を検出すると、ダイヤル文字列で指定された番号への発信を許可または制限します。

規制テーブルは、一般に、次のコールを許可または制限するために使用されます。

- 内線番号などの特定の番号。
- 特定の長さより大きいまたは小さい数値。
- 外部アクセスコードの後に長距離アクセスコードが続くなど、特定の数字または数字のパターンを含む番号。

たとえば、次の規制テーブルでは、ほとんどの長距離電話番号が制限されていますが、「91」で始まる内線番号は許可されています。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ストリング 0 のコールパターンと比較します。これにより、「91」で始まり、その後少なくとも7桁の数字が続くすべての番号が制限されます。入力された番号がコールパターンと一致しないため、Unity Connection はその番号をダイヤルストリング 1 と比較します。これにより、「9011」で始まり、その後少なくとも7桁の数字が続くすべての番号が制限されます。最後に、Unity Connection 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を含む最後のダイヤル文字列と番号を比較します。このダイヤル文字列の [この文字列を許可 (Allow This String)] フィールドが [はい (Yes)] 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

ダイヤルストリング	コールパターン	この文字列を許可
0	91??????*	いいえ
1	9011??????*	いいえ
2	*	はい

次の規制テーブルは、長距離電話番号と4桁未満の番号を制限します。この例では、「9」は電話システムの外部アクセスコードで、「1」は長距離アクセスコードです。ダイヤル文字列 0 は「91」で始まるすべての番号を制限し、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る唯一の番号は4桁以上で、長距離電話番号ではありません。

表 7: 例 2

ダイヤルストリング	コールパターン	この文字列を許可
0	91*	いいえ
1	????*	はい
2	*	非対応



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

デフォルト規制テーブル

Unity Connection には、編集 (名前の変更を含む) はできますが、削除はできない、次の定義済み規制テーブルが付属しています。デフォルトでは、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、電話番号とともに URI を制限できます。

デフォルト FAX	FAX 配信の番号を制限します。
デフォルトアウトダイヤル	メッセージ通知の番号を制限します。また、メディアプレーヤーで録音および再生デバイスとして電話機が選択されている場合に、Unity Connection がダイヤルするユーザーの内線番号を制限します。
デフォルトのシステム転送	識別できない発信者を指定した番号に転送するための発信者システム転送に使用できる番号を制限します。たとえば、発信者が、Unity Connection ユーザー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があります。デフォルトでは、このテーブルでは Unity Connection がどの番号にもダイヤルできません。
デフォルト転送	コール転送の番号を制限します。
ユーザー定義および自動追加の代替内線番号	Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスまたは API コールを介してユーザーが代替内線番号を作成するために使用できる番号を制限します。また、番号が代替内線番号として提供されないように制限します。たとえば、ロビーまたは会議室の内線番号をブロックして、それらの共有電話から Unity Connection に頻繁にコールするユーザーが、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求められないようにできます。
自動的に追加された代替内線番号の除外された内線番号	番号が代替内線番号として提供されないように制限します。たとえば、ロビーまたは会議室の内線番号を追加して、それらの共有電話から Unity Connection に頻繁にコールするユーザーが、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求められないようにできます。

規制テーブルを設定する

事前定義された規制テーブルは編集でき、最大 100 個の新しい規制テーブルを作成できます。また、最大 50 のダイヤル文字列をテーブルに追加できます。新しいダイヤル文字列は、ダイヤル文字列 0 として規制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。これは、Unity Connection は電話番号を規制テーブル内のダイヤル文字列 0 から順番にコールパターンと比較するためです。番号が複数のコールパターンに一致する場合、その番号は最初に一致したコール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、次の特殊文字をワイルドカードとして使用して、コールパターンを指定できます。

*	0 個以上の英数字文字列と一致します。
?	正確に 1 つの数字または文字と一致します。使用しますか? 1 桁のプレースホルダとして使用します。
#	電話機の # キーに相当。

デフォルトでは、すべての規制テーブルに、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*が含まれています。このコールパターン設定は、入力した番号がテーブル内のどのコールパターンとも一致しないケースを防ぐため、編集できません。ただし、このダイヤル文字列の [ブロック (Blocked)] 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。

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 (Search Restriction Tables)] 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)。

- 規制テーブルを追加するには、以下の手順を実行します。

[規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しい規制テーブル (New Restriction Table)] 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 (Edit Restriction Table)] ページで、規制テーブルにパターンを追加し、[保存 (Save)] を選択します。

- 規制テーブルを編集するには、以下の手順を実行します。

[規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] 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 (Edit Restriction Tables)] 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 (Change Order)] を選択します。リスト内でパターンを移動するには、[制限パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)] ページでパターンを選択し、必要に応じて下矢印または上矢印を選択します。

変更が完了したら、[保存 (Save)] を選択します。

- 規制テーブルを削除するには、以下の手順を実行します。

[規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページで、削除する規制テーブルの表示名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。



-
- (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は、エラーメッセージが表示され、参照を見つけて削除するまでテーブルを削除できません。
-

スケジュール

Unity Connection は、スケジュールを使用して、適用するユーザ転送ルールと再生するユーザーゲーティングを決定します。ユーザーを追加する前に、ユーザー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、既存のユーザーテンプレートを編集するか、新しいユーザーテンプレートを作成する必要があります。



-
- (注) ユーザー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した場合、そのテンプレートに基づく既存のユーザー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と、そのスケジュールの新規ユーザーと既存ユーザーの両方に変更が適用されます。したがって、ユーザーアカウントを作成する前後にスケジュール設定を編集できます。また、ユーザーはいつでも別のスケジュールに再割り当てできます。

デフォルトスケジュール

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 (All Hours)] : このスケジュールは、1 日 24 時間、週 7 日、祝日なしでアクティブになるように設定されます。このスケジュールに従うルーティングルールは常に

アクティブであり、このスケジュールを使用するコールハンドラは、時間外転送設定を使用したり、時間外グリーティングを再生したりすることはありません。

- [平日 (Weekdays)] : このスケジュールは、月曜日から金曜日の午前 8 時から午後 5 時まで (Unity Connection サーバのタイムゾーンで) アクティブになるように設定されています。また、デフォルトの祝日スケジュールで設定されている曜日と時刻を監視するように設定されています。
- [音声認識の更新 (Voice Recognition Update)] : このスケジュールは、保留中の変更がある場合に、Unity Connection の音声認識転送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刻と曜日を指定します。デフォルトでは、このスケジュールではすべての日時がアクティブになりますが、大きな名前を再構築すると、システムのパフォーマンスに悪影響を及ぼします。

スケジュールを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[スケジュール (Schedules)] を選択します。

[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページが表示され、現在設定されているスケジュールが表示されます。

ステップ 2 スケジュールを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- スケジュールを追加するには、次の手順を実行します。

[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しいスケジュール (New Schedule)] ページで、[表示名 (Display Name)] を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

[スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule 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。

- 既存のスケジュールを編集するには、次の手順を実行します。

[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、編集するスケジュールを選択します。

[スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule 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。

(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アクティブになりません。

- スケジュールを削除するには、次の手順を実行します。

[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、チェックボックスをオンにして削除するスケジュールを選択し、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] 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。

祝日スケジュール

指定した日時に Unity Connection ユーザまたは通話管理コンポーネントで再生できる祝日スケジュールを設定できます。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。

祝日スケジュールが有効になっている場合、Unity Connection は祝日グリーティングのみを再生し（有効になっている場合）、休業時間の転送ルールに従います。一度に複数年の休日を設定できます。変更はできても削除はできないデフォルトの祝日スケジュールがあります。

作成または編集するスケジュールごとに、標準時間と休業日を構成する複数の時間と曜日の範囲を指定し、特定の祝日の日時を定義する祝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>組織が営業している通常の営業時間を構成する時間と曜日。標準時間には、複数の時間範囲と、異なる日の異なる時間範囲を含めることができます。（たとえば、組織の標準時間は、月曜日から金曜日は午前 8 時から 12 時までと午後 1 時から 5 時まで（昼休みに対応するため）、土曜日は午前 9 時から午後 1 時まで）。</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。標準ユーザおよびコールハンドラ グリーティングは、標準時間内に再生されます。</p>
時間外時間	<p>標準時間として識別されていない時間および日は、組織が休業している場合、営業時間外と見なされます。</p> <p>クローズドユーザおよびコールハンドラの転送ルールは、祝日を含む、標準スケジュールで指定されていないすべての時間に動作します。時間外ユーザおよびコールハンドラ グリーティングは、時間外スケジュールに従って再生されます。</p>
の祝日	<p>祝日設定が有効になっている場合、Unity Connection は祝日グリーティングを再生し（有効な場合）、休業時間の転送ルールに従います。一度に複数年の休日を設定できます。多くの祝日は毎年異なる日に発生するため、祝日スケジュールが毎年正確に維持されていることを確認します。</p> <p>クローズドユーザおよびコールハンドラの転送ルールは、祝日を含む、標準スケジュールで指定されていないすべての時間に動作します。この期間中は、ユーザとコールハンドラのホリデー グリーティングも再生されます。</p>

祝日スケジュールを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[祝日スケジュール (Holiday Schedules)] を選択します。

[祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページが表示され、現在設定されている祝日スケジュールが表示されます。

ステップ 2 祝日スケジュールを設定します (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)。

- 祝日スケジュールを追加するには、次の手順を実行します。

祝日スケジュールの検索ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しい祝日スケジュール (New Holiday Schedule)] ページで、[表示名 (Display Name)] を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

[祝日スケジュールの基本の編集 (Edit Holiday Schedule 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。

- 既存のスケジュールを編集するには、次の手順を実行します。

[祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedule)] ページで、編集するスケジュールを選択します。

[祝日スケジュールの基本の編集 (Edit Holiday Schedule 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。

- スケジュールを削除するには、次の手順を実行します。

[祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedule)] ページで、削除するスケジュールを選択します。

[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。

カスタム録音

Unity Connection では、メッセージの送信後またはグリーティングの再生後に、カスタマイズされた複数の録音をさまざまな言語で録音および再生できます。

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、またはカスタム録音を再生するオプションがあります。

[メッセージ録音後に再生 (Play After Message Recording)] オプションと [カスタム録音 (Custom Recording)] オプションは、次のように設定できます。

- [ユーザ(Users)]
- ユーザーテンプレート

- 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 のカスタム録音の設定、カスタム録音の設定の定義、および保存について説明します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (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 (Search Custom Recordings)] 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)。

- カスタム録音を追加するには、次の手順を実行します。

[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新規カスタム録音 (New Custom Recording)] ページで、表示名を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

[カスタム録音の編集 (Edit Custom Recording)] ページで、録音に使用する言語を選択し、[再生/録音 (Play/Record)] を選択します。録音が完了したら、[保存 (Save)] 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 (Edit Custom Recording)] 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。

- カスタム録音を編集するには、次の手順を実行します。

[カスタム録音の検索 (Search Custom Recordings)] 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 (Edit Custom Recording)] ページで、カスタム録音の設定を編集し、[保存 (Save)] を選択します。

- カスタム録音を削除するには、次の手順を実行します。

[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページで、削除するカスタム録音を選択します。

[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。

自動アテンダントのデフォルトの動作

次の例では、デフォルトの Unity Connection 自動アテンダント設定を使用して、さまざまな通話管理要素を介したコールフローを示します。これは、Unity Connection のインストール後にコール管理設定を変更していない場合に予想されるデフォルトの動作の一部を示しています。

Unity Connection メールボックスを持たない外部の発信者が、月曜日の午前9時に Unity Connection のメインの電話番号にダイヤルするとします。以下のステップで、コールフローを説明します。

1. 電話システムからの情報は、コールが外部の発信者からの直接コールであることを示します。Unity Connection は、コールに一致するルールのコールルーティングルールをチェックします。ダイレクトルーティングルールテーブルには、[サインイン試行 (Attempt Sign In)] と [オープニング グリーティング (Opening Greeting)] の2つのエントリが含まれています。[サインイン試行 (Attempt Sign-In)] ルールの場合、Unity Connection は、発信者の電話番号を Unity Connection ユーザーの内線番号または代替内線番号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オープニング グリーティングルールを試行します。
2. オープニング グリーティング コールルーティングルールは、任意の時刻のすべての着信コールと一致します。コールをオープニング グリーティング コールハンドラにルーティングするように設定されている。
3. Unity Connection は、オープニング グリーティング コールハンドラの転送オプション設定を確認します。コールは平日のアクティブスケジュール中に着信したため、標準の転送オプションが適用されます。これらは、このコールハンドラのグリーティングにコールを送信することを指定します。(オープニング グリーティング コールルーティングルールが、コールをオープニング グリーティング コールハンドラのグリーティングに転送するのではなく、グリーティングに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 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コールが着信したため、Unity Connection はコールハンドラの標準グリーティング「Hello: Cisco Unity Connection Messaging System」です。プッシュホンからいつでも内線番号をダイヤルできます。内線番号のディレクトリの場合は、4 を押します。それ以外の場合は、オペレータにつながるまで待ちください」
5. グリーティングが再生されている間、グリーティングが示すように、発信者は番号を入力してユーザの内線番号に到達できます。オープニング グリーティング コールハンドラの発信者の入力設定では、実行可能な複数のワンキーダイヤルアクションも定義します。たとえば、発信者がキー4を押すと、他のキーがない場合にシステムディレクトリハンドラにコールを送信するように Unity Connection が設定されます。追加の桁を待機するように設定された時間内に押されます。
6. 数字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ます。このコールハンドラは、コールをオペレータコールハンドラに転送するように設定されています。

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にも設定されます。また、Unity Connection は、コールハンドラの標準転送オプションを確認します。このオプションは、コールハンドラ グリーティングへの転送を指定します。「Sorry, the operator is not available.」というグリーティングが再生されます。
8. このグリーティングのグリーティング後アクションは、メッセージを受信するようにUnity Connection に指示します。このコールハンドラのメッセージ設定は、オペレータユーザ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 \(135 ページ\)](#)

メッセージストレージ

概要

Cisco Unity Connection は、個別のデータベースを使用して、システム設定とボイスメールの情報を保存します。

メールボックスストアについて

Unity Connection のメールボックスストアの重要性を理解するには、次の点を考慮してください。

- インストール時に、Unity Connection により次のものが自動的に作成されます。
 - ユーザーデータやテンプレートなどのシステム設定情報を保存するディレクトリデータベース。
 - 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付けられた .wav ファイルの場所などの情報を保存するメールボックスストア データベース。
 - ボイスメッセージ .wav ファイルを保存するオペレーティングシステムのディレクトリ。
- Unity Connection サーバーまたはクラスタは、最大 20,000 ユーザーをサポートします。5000 ユーザごとに個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と、選択したメールボックスをバックアップし、バックアップが営業時間外に完了するように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 で推奨され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。追加の各メールボックスストアには、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 のインストール時に作成された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できます。詳細は、「[メールボックスストア間でメールボックスを移動する \(139ページ\)](#)」の項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ャとサブスクリバイバの両方に複製されます。

ユーザーテンプレート設定

新しいユーザー アカウントの作成時に選択したユーザー テンプレートは、ユーザー アカウントのデフォルト値として使用される設定を指定します。デフォルトのユーザーテンプレートに基づくユーザー アカウントのメールボックスは、デフォルト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は、デフォルトのユーザーテンプレートまたは作成した新しいユーザーテンプレートのメールボックス設定を変更できます。



- (注) メールボックスストアが1つ以上のユーザーテンプレートに適用されている場合は、ユーザーテンプレートの設定が変更されるか、ユーザー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できません。

ユーザー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、「[ユーザーテンプレートを設定する \(30 ページ\)](#)」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領域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、制限を指定します。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 に記録されます。

メールボックスストアでサポートされる最大サイズに関連する次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指定された最大値よりも小さくなります。
 - 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% に達すると、システム ログに警告が記録されます。
- ストアのサイズが指定された最大サイズの 100% に達すると、システムログにエラーが記録されます。また、Cisco Unity Connection Administration では、[メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページのステータス バーにエラーが表示されます。
- 指定された最大制限の 100% 未満のメールボックスストアを維持する場合は、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ある場合は、メールボックスストアの最大サイズを増やします。
 - 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クォータとメッセージエージングポリシーを変更して、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削減します。また、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縮小し、メールボックスストアの合計サイズを縮小することもできます。ただし、メールボックスを削除する前に、メールボックスストアをバックアップして、重要な情報を保持してください。



(注) ユーザがメッセージを削除した場合、削除されたメッセージは、次に [削除済みメッセージの消去 (Clean Deleted Messages)] 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を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストア (Mailbox Stores)] を選択します。
- ステップ 2** [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、該当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の編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、[警告前の最大サイズ (Maximum Size Before Warning)] 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 (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

(注) メールボックスストアが営業時間外にバックアップできる最大サイズにすで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を設定する

メールボックスストアを作成、編集、または削除する場合は、次の点を考慮してください。

- 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。
- 次の場合は、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、引き続き1つ以上のユーザーテンプレートによって参照されます。
 - 管理者は、デフォルトのメールボックスストア（UnityMbxDb1）を削除しようとしています。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストア (Mailbox Stores)] を選択します。

[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページには、現在設定されているメールボックスストアが表示されます。

(注) システム管理者ロールのないユーザーアカウントは、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つ以上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 (Help)] > [このページ (This Page)] 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、次の手順を実行します。

[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しいメールボックスストア (New Mailbox Store)] 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。

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 (Search Mailbox Stores)] ページに表示されます。[アクセス有効 (Access Enabled)] 列の値は [はい (Yes)]、[ステータス (Status)] 列の値は [OK] です。

- 既存のメールボックスストアを編集するには、次の手順を実行します。
[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] 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 (Edit Mailbox Store)] 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つ以上のメールボックスストアを削除するには、次の手順を実行します。
[メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、チェックボックスをオンにして、削除するメールボックスを持つユーザーを選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして確定します。

メールボックスストア間でメールボックスを移動する

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は、次の点に注意してください。

- MWI ステータスは、メールボックスが1つのメールボックス ストアから別のメールボックス ストアに移動された後も保持されます。
- (Unity Connection クラスタのみ) プライマリ ステータスのサーバにサインインして、メールボックスを移動します。
- 次の場合、あるメールボックスストアから別のメールボックスストアへのメールボックスの移動は失敗します。
 - ユーザには、Cisco Unity Connection Administration で十分な権限がなく、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る。
 - 移動するメールボックスを持つユーザーは、システムユーザーです。システムメールボックスは、デフォルトのメールボックスストア (UnityMbxDb1) から移動できません。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックス ストア メンバーシップ (Mailbox Stores Membership)] 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 (Search Mailbox Stores Membership)] ページの [メンバーシップ タイプの選択 (Choose Membership Type)] リストで、[ユーザー メールボックス (User Mailbox)] を選択します。
 - ステップ 3** [ユーザーメールボックス検索結果 (User Mailbox Search Results)] 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の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の該当するチェックボックスをオンにします。

ステップ 5 [選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)] を選択します。

メールボックスストアを無効、再有効にする

ディザスタリカバリシステム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作成すると、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になっている場合：

- ストア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移動したり、ストアから移動したり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ーへの新しいメッセージは、ストアが再度有効になるまで配信キューに入れられます。

Cisco Unity Connection Administration 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が、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。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストア (Mailbox Stores)] を選択します。

ステップ 2 [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Stores)] 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、次の手順を実行します。

[メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、[マウント済み (Mounted)] チェックボックスをオフにして、[保存 (Save)] 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、次の手順を実行します。

[メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、[マウント済み (Mounted)] チェックボックスをオンにして、[保存 (Save)] 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 Administration でメールボックスサイズのクォータを指定し、メッセージエージングポリシーを変更して、ユーザー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クォータ

ユーザのボイス メールボックスのサイズを制御するために、Unity Connection では、ボイス メールボックスの最大サイズのクォータまたは制限を指定できます。Unity Connection で次のようにクォータを設定できます。

- メールボックスが指定されたサイズに達したときに警告を発行します。
- メールボックスが制限に達したときに、ユーザがメッセージを送信できないようにします。
- メールボックスが制限に達したときに、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、次の表に示すシステム全体のメールボックス サイズクォータで設定されます。ただし、組織内のユーザのさまざま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ーテンプレートのシステム全体のクォータを上書きできます。

Unity Connection で定義されているメールボックス サイズのクォータ

クォータレベル			クォータに達するまでの録音時間/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	ユーザには、メールボックスが許容最大サイズに達していることが警告されます。	18分/11KB/秒	18分/11KB/秒	37分/5.53KB/秒	9分/22KB/秒	4.5分/44KB/秒	122分/1.67KB/秒	91分/2.25KB/秒

クォータレベル			クォータに達するまでの録音時間/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	ユーザは、これ以上ボイスメッセージを送信できなくなります。	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、これ以上ボイス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 ディスク容量（ここで使用されるディスク容量） 「使用ディスク容量」はファイルのサイズに限定されず、複雑なメタデータが含まれます。

³ ここでの録音時間と使用ディスク容量は、アドバタイズ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ます。ただし、デフォルトのアドバタイズされたコーデックは G.711 Mu-Law です。



注意 クォータだけで、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チェックするユーザのメールボックスのサイズを制御できます。Web Inbox および Cisco ViewMail for Microsoft Outlook は、メールボックスが制限に達したことをユーザに通知しません。ユーザが Web Inbox または Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージをチェックする場合は、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 でデフォルトのシステム全体のメールボックスクォータを変更する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージストレージメールボックスクォータ (Message Storage >>> 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クォータの編集 (Edit System-wide Mailbox Quotas)] 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 (Help)]>[このページ (This Page)] 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のシステム全体のメールボックスクォータ設定を上書きする方法については、「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アラート

Unity Connection では、すべてのユーザーのボイスメールボックスの最大クォータを指定できます。Unity Connection 10.0(1) 以降のリリースでは、ユーザーのボイスメールボックスのサイズが指定したしきい値の上限に到達すると、ユーザーはクォータ通知メッセージを受信します。

クォータ通知メッセージは、しきい値制限を超えたときに、Unity Connection によってユーザーのメールボックスの社内電子メールアドレスに自動的に送信される電子メールです。Cisco Unity Connection Administration を使用して、デフォルトのクォータ通知メッセージを表示したり、クォータ通知メッセージを作成、表示、および編集したりできます。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、警告クォータに指定されたサイズにメールボックスが達したユーザーの設定済み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

- 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)。

(注) クォータ通知メッセージは、企業の電子メールアドレスが設定されていないユーザーには送信されません。

CLI から次のコマンドを実行して、Quota Notification Mail タスクを実行することもできます。

- 指定した日数が経過した後、削除済みアイテムフォルダ内のメッセージを完全に削除します。これは、デフォルト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になっている唯一のルールであり、有効になっている唯一のルールです。
- 指定した日数より古いセキュアタッチメッセージを完全に削除します。セキュアメッセージは、新規、開封済み、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、タッチされたメッセージと見なされます。
- 指定した日数より古いすべてのセキュア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、触れたりしたかどうかに関係なく適用されます。

ポリシーごとに、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、ルールごとに異なる日数を指定したりできます。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** がユーザに電子メールアラートを送信するかどうかも指定できます。

企業のシステム要件に応じて、**Unity Connection** に必要なメッセージエージングルールは1つだけの場合もあれば、追加が必要な場合もあります。メッセージエージングルールのセットを1つだけ使用する場合は、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、すべてのユーザーおよびユーザーテンプレートに適用できます。一部のユーザーが他のユーザーよりも長いメッセージを保持できるようにするか、または少数のユーザーにのみメッセージエージングアラートを送信できるようにする必要がある場合は、追加のポリシーを作成し、ユーザーテンプレートと個々のユーザーに異なるポリシーを割り当てることができます。

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 Connection** には、デフォルトのポリシーである **Do Not Age Messages** が含まれています。このポリシーは無効で、すべてのルールが無効になっています。

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、次のいずれかを実行する必要があります。

- **Web Inbox**、メッセージを新規としてマークするか、メッセージを削除済みとしてマークするか、メッセージの件名を変更して、[保存 (Save)] 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、または削除されたメッセージを保存済みとして復元する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 Administration** の [タスク管理 (Task Management)] 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を設定する

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、[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、次のステップを実行します（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）。

- メッセージエージングポリシーを追加するには、次の手順を実行します。

[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 (Save)] を選択します。

[メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。[保存 (Save)] を選択してポリシーの変更内容を適用します。

- 既存のメッセージエージングポリシーを編集するには、次の手順を実行します。

[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、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 (Message Aging Policy)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] 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、次の手順を実行します。

[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、削除するポリシーのチェックボックスをオンにします。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして確定します。



(注) [デフォルトのシステムポリシー (Default System Policy)] と [メッセージをエージングしないポリシー (Do Not Age Messages Policy)] は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、デフォルト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、ルールに関連付けられたエージング アクションを実行する前に、Unity Connection がユーザに電子メール 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、ユーザは該当するメッセージを確認して対処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 エージング 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 (Users)]、[ユーザ (Users)]、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの各ユーザの [企業電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに有効な電子メールアドレスが含まれていない場合、アラートをユーザに送信することはできません。また、SMTP 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 を設定する必要もあります。

電子メールアラートのテキストをカスタマイズすることも、デフォルト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、各エージング ルールに関連するアラートによって異なり、個別にカスタマイズできます。



- (注) すべてのメッセージエージングポリシーが同じ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のテキストが同じになります。(たとえば、[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 (Move Saved Messages to the Deleted Items Folder)] ルールの電子メールの件名行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、そのルールが適用されるメッセージエージングポリシーに割り当てられているユーザに送信されるすべてのアラートに使用されます。はアラートで有効になっています)。

メッセージ エージング アラートは、複数の言語用にカスタマイズできます。Unity Connection からユーザにメッセージ エージング アラートの電子メールを送信できるようにするには、SMTP 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 サーバを設定する必要があります。SMTP スマート ホストの詳細については、「[メッセージング \(155 ページ\)](#)」の章を参照してください。

Unity Connection でのメッセージ エージング アラート テキストをカスタマイズする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[**Message Storage > Message Aging**] を展開し、[**Aging Alert Text**] を選択します。
- ステップ 2** [メッセージ エージング アラート テキストの編集 (Edit Message Aging Alert Text)] ページの [言語 (Language)] リストで、該当する言語を選択します。
- ステップ 3** 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 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言語ごとに、上記のすべてのステップを繰り返します。

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を使用すると、メッセージが別の Unity Connection 受信者に転送されたかどうかに関係なく、Unity Connection データベースに保存されているボイスメッセージにアクセスできなくなる有効期限を指定できます。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、ユーザのサブセットにのみ適用することはできません。有効期限が切れると、メッセージの録音は自動的に「メッセージの期限が切れました」というおとりの録音に置き換えられます。

ビデオメッセージのメッセージ録音の有効期限ポリシーも指定できます。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ビデオ部分が期限切れになり、オーディオ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を適用するには、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、経過時間がリセットされます。ユーザがメッセージ保持ポリシーを回避しようとしてメッセージを転送する可能性がある場合は、メッセージ録音の有効期限機能を有効にすることを検討してください。メッセージの録音と音声テキスト変換（存在する場合）は、ユーザの転送に関係なく、メッセージの元の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、メッセージ録音の有効期限機能は有効になっていません。

Unity Connection でメッセージ録音の有効期限を有効化、設定する

- 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)] の順に選択し、[メッセージ録音の有効期限 (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 (Edit Message Recording Expiration)] ページで、メッセージの有効期限の日数を指定し、[有効 (Enabled)] 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 (Help)]、[このページ (This Page)] 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 (Video Message Recordings Expire in)] 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）。
- ステップ 4 [保存 (Save)] を選択します。

(注) メッセージ録音の有効期限機能は、個人の電子メールアドレスに転送されたメッセージ、またはユーザのワークステーションにローカル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電子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セキュアとしてマークするように Unity Connection を設定することを検討してください。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 をホームとしているユーザ A が、Unity Connection サーバ B をホームとしているユーザ B にメッセージを送信した場合、メッセージ録音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切れます。



第 10 章

ネットワーキング

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_15cucsrsvx.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](#) (150 ページ)
- [ブランチ管理](#) (151 ページ)
- [HTTPS リンク](#) (152 ページ)
- [ロケーション](#) (153 ページ)
- [VPIM](#) (153 ページ)
- [接続ロケーションパスワード](#) (154 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含まれます。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

組織内の複数の Unity Connection ロケーションを、サイト内リンクを介して接続できます。サイト内リンクを介し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。

サイト内リンクを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[**Networking** > **Legacy Links**] を展開し、[**Intrasite Links**] を選択します。

[サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links)] ページが表示され、現在設定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)] を選択します)。

- サイト内リンクを追加するには、[サイトに参加 (Join Site)] を選択します。[サイトに参加 (Join Site)] ページで、必要な情報を入力し、[サイトに参加する方法 (Method Used to Join Site)] フィールドで選択したオプションに基づいて、[サイトに自動参加 (Auto Join Site)] または [アップロード (Upload)] 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 (Edit Intrasite Link)] ページで、必要な情報を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- サイト内リンクを削除するには、次の手順を実行します。

[サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links)] ページで、削除するサイト内リンクを選択します。
[選択済みの削除 (Remove Selected)] または [サイトからの自分の削除 (Remove Self from Site)] を選択します。

サイト間リンク

サイト間リンクを介して複数の Unity Connection サイトを接続できます。

サイト間リンクを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[**Networking > Legacy Links**] を展開し、[**Intersite Links**] を選択します。

[サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページが表示され、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 サイト間リンクを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択します)。

- サイト間リンクを追加するには、[追加 (Add)] を選択します。[新しいサイト間リンク (New Intersite Link)] ページが表示されたら、必要な情報を入力し、[リンク (Link)] 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 (Edit Intersite Link)] ページで、必要な情報を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- サイト間リンクを削除するには、次の手順を実行します。

[サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] 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 (Remove Selected)] を選択します。

ブランチ管理

ブランチ管理ノードでは、ブランチの同期結果の表示やブランチ情報の更新など、さまざまなタスクを実行できます。

ブランチ

中央 Unity Connection ロケーションに関連付けられた 1 つ以上のブランチを追加できます。各ブランチは、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。

ブランチを設定する

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

[ブランチリスト (Branch Listing)] 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 ブランチを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]、[このページ (This Page)] の順に選択します)。

- ブランチを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。[新規ブランチ (New Branch)] ページが表示されます。必要な情報を入力し、[リンク (Link)] 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 (Edit Branch)] ページで、必要な情報を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ブランチを削除するには、次の手順を実行します。

[ブランチリスト (Branch Listing)] 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 (Delete Selected)] 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、[ブランチ同期結果 (Branch Synch Results)] を選択します。[ブランチ同期の結果 (Branch Synch Results)] ページが表示され、現在設定されているブランチの詳細が表示されます。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 のロケーション数とディレクトリの合計サイズの両方で拡張性の高いネットワークを作成できます。

HTTPS リンクを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[Networking] を展開し、[> HTTP(S) Links] > を選択します。

[HTTP(S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページが表示され、現在設定されている HTTPS リンクの詳細が示されます。

ステップ2 HTTPSリンクを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)] を選択します）。

- HTTPSリンクを追加するには、[追加 (Add)] を選択します。[新しいHTTP (S) リンク (NewHTTP(S) Link)] ページで、必要な情報を入力し、[リンク (Link)] 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 (Edit HTTPS Link)] ページで、必要な情報を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- HTTPSリンクを削除するには、次の手順を実行します。

[HTTP(S)リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページで、削除するHTTPSリンクを選択します。

[選択済みの削除 (Remove Selected)] または [サイトからの自分の削除 (Remove Self from Site)] を選択します。

ロケーション

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簡単な説明（タイプと表示名）を表示できます。

ロケーションを表示するには、Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[ロケーション (Locations)] 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、業界標準のインターネットメッセージ用音声プロファイル (VPIM) プロトコルをサポートしています。このプロトコルによって、異なるボイスメッセージングシステム間で、ボイスメッセージとテキストメッセージをインターネットまたは任意のTCP/IP ネットワーク経由で交換できます。

HTTPS リンクを設定する

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[Networking] を展開し、[> HTTP(S) Links] > を選択します。

[HTTP(S)リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページが表示され、現在設定されているHTTPSリンクの詳細が示されます。

ステップ2 HTTPSリンクを設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)] を選択します）。

- HTTPSリンクを追加するには、[追加 (Add)] を選択します。[新しいHTTP (S) リンク (NewHTTP(S) Link)] ページで、必要な情報を入力し、[リンク (Link)] 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 (Edit HTTPS Link)] ページで、必要な情報を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- HTTPS リンクを削除するには、次の手順を実行します。
[HTTP(S)リンクの検索 (Search HTTP(S) Links)] ページで、削除する HTTPS リンクを選択します。
[選択済みの削除 (Remove Selected)] または [サイトからの自分の削除 (Remove Self from Site)] を選択します。

接続ロケーションパスワード

すべてのロケーションのログインクレデンシャルを1つのロケーションに保存することで、ネットワーク内の他の Cisco Unity Connection Administration ロケーションへのリモートアクセスを設定できます。

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[**Networking**] を展開し、[> **Connection Location Passwords**] > を選択します。

[エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページに、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 ロケーションのパスワードを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)] を選択します)。

- ロケーションパスワードを追加するには、次の手順を実行します。
[接続ロケーション (Connection Location)] 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 (Add New)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
- ロケーションパスワードを削除するには、次の手順を実行します。
[エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページで、クレデンシャルを削除する場所を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。



第 11 章

メッセージング

-
- [概要 \(155 ページ\)](#)
- [基本メッセージング \(155 ページ\)](#)
- [メッセージング機能の統合 \(172 ページ\)](#)
- [ユニファイドメッセージ \(180 ページ\)](#)

概要

この章では、Cisco Unity Connection で使用可能な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、および統合メッセージングおよびユニファイドメッセージング モデルの概要について説明します。

基本メッセージング

Unity Connection は、さまざまなタイプのメッセージの録音、再生、保存、および配信を処理します。

メッセージのタイプ

次に、Unity Connection でサポートされるさまざまなタイプのメッセージを示します。

- **未確認のボイス メッセージ**：外部の発信者が残したメッセージは、身元不明または外部発信者のボイス メッセージです。外部の発信者は、Unity Connection 以外のユーザ、または Unity Connection にサイン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コールし、名前を入力するか、内線番号を入力して、ハンドラを使用してユーザーに到達できます。また、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）に転送することもできます。外部の発信者がユーザの内線にコールし、ユーザが応答しない場合、コール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、メッセージの [From] フィールドに「UnityConnection@」と表示されます。<servername> を参照してください。件名がカスタマイズされているかどうかに応じて、発信者の電話番号が表示されます（使用可能な場合）。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、返信することはできません。

- **ユーザーボイスメッセージ (User to User Voice Messages)** : Unity Connection ユーザーが別のユーザーまたは配信リストに残したメッセージが識別されます。ユーザは、他のユーザからのメッセージに返信または転送できます。

ユーザが別のユーザの内線に電話をかけた場合、着信ユーザは応答せず、コールはユーザのメールボックスに転送され、発信者はボイスメッセージを残します。この場合、識別ユーザ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、ユーザがプライマリ内線番号または代替デバイスからコールすると、Unity Connection は、発信側の内線番号がユーザまたは識別されたユーザに関連付けられていることを認識します。識別されたユーザメッセージングは、デフォルトで有効になっています。これは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの [システム全体で識別されたユーザメッセージングを無効にする (Disable Identified User Messaging Systemwide)] 設定を使用して無効にできます。識別された発信者が別のユーザ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 の電子メールメッセージ (Email Messages in Exchange Server)]** : ユーザは、Exchange サーバのユーザメールボックスに保存されている電子メールにアクセスできます。Exchange の電子メールには、音声合成機能を使用してアクセスできます。詳細は、「[ユニファイドメッセージ \(180 ページ\)](#)」の項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** : 組織内の全員に送られる録音されたアナウンスは、システムブロードキャストメッセージである。ユーザは、他の新規メッセージや開封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全体を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を早送りしたり、スキップしたりすることはできません。詳細は、「[ブロードキャストメッセージング \(166 ページ\)](#)」の項を参照してください。



(注) 設計上、システムブロードキャストメッセージはユーザの電話機でメッセージ受信インジケータ (MWI) をトリガーしません。

- **テキストまたは HTML 通知** : メッセージ通知は、電子メールアドレス、テキスト用ポケットベル、およびテキスト対応携帯電話にテキストメッセージの形式で送信されます。新しいボイスメールがユーザに配信されると、SMTPベースのHTML通知を受信します。詳細については、[通知 \(215 ページ\)](#) の章を参照してください。
- **受信確認** : ユーザは、メッセージの送信時に開封確認を要求できます。受信者がメッセージを聞くと、送信者はメッセージ受信確認を受信します。新しい受信確認により、ユーザの電話機のメッセージ受信インジケータがオンになり、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、後で別の受信者に 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ています。

- **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、発信者が提示した回答を録音することによって、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、インタビューハンドラの設定で指定した受信者（ユーザーまたは配信リスト）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の配信リストにメッセージと共に送信、このような方法で構成されている1つだけユーザーがそのメッセージに応答します。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。詳細は、「[ディスパッチメッセージ \(158 ページ\)](#)」の項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カンバセーション中に録音されたメッセージがライブレコードメッセージです。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、別のユーザまたはユーザグループに転送したりできます。詳細は、「[ライブレコード \(164 ページ\)](#)」の項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オーディオ形式（またはコーデック）は、再生デバイスで使用される形式と同じです。たとえば、主に電話システムの内線でメッセージを聞く場合は、電話システムが使用す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。詳細は、「[録音の音声またはビデオ形式を変更する \(343 ページ\)](#)」の項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、発信者がメッセージを録音している間、Unity Connection は最大許容メッセージ長に達する前に終了警告プロンプトを再生します。デフォルトでは、録音の長さが 30 秒未満に制限されていない限り、録音が終了する 15 秒前に警告が再生されます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[テレフォニー (Telephony)] を選択します。

ステップ 2 [テレフォニー設定 (Telephony Configuration)] ページで、次のフィールドの値を入力します。

- 終了警告の最小録音時間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)
- 録音終了警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)
- [保存 (Save)] を選択して変更内容を適用します。

(注) 発信者がメッセージを録音している間に、設定された録音終了警告時間に達した後に Cisco Unity Connection が終了警告プロンプトを再生できない場合は、値をゼロに設定して [録音終了警告 (Recording Termination Warning)] を無効にします。

デフォルト受信者アカウント

デフォルトのユーザーは、インストール時に作成されます。ユーザーは変更できますが、削除はできません。次に、発信者がデフォルトのコール管理オブジェクトのいずれかにルーティングされるたびに、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ーを示します。

- [オペレータ (Operator)] : デフォルトでは、オペレータユーザーのメールボックスに、オペレータコールハンドラに残されたメッセージが保存されます。このメールボックスをモニターするユーザーを割り当てるか、別のユーザーまたはシステム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。
- `UndeliverableMessagesMailbox` : デフォルトでは、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モニターするユーザーを割り当てるか、[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モニターして (必要に応じて) 再ルーティングする必要があります。
- `Unity Connection Messaging System` : デフォルトでは、このメールボックスは、身元不明メッセージまたは身元不明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。

ディスパッチメッセージ

ディスパッチメッセージングは、チームがメッセージに回答でき、チームの1人のメンバーのみが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次のとおりです。

- ユーザーがメッセージを受け入れることを選択した場合、他のユーザーがメッセージを聞き取ったか、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が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。
- ユーザーがメッセージを延期することを選択した場合、メッセージはそのユーザーのメールボックスおよび配信リストの他のメンバーのメールボックスに未読メッセージとして残ります。
- ユーザー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ー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配信リストの他のメンバーのメールボックスに未読のまま残ります。
- 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ーがまだいない場合は、そのメッセージを受信した最後のユーザーがそのメッセージを

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表示されません。

ディスパッチメッセージを管理する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] 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、該当する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 (Edit Call Handler Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[メッセージ設定 (Message Settings)] を選択します。
- ステップ 4 [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] 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する (Mark for Dispatch Delivery)] 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ングを設定する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[インタビューハンドラ (Interview Handlers)] を選択します。
- ステップ 2 [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページの [インタビューハンドラ (Interview Handlers)] テーブルで、該当するインタビューハンドラを選択します。
- ステップ 3 [インタビューハンドラの基本設定の編集] ページの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] で、受信者として配信リストを選択し、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにします。[保存 (Save)] を選択します。

ディスパッチメッセージングの制限と動作

次に、ディスパッチメッセージングの制限事項と動作を示します。

- ボイスメッセージにのみディスパッチのフラグを設定できます。
- ディスパッチメッセージングの処理は、電話インターフェイスでのみサポートされます。Web Inbox や Cisco Unified Personal Communicator などの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、受け入れ、または拒否できません。



(注) ディスパッチメッセージングの処理は、ビジュアルボイスメールではサポートされていません。

- シングルインボックス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。シングルインボックスの詳細については、[ユニファイドメッセージ \(180 ページ\)](#) 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変換することはできません。
- ユーザは、Web Inbox 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 (skip)] または [削除 (delete)] 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 キーをユーザが押すと、Unity Connection は、[スキップ (skip)] キーを押した場合を「延期 (postpone)」と解釈します。を押します。
- 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にそのメッセージのコピーを持つ唯一のユーザです。受信者は、電話インターフェイスを使用してすべてのボイスメッセージを再生しているときに、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 (Deleted Items)] フォルダに保存されません。
- ユーザがいったん受け入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。したがって、いったん受け入れられたディスパッチメッセージを別のユーザ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イスに表示され、ディスパッチメッセージとしてはアナウンスされません。
- 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コールするまでに、受け入れら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削除されます。
- ディスパッチメッセージングは、デジタル ネットワーキングではサポートされていません。デジタル ネットワーキングの詳細については、「[ネットワークング \(149 ページ\)](#)」の章を参照してください。
- Unity Connection クラスタ設定では、クラスタがスプリット ブレイン状態でスタックしている場合、2人の異なるユーザがパブリッシュサーバとサブスクライバサーバにコールして、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、パブリッシュとサブスクライバの両方のサーバーがプライマリ状態でスタックしている時間を指します。

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受け入れたユーザが最終受信者になり、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場合、受信者は、識別されていないメッセージの場合は Unity Connection メッセージング システム、または識別されたメッセージに記載されている受信者のいずれかになります。

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、ユーザー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ー、およびメッセージを他のユーザーに転送できるかどうかを制御できません。

ユーザおよび外部発信者向けのメッセージ配信と感度のオプションは次のとおりです。

- [緊急 (Urgent)] : 緊急メッセージは他のメッセージの前に配信されます。メールボックスにサイン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任意のユーザに送信できますが、電話、Messaging Inbox、Web Inbox、ViewMail for Outlook、または ViewMail for Notes を使用して転送することはできません。識別されたメッセージは常にプライベートとしてマークでき、.wav ファイルとして保存できます。
- [セキュア (Secure)] : Unity Connection ユーザだけがセキュア メッセージを受信できます。セキュアメッセージは、電話機、Messaging Inbox、Web Inbox、または ViewMail for Outlook 8.5 を使用して再生または転送できます。識別されたメッセージはセキュアとしてマークできますが、.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、タッチトーンカンパセッションまたは音声認識カンパセッションを使用して、受信者に今後配信するメッセージをマークできます。Unity Connection は、ユーザが指定した日時にメッセージの送信を待機します。将来の配信がメッセージに設定されると、ユーザ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、将来の配信をキャンセルできます。

管理者は、`delete cuc` フューチャーデリバリ CLI コマンドを使用して、将来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。

メールボックスにサインインしていない身元不明の発信者またはユーザーは、ユーザーまたはユーザーテンプレートの設定に応じて、メッセージに緊急、プライベート、またはセキュア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呼び出しても、ユーザが応答しない場合、Unity Connection は、発信者を身元不明発信者として識別します。メッセージの配信と感度の設定は、次のいずれかの方法で管理できます。

- Cisco Unity Connection で、[管理 (Administration)]、[ユーザ (Users)]、[ユーザ (Users)]、[ユーザ (User)]、[編集 (Edit)]、[メッセージ設定 (Message Settings)] の順に選択し、[メッセージの緊急度 (Message Urgency)]、[メッセージセキュリティ (Message Security)]、および [メッセージの機密性 (Message Sensitivity)] フィールドで目的のアクションを選択します。

- [Cisco Unity Connection の管理 (Administration)]、[テンプレート (Templates)]、[ユーザテンプレート (User Template)]、[ユーザテンプレート (User Template)]、[編集 (Edit)]、[メッセージ設定 (Message Settings)] の順に選択し、[メッセージの緊急度 (Message Urgency)]、[メッセージセキュリティ (Message Security)]、および[メッセージの機密性 (Message Sensitivity)] フィールドで目的のアクションを選択します。

メッセージ配信の問題

次に、メッセージ配信の問題に関する情報を示します。

- 発信者が意図した受信者にメッセージを配信できなかった場合、メッセージは [配信不能 (Undeliverable)] 配信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 (NDR) を送信します。



- (注) 送信者が身元不明の発信者である場合、または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。代わりに、メッセージはMTAの不正なメールフォルダ (UmssMtaBadMail) に送信されません。

- メッセージの配信に関連する Unity Connection コンポーネントが使用できない場合、録音されたメッセージはキューに入れられ、コンポーネントが使用可能になると配信されます。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度有効になると配信されます。

シングルインボックス設定の場合、ネットワークまたはその他の条件が低速で、Exchange からメッセージを取得できない場合、Unity Connection は電子メールを使用できないことをユーザに通知します。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 Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)]、[システム設定 (System Settings)]、[詳細設定 (Advanced)]、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Services)]、[TTS とカレンダー：応答を待機する時間 (秒) (TTS and Calendars: Time to Wait for a Response (in seconds))] 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 間の同期は、Exchange が使用可能になると再開されます。

- ユーザがメッセージを送信、返信、または転送している間にコールが切断された場合、メッセージはユーザの設定に応じた方法で処理されます。この設定は、次のいずれかの方法で指定します。
 - Cisco Unity Connection で、[管理 (Administration)]、[ユーザ (Users)]、[ユーザ (Users)]、[ユーザ (User)]、[編集 (Edit)]、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] の順に選択します。

- [Cisco Unity Connection の管理 (Administration)]、[テンプレート (Templates)]、[ユーザテンプレート (User Templates)] の順に選択し、[ユーザテンプレート (User Template)] を選択し、[編集 (Edit)]、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] の順に選択します。
- メールボックスのクォータまたはメールボックスストアのサイズを超えた場合、受信者のメールボックスが送受信クォータを超えていなければ、Unity Connection はメッセージの録音を許可します。メールボックスクォータとメールボックスストアサイズの詳細については、「[メッセージストレージ \(135 ページ\)](#)」章の「[メールボックスのサイズを制御する \(140 ページ\)](#)」の項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の処理方法を決定します。詳細は、「[メッセージアクション \(338 ページ\)](#)」の項を参照してください。

メッセージの件名形式

メッセージの件名は、ユーザが Messaging Inbox、Web Inbox、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表示および再生するときに表示されます。ユーザーが電話でボイスメッセージを聞く場合、件名は表示されません。詳細は、「[件名形式 \(255 ページ\)](#)」の項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

メッセージの内容は 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、Web Inbox、Messaging Inbox などの複数の方法を使用してメッセージを削除できます。これに加えて、管理者は、ディスク容量の要件とセキュリティのニーズを満たすためにメッセージの削除を管理することもできます。

メッセージを削除する方法は次のとおりです。

- メッセージは、[Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)]、[サービスクラス (Class of Service)]、[ユーザのサービスクラス (class of the users)]、[メッセージオプション (Message Options)] フィールドの [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)] チェックボックスで設定されている設定に応じて、論理的な削除または物理的な削除のいずれかになります。

このチェックボックスがオフの場合、ユーザがメッセージを削除すると、削除されたメッセージは [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動します。このアクションは、論理的な削除と呼ばれます。

このチェックボックスがオンの場合、ユーザがメッセージを削除すると、メッセージは完全に削除され、[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダにコピーは送信されません。このアクションは、物理削除と呼ばれます。

- メッセージは、メッセージエージングポリシーを使用して、メッセージを受信したユーザからのアクションなしで完全に削除できます。詳細は、「[メッセージエージングポリシー \(144 ページ\)](#)」の項を参照してください。
- メッセージは、[Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] の [システムの詳細設定 (Advanced System Settings)] の [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページにある [メッセージファイルの破棄レベル (Message File Shredding Level)] 設定を使用して削除できます。これはシステム全体の設定であり、メッセージが削除されるたびに、指定された回数だけメッセージを破棄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。破棄は、物理的に削除された場合にのみ実行できます。

メッセージアクセス

ユーザは、電話でタッチトーンまたは音声認識カンパセーションを使用して、新規および開封済みのボイスメッセージにアクセスできます。ユーザが削除された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、Web Inbox、Messaging Inbox、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 リーダーを使用してボイスメッセージにアクセスする方法については、「[安全でない RSS 接続を有効にする \(293 ページ\)](#)」の項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応じて、ユーザは電話を使用して外部メッセージストア内の電子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、ユーザは発信者と通話しながら会話を録音できます。録音されたカンパセーションは、ユーザのメールボックスにメッセージとして保存され、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、ライブレコードが特に役立つ場合があります。ライブレコードは、Cisco Unified Communications Manager 統合でのみサポートされます。

ライブレコードは、メールボックスがいっぱいのユーザには機能しません。メールボックスがいっぱいのユーザがコールを録音しようとする、録音されたカンパセーションはユーザのメールボックスにメッセージとして保存されません。

ライブレコードを設定する

ステップ 1 Cisco Unified Communications Manager にライブレコードパイロット番号を追加します。

- a) Cisco Unified Communications Manager Administration で、[コールルーティング (Call Routing)] を展開し、[ディレクトリ番号 (Directory Number)] を選択します。
- b) [ディレクトリ番号の検索と一覧表示 (Find and List Directory Numbers)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。[ディレクトリ番号の設定 (Directory Number Configuration)] ページが表示されます。
- c) [ディレクトリ番号 (Directory Number)] フィールドに、ライブ記録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 (Route Partition)] フィールドで、ボイスメールポートの電話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 (Voice Mail Profile)] フィールドで、デフォルトの[なし (None)] を受け入れます。
- g) [コーリングサーチスペース (Calling Search Space)] 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サーチスペースを選択します。
- h) [転送先 (Destination)] の下の[不在転送 (Forward All)] フィールドに、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) [不在転送 (Forward All)] フィールドの[コーリングサーチスペース (Calling Search Space)] 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サーチスペースを選択し、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 2 (オプション) Cisco Unified Communications Manager の会議設定の構成：

- 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設定 (Service Parameters Configuration)] ページの[サーバー (Server)] フィールドで、Cisco Unified CM サーバーの名前を選択します。
- c) [サービス (Service)] リストから、[Cisco CallManager] を選択します。[クラスタ全体のパラメータ (システム - 会議) (Clusterwide Parameters (Feature - Conference))] の[アドホック会議の削除 (Drop Ad Hoc Conference)] フィールドで、[会議の開催者が退席した時点 (When Conference Controller Leaves)] を選択し、[保存 (Save)] 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、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[コールルーティング (Call Routing)] > [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] を選択します。
- b) [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- c) [新しい転送ルーティングルール (New Forwarded Routing Rule)] ページで、[説明 (Description)] フィールドに説明を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- d) [転送ルーティングルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページの[ステータス (Status)] フィールドで、[アクティブ (Active)] を選択します。
- e) [コールの送信先 (Send Call To)] フィールドで、[カンバセーション (Conversation)] を選択します。

- f) [カンバセーション (Conversation)] リストで、[ライブレコードの開始 (Start Live Record)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
- g) [ルーティングルール条件 (Routing Rule Condition)] セクションで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- h) [新しい転送ルーティングルール条件 (New Forwarded Routing Rule Condition)] ページで、[転送ステーション (Forwarding Station)] を選択します。[転送ステーション (Forwarding Station)] オプションの右側で、[次の値に等しい (Equals)] を選択し、[Cisco Unified CM にライブレコードパイロット番号を追加するには (To Add a Live Record Pilot Number to Cisco Unified CM)] フィールドで作成したライブレコードパイロット番号を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 4 (オプション) ライブレコードのビープ間隔を調整します。

- 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) [テレフォニー設定 (Telephony Configuration)] ページで、[ライブレコードビープ間隔 (Live Record Beep Interval in Milliseconds)] 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 (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。
- c) [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 5 ライブレコードをテストします。

- a) ユーザーの電話機から、内線番号をダイヤルします。
- b) ダイヤルした内線に応答したら、ユーザーの電話機で [会議 (Confrn)] ソフトキーを押して会議コールを開始します。
- c) Cisco Unified Communications Manager で作成したライブレコードパイロット番号をダイヤルします。
- d) [会議 (Confrn)] ソフトキーを押して、会議コールで 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は異なります。

- ユーザが電話機を使用して Unity Connection にサインインすると、すぐにブロードキャストメッセージの数が再生され、システムはそれらの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開封済みメッセージのメッセージ数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、メッセージがアクティブである時間を指定します。システムは、アクティブになるまでメッセージをブロードキャストできます。メッセージは、日、週、月、または無期限にアクティブにすることができます。
- ブロードキャストメッセージの再生は、ユーザが電話を切るなど、ユーザによって中断されることがあります。次回ユーザが電話を使用して Unity Connection にサインインしたときに、メッセージが再度再生されます。

- ブロードキャストメッセージは、ユーザがシステムブロードキャストメッセージの再生を終了した後に再生することも、完全に削除することもできます。ユーザーはブロードキャストメッセージに返信、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、システムブロードキャストメッセージを無制限に受信できます。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合計メールボックスサイズに含まれていないためです。
- ユーザは、電話機を使用する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Web Inboxなどの他のクライアントを使用してブロードキャストメッセージを聞くことはできません。
- 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。
- Unity Connection は、ボイスメッセージの再生中にボイスコマンドへの応答を停止します。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。

ユーザへのブロードキャスト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. ユーザがブロードキャストメッセージ管理者にアクセスする方法を設定します。「[ブロードキャストメッセージ管理者に電話アクセスを有効にする](#)」項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を有効にして、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](#)」の項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に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、ユーザーは Broadcast Message Administrator にサインインします。これは、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る特別なカンバセーションです。次のいずれかの方法を使用して、ユーザーに Broadcast Message Administrator へのアクセス権を付与できます。

- 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は、キーをブロードキャストメッセージ管理者カンバセーションにマッピングして、メインメニューからユーザーに提供されるように設定できます。「[カスタムキーパッドマッピングツール \(307 ページ\)](#)」の項を参照してください。
- コールハンドラを作成します。「[ブロードキャストメッセージ管理者にユーザーを送信するコールハンドラを作成する \(168 ページ\)](#)」の項を参照してください。
- ワンキーダイヤルオプションを設定します。「[ブロードキャストメッセージ管理者にユーザーを送信するためのワンキーダイヤルオプションを設定する \(168 ページ\)](#)」の項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にユーザーを送信するコールハンドラを作成する

- 電話番号とルーティングルールの設定：新しい電話番号を設定し、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ためのルーティングルールを設定する (169 ページ)」の項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にユーザーを送信するコールハンドラを作成する

一意の内線番号を持つ新しいコールハンドラが作成され、グリーティングが再生された後に Unity Connection がユーザーを送信する宛先として Broadcast Message Administrator を指定します。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[システムコールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。
 - ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - ステップ 3** [新しいコールハンドラ (New Call Handler)] ページで、ユーザーコールハンドラにアクセスするためにダイヤルできる表示名と内線番号を入力します。新しいコールハンドラのベースとなるコールハンドラテンプレートを選択し、[保存 (Save)] 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 (Edit Call Handler Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[グリーティング (Greetings)] を選択します。
 - ステップ 5** [グリーティング (Greetings)] ページで、標準グリーティングを選択します。
 - ステップ 6** [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページの [発信者が聞く (Callers Hear)] セクションで、[なし (Nothing)] を選択します。
 - ステップ 7** [グリーティング後 (After Greeting)] セクションで、[カンバセーション (Conversation)]、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)]、[保存 (Save)] の順に選択します。
-

ブロードキャストメッセージ管理者にユーザーを送信するためのワンキーダイヤルオプションを設定する

グリーティング中に発信者が特定のキーを押したときに、Unity Connection が発信者を Broadcast Message Administrator に送信するように指定できます。Broadcast Message Administrator にアクセスするためのワンキーダイヤルオプションを設定するには、次のいずれかの手順を使用します。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[システムコールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。
 - ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、該当するコールハンドラを選択します。オープニング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へのアクセスを設定する場合は、[オープニンググリーティング (Opening Greeting)] 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 (Edit Call Handler Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[発信者入力 (Caller Input)] を選択します。
 - ステップ 4** [発信者入力 (Caller Input)] ページの [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、該当する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 (Edit Caller Input)] ページで、[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにします。
- ステップ6** [カンバセーション (Conversation)] セクションで、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

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ユーザーグリーティングからワンキーダイヤルオプションを設定する

- 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 (Search Users)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、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 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[発信者入力 (Caller Input)] を選択します。
- ステップ4** [発信者入力 (Caller Input)] ページの [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、該当する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 (Edit Caller Input)] ページで、[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))] チェックボックスをオンにします。
- ステップ6** [カンバセーション (Conversation)] セクションで、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] を選択し、[保存 (Save)] 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ためのルーティングルールを設定する

- ステップ1** Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] > [コールルーティング (Call Routing)] を展開し、[ダイレクトルーティングルール (Direct Routing Rules)] を選択します。
- ステップ2** [ダイレクトルーティングルール (Direct Routing Rules)] ページで、[新規追加 (Add New)] 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 (New Direct Routing Rule)] 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 (Save)] 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 (Edit Direct Routing Rule)] ページで、[ステータス (Status)] が [アクティブ (Active)] に設定されていることを確認します。
- ステップ5** [コールの送信先 (Send Call To)] フィールドの [カンバセーション (Conversation)] セクションで、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ6** [ルーティングルール条件 (Routing Rule Conditions)] テーブルで、[新規追加 (Add New)] 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 (New Direct Routing Rule Condition)] ページの [ダイヤル番号 (Dialed Number)] セクションで、[次の値と等しい (Equals)] 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用に設定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ルール (Direct Routing Rule)] メニューで、[ダイレクトルーティングルール (Direct Routing Rules)] 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内の適切な位置にあることを確認します。
- 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 (Change Order)] 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 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページで、順序を変更す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矢印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後、次のいずれかの方法を使用して、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。

- 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 (Search Users)] ページで、該当するユーザーを選択します。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オンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- ステップ 3** [ユーザーテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] を選択します。
- ステップ 4** [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [ブロードキャストメッセージ (Broadcast Messages)] で、該当するチェックボックスをオンにし、[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)。

ユーザー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を有効にする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート (Templates)] を展開し、[ユーザーテンプレート (User Templates)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザーテンプレートの検索 (Search User Templates)] ページで、該当するユーザーテンプレートを選択します。複数のユーザーテンプレートの場合は、該当するユーザーテンプレートのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- ステップ 3** [ユーザーテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] を選択します。
- ステップ 4** [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [ブロードキャストメッセージ (Broadcast Messages)] で、該当するチェックボックスをオンにし、[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)。

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を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つ以上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タイミングと期間を定義します。日時には、メッセージを送信するユーザのタイムゾーンが反映されます。



(注) ブロードキャストメッセージの作成中に送信前に送信者が電話を切った場合、または接続が切断された場合、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を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。

- アクティブメッセージをレビューします。複数のアクティブな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、新しいメッセージから開始日時に基づいて順番に表示します。
- アクティブなメッセージの終了日時を変更します。
- 今後のメッセージの録音を変更または追加します。
- 将来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、終了日時を変更しない場合、終了日時は自動的に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します。

ブロードキャストメッセージ管理者のデフォルトを変更する

ブロードキャストメッセージ管理者のデフォルトの動作は、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。

システムのデフォルトに加えることができる変更は次のとおりです。

- 保持期間 (Retention Period) : 期限切れのブロードキャストメッセージをUnity Connectionがサーバーに保持する期間を示します。デフォルトでは、.WAVファイルとメッセージに関連付けられているデータは30日で消去されます。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、1～60日の数値を入力します。
- デフォルトのアクティブ日数 (Default Active Days) : 送信者が終了日時を指定しない場合に、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がアクティブである期間を変更するには、ゼロ (0)

～365日の数値を入力します。ゼロ（0）日の値は、終了日時を指定せずに送信されたメッセージが無期限にアクティブであることを意味します。

- **最大録音長 (Maximum Recording Length)** : システムブロードキャストメッセージに許可される最大長を示します。デフォルトでは、送信者は最大 300,000 ミリ秒 (5 分) のメッセージを録音できます。最大録音時間を変更するには、60,000 (1 分) ～ 36,000,000 (60 分) ミリ秒の数値を入力します。
- **最も古いメッセージを最初に再生 (Play Oldest Message First)** : これは、ブロードキャストメッセージがユーザーに表示される順序を示します。デフォルトでは、最も古いメッセージを最初に再生するチェックボックスがオンになっています。最新のメッセージを最初に再生するには、このチェックボックスをオフにします。

メッセージング機能の統合

個別のユーザアカウントがユーザのボイスメールと電子メールを処理するメッセージングのモデルは、統合メッセージングと呼ばれます。ユーザの電子メールは電子メールサーバ上のユーザメールボックスを介して管理され、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介して管理されます。

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ーにメッセージを送信するために使用され、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 ViewMail for Outlook の使用例

ExampleCo という組織の例を考えてみましょう。は、Microsoft Outlook を使用して電子メール用の Microsoft Exchange サーバーにアクセスします。会社の各従業員は、パターンに従うアドレスで会社の電子メールを受信します。<firstname.lastname@example.com>。ExampleCo 社は、従業員が 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 クライアントでボイス 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 プラグインを導入します。各従業員の Outlook クライアントは、IMAP を使用してユーザーアカウントにアクセスするように設定されます。

ExampleCo 社の Robin Smith が同僚である chrisJones に電子メールメッセージを送信する場合、Robin は chris.jones@example.com 宛ての新しい電子メールメッセージを作成します。デフォルトでは、Outlook は新しい電子メールメッセージを Microsoft Exchange サーバーにルーティングして配信するように設定されています。次に、ロビンはクリスにボイスメッセージを送信し、[新規ボイスメッセージ (New Voice Message)] アイコンを選択して ViewMail for Outlook フォームを開きます。ロビンは再びメッセージの宛先を chris.jones@example.com にし、メッセージの音声を録音して、[送信 (Send)] ボタンを選択します。ボイスメッセージは、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 ViewMail が設定されているため、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で 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、Robin Smith と Cr 氏のユーザプロファイルの SMTP プロキシアドレスとしてそれぞれ定義されているため、Unity Connection は、Robin Smith から Cross 氏へのボイスメッセージとしてメッセージを配信します。

Chris が Outlook を開くと、Robin からの電子メールメッセージが Microsoft Exchange の受信トレイに新しいメッセージとして表示されます。一方、Robin からのボイスメッセージは、Kris が IMAP を使用してアクセスする Unity Connection アカウントの受信トレイに新規メッセージとして表示されます。山口さんがいずれかのメッセージに返信すると、Outlook クライアントは、山口さんが元のメッセージを受信したアカウントを使用して、その返信を自動的にルーティングします。

統合メッセージングの展開に関する重要なポイント

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場合の考慮事項は、次のとおりです。

- 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 (Server)] ページに表示されます。
- ユーザパスワードを保護するために、IMAP クライアント接続の Transport Layer Security を設定します。
- 各ユーザーの会社の電子メールアドレスを、そのユーザーの SMTP プロキシアドレスとして設定します。ユーザワークステーションで Unity Connection IMAP アカウントを設定する場合は、Unity Connection 固有の電子メールアドレスではなく、ユーザの会社の電子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、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。
- サーチスペースを使用してユーザが到達できるオブジェクトを制限し、ユーザが到達不能オブジェクトの NDR を受信しないようにする場合は、ユーザサーチスペース内のオブジェクトに限定された ViewMail ユーザ用に別の Outlook アドレス帳を作成します。

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、[スマートホストにメッセージをリレーするために 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、[メッセージリレーの設定を構成する](#)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、[ユーザーまたはユーザーテンプレートの SMTP プロキシアドレスを設定する](#)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、[ユーザー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 プロキシアドレスを設定する](#)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を設定する](#)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を設定する](#)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。

スマートホストにメッセージをリレーするために Unity Connection を設定する

ステップ 1 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。

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)] フィールドに、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 (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

(注) スマートホストには最大 50 文字を含めることができます。

メッセージリレーの設定を構成する

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 (Messaging)] を選択します。

ステップ 2 メッセージリレーを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- a) 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 (Allow Relaying of Private Messages)] チェックボックスをオンにします。
- b) リレーメッセージをセキュアとしてマークするには、[セキュアメッセージのリレーを許可 (Allow Relaying of Secure Messages)] チェックボックスをオンにして、[保存 (Save)] を選択します。

(注) Unity Connection は、メッセージがプライベートまたはセキュアとして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、メッセージの送信者に NDR を送信します。

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する

ステップ 1 Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、該当する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)] の順に展開し、該当するユーザーテンプレートを選択します。

- ステップ2** ユーザーまたはユーザーテンプレートの [編集 (Edit)] メニューで、[メッセージアクション (Message Actions)] を選択します。
- ステップ3** [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 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)。

ユーザーまたはユーザーテンプレートのSMTPプロキシアドレスを設定する

- ステップ1** Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、該当する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)] の順に展開し、該当するユーザーテンプレートを選択します。
- ステップ2** ユーザーまたはユーザーテンプレートの [編集 (Edit)] メニューで、[SMTPプロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] を選択します。
- ステップ3** [SMTPプロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページで、[新規追加 (Add New)] 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)。

ユーザー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

- ステップ1** Cisco Unity Connection Administration 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 (Search Class of Service)] 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表示されます。
- 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 (Bulk Edit)] を選択します。
- ステップ3** [サービスクラスの変更 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[IMAPクライアントやシングルインボックスを使用したボイスメールへのアクセスをユーザーに許可する (Allow Users to Access Voicemail Using an IMAP Client and/or Single Inbox)] フィールドを選択します。該当する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 (Help)] > [このページ (This Page)] 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プロキシアドレスを設定する

- 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。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 (Bulk Edit)] を選択します。

ステップ 2 [連絡先の基本設定の編集 (Edit Contact Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] を選択します。

ステップ 3 [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページで、[新規追加 (Add New)] 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 (Save)] を選択します。

IMAP クライアントアクセスおよび認証を設定する

ステップ 1 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。[SMTP サーバー設定 (SMTP Server Configuration)] 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を設定します (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)。

- a) [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。
- b) [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)] を選択して新しい IP アドレスをリストに追加します。
- c) [新しいアクセス IP アドレス (New Access IP Address)] ページで、IP アドレスを入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- d) [アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページで、IP アドレスからの接続を許可するには、[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。

SMTP メッセージパラメータを設定する

設定可能な合計サイズを超える着信 SMTP メッセージ、または設定可能な受信者数を超える着信 SMTP メッセージを拒否するように Unity Connection を設定できます。

ステップ 1 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。

ステップ 2 [SMTP サーバーの設定 (SMTP Server Configuration)] ページの [メッセージの制限サイズ (Limit Size of Message)] フィールドに、SMTP クライアントが送信する個々のメッセージのサイズを制限する数値をキロバイト単位で入力します。

ステップ 3 [メッセージごとの受信者数の制限 (Limit Number of Recipients per Message)] フィールドに、メッセージごとに許可される受信者数を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

SMTP クライアント通信を設定する

ポート 25 での STARTTLS 経由

Unity Connection リリース 14SU1 以前では、セキュア SMTP クライアント通信がサポートされています。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。

ステップ 1 セキュア SMTP クライアント機能を有効にするには、次のコマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb update tbl_configuration set valuebool='1'  
where name ='SmtplibSecureClientEnabled'
```

CLI コマンドを入力します。デフォルトでは、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 設定 (SMTP Configuration)] 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 サーバーの設定 (SMTP Server Configuration)] ページで、[信頼できない IP アドレスからの接続を許可 (Allow Connections From Untrusted IP Addresses)] オプションをオンにします。[信頼できない 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)] フィールド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、STARTTLS を使用してポート 25 で行われます。

ステップ 4 [保存 (Save)] を選択して変更内容を適用します。

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 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。

ステップ 1 サーバー側の設定：

- 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。
- 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。
- 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。
- [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 を設定するためのタスクリスト (184 ページ)
- LDAP ディレクトリ設定を編集する (196 ページ)
- LDAP 統合ステータスを変更する (199 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 を設定するためのタスクリスト](#)」の項を参照してください。

LDAP を設定するためのタスクリスト

この項では、Unity Connection サーバで LDAP を正常に統合するために実行する必要があるタスクのリストを示します。



(注)

クラスタの場合、すべての LDAP 設定タスクはパブリッシャ サーバでのみ実行します。

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ブにします。 [Cisco DirSync サービスを有効にする](#) の項を参照してください。
2. LDAP 同期の有効化 [LDAP 同期を有効にする](#) の項を参照してください。
3. Unity Connection がデータにアクセスする LDAP ディレクトリおよびユーザ検索ベースを定義する 1 つ以上の LDAP ディレクトリ設定を追加し、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 ディレクトリ構成を設定する](#) の項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 で使用する内線番号と同じ形式でない場合は、LDAP データを Unity Connection にインポートするときに、電話番号を内線番号に変換する正規表現を指定します。「[電話番号を内線番号に変換する](#)」の項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は、該当する LDAP サーバから SSL 証明書をエクスポートし、Unity Connection サーバに証明書をアップロードします。「[Cisco Unity Connection 9.x サーバへ SSL 証明書をアップロードする](#)」セクションを参照してください。
6. (任意) Unity Connection ユーザのユーザ名と Web 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 LDAP 認証を設定する](#)」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 ユーザを追加したり、既存の Unity Connection ユーザを LDAP ユーザデータと統合したりできます。次のステップを実行します。

LDAP ディレクトリ設定を作成するときに指定するユーザー検索ベースを選択します。「[Unity Connection にインポートする LDAP ユーザーを選択する](#)」セクション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判断](#)」の項を参照して [Unity Connection ユーザーが LDAP ディレクトリと統合されているかどうかを確認する](#)。

(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 ユーザを制御するのに十分でない場合は、1 つ以上の 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。

次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ーデータをインポートできます。

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って、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便利です。詳細については、[LDAP 統合ステータスを変更する](#) および「[一括管理ツールを使用して既存の Unity Connection ユーザーアカウントと LDAP ユーザー](#)

[アカウントを統合する](#) の統合」 (12-14 ページ) の項を参照してください。

[ユーザのインポート (Import Users)] ツールは、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によって、新しい Unity Connection ユーザを追加するために使用されます。詳細については [ユーザーのインポートツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザーを作成する](#) の項を参照してください。

Cisco DirSync サービスを有効にする

- ステップ 1 Cisco Unified Serviceability で [ツール (Tools)] を展開し、[サービスの起動 (Service Activation)] を選択します。
- ステップ 2 [サービスのアクティブ化 (Service Activation)] ページで、[サーバ (Server)] ドロップダウンフィールドで 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 (Directory Services)] で [Cisco DirSync] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4 [保存 (Save)]、[OK] の順に選択して、このサービスのアクティブ化を確認します。

LDAP 同期を有効にする

LDAP 同期を有効にして、LDAP ディレクトリから基本情報を取得するために Unity Connection が統合する LDAP ディレクトリを指定します。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP 設定 (LDAP Setup)] を選択します。
- ステップ 2 LDAP 同期を設定するには、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで次のステップを実行します (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)。
 - a) [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ンにします。
 - b) [LDAP サーバー タイプ (LDAP Server Type)] リストで LDAP サーバー タイプを選択します。
 - c) [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで、Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにデータを表示する 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、ユーザは Cisco PCA、IMAP クライアント、または Web Inbox にサインインするときに、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。

注意 [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory)] ページで LDAP ディレクトリ設定を作成した後、後で [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストの属性を変更する必要がある場合は、すべての LDAP ディレクトリ設定を削除し、値を変更して、すべての LDAP ディレクトリ設定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](#) 項を参照してください。

ステップ3 [保存 (Save)] 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 (User ID)] に [LDAP 属性 (LDAP Attribute)] を選択し、[エイリアスとしてメール (mail as Alias)] フィールドを選択すると、リレーアドレスはデフォルトで %Email%@ldap.com として **選択** されます。[エイリアス (Alias)] フィールドに @ldap.com が含まれている場合は、ユーザの作成時に有効な電子メールアドレスがデータベースに保存されるように切り捨てられます。

LDAP ディレクトリ構成を設定する

LDAP ディレクトリから Unity Connection にユーザーデータをインポートする場合は、LDAP ディレクトリのユーザー検索ベースごとに次のステップを実行します。

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 ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択して新しい LDAP ディレクトリ設定を追加します。

ステップ3 LDAP ディレクトリ設定を設定するには、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで次のステップを実行します (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)。

- a) すべての必要なフィールドに値を入力します。
- b) LDAP フィルタを指定すると、LDAP フィルタ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) 「Unity Connection での [Cisco Unity Connection 9.x サーバーへ SSL 証明書をアップロードする](#) の項で Unity Connection サーバに SSL 証明書をアップロードした場合は、[サーバの **ホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)**] フィールドで指定するすべての LDAP サーバの [SSL を使用 (Use SSL)] チェックボックスをオンにします。

ステップ4 [保存 (Save)] を選択し、[今すぐ完全同期を実行 (Perform Full Sync Now)] を選択します。

ステップ5 別のユーザー検索ベースに別の LDAP ディレクトリ設定を追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択し、[ステップ2～4](#)を繰り返します。

(注) LDAP からユーザーをインポートすると、ユーザーはエンドユーザーテーブルに正常にインポートされます。ただし、ユーザーがエンドユーザーテーブルから 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 ディレクトリ内の電話番号が Unity Connection の [内線番号 (Extension)] フィールドと一致しない場合は、正規表現と、電話番号を内線番号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ーデータを CSV ファイルにエクスポートしてユーザーを追加する場合は、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。このプロセスでは、スプレッドシートアプリケーションで CSV ファイルを開き、場合によっては正規表現よりも効果的な数式を作成できます。

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場合は、次の点を考慮してください。

- 電話番号が内線番号に変換されるのは、Unity Connection のデータを LDAP データと最初に同期するときだけです。その後、スケジュールされた LDAP 同期中に、電話番号の変更によって内線番号が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組み合わせを複数指定できます。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 電話番号から Unity Connection の内線番号への変換の例に、拡張機能で可能な変換の例を示します。

表 8: LDAP 電話番号から Unity Connection の内線番号への変換の例

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 の内線番号として使用する	(.*)	\$1
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	.*(\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	^(.*)	\$18
LDAP 電話番号の最後の 4 桁の左側に 9 を追加します。	.*(\d{4})	9\$1
LDAP 電話番号の末尾に 88 を追加	(.*)	\$188
LDAP 電話番号の最初の 3 桁と最後の 4 桁の間の数字 555 を使用します。	(\d{3}).*(\d{4})	\$1555\$2
LDAP 電話番号の長さが 7 ~ 10 桁の場合は、LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Unity Connection の内線番号として使用します。	\d{3,6}(\d{4})	\$1
LDAP 電話番号が 206 で始まる場合は、LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Unity Connection の内線番号として使用します。	206.*(\d{4})	\$1
LDAP 電話番号の左側に +9 を付加	(.+)	+9\$1

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 電話番号の長さが 10 桁の場合は、LDAP 電話番号の右端の 5 桁の左側に 85 を付加します。	<code>\d{5}(\d{5})</code>	85\$1
LDAP 電話番号の長さが 13 桁で、最初の 3 桁が 011 の場合、LDAP 電話番号の左端の 3 桁を削除します。	<code>011(\d{10})</code>	\$1
LDAP 電話番号の長さが 10 桁で、最初の 3 桁が 206 の場合は、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。	<code>206\d{3}(\d{4})</code>	52\$1

正規表現と置換パターンを追加する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[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 (Phone Number Conversion)] 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 (Save)] を選択します。

Cisco Unity Connection 9.x サーバーへ SSL 証明書をアップロードする

LDAP サーバと Unity Connection サーバ間で送信されるデータの暗号化に SSL を使用する場合は、同期用に設定する各 LDAP サーバの [SSL を使用 (Use SSL)] チェックボックスをオンにします。SSL 証明書をアップロードするには、次の手順を実行します。

ステップ 1 次の LDAP サーバーから 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。
- ユーザのサインインを認証するために Unity Connection ユーザがアクセスする必要がある各 LDAP サーバ。
- Unity Connection で同期または認証する各冗長 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、[証明書管理 (Certificate Management)] > を選択します。

ステップ 3 **ステップ 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、次のステップを実行します。

- [証明書/証明書チェーンのアップロード (Upload Certificate/Certificate chain)] オプションを選択します。
- [証明書の用途 (Certificate Purpose)] ドロップダウンリストで、tomcat-trust を選択します。

- [ファイルのアップロード (UploadFile)]フィールドで[参照 (Browse)]を選択し、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回避するには、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、次のステップを実行します。

- Cisco Unified Serviceability で [ツール (Tools)]を展開し、[サービスの起動 (Service Activation)]を選択します。
- [サービスのアクティブ化 (Service Activation)]ページで、[Cisco DirSync サービス (Cisco DirSync service)]フィールドをオフにし、[保存 (Save)]を選択します。
- [Cisco DirSync service] フィールドをオンにし、[Save] を選択します。

Cisco Tomcat Service を再起動するには、`utils service restart Cisco Tomcat` というコマンドを実行します。

Unity Connection で LDAP 認証を設定する

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 ディレクトリ内のユーザーデータに対して Unity Connection ユーザーデータを認証するため、次のようになります。

- Unity Connection ユーザーが Cisco Unity Connection Administration や Cisco PCA などの Unity Connection Web アプリケーションでシングルサインオンアクセスを取得できるようにするパスワード。
- Unity Connection ボイスメールにアクセスするために IMAP 電子メールアプリケーションにサインインするために必要なパスワード。

LDAP 認証が有効になっている場合、Web アプリケーションパスワードフィールドは Cisco Unity Connection Administration に表示されず、LDAP ディレクトリからのみ管理できます。

電話ユーザーインターフェース (TUI) から Unity Connection の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、電話インターフェイスまたは Messaging Assistant Web ツールを使用して管理できます。



- (注) Cisco Unified Operating System Administration、ディザスタリカバリシステム、およびコマンドラインインターフェイスへのサインインに使用される管理者アカウントは、LDAP 統合用に設定できません。

-
- 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、次のステップを実行します (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)。
- [エンドユーザーに LDAP 認証を使用する (Use LDAP Authentication for End Users)] チェックボックスをオンにします。
 - すべてのフィールドに値を入力します。
 - [サーバーのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドの値を変更し、IMAP クライアントが Unity Connection にアクセスしている場合は、Unity Connection IMAP サーバーサービスを再起動する必要があります。他の Web アプリケーションが Unity Connection にアクセスしている場合は、サーバーを再起動します。
 - 「Unity Connection での [Cisco Unity Connection 9.x サーバーへ SSL 証明書をアップロードする](#) の項で Unity Connection サーバーに SSL 証明書をアップロードした場合は、[SSL の使用 (Use SSL)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

Unity Connection にインポートする LDAP ユーザーを選択する

LDAP ユーザ アカウントを Unity Connection にインポートする場合は、次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ます。
- 最大 20 の LDAP ディレクトリ設定を作成して、Unity Connection にインポートする LDAP ディレクトリ内のユーザを指定できます。LDAP ディレクトリ設定ごとに、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 ツリー内のドメインや組織ユニットなど、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 サーバーまたはクラスターは、たとえば同じ 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だけ、LDAP データをインポートできます。
- LDAP ディレクトリ設定を作成した後、Unity Connection データを LDAP ディレクトリ内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の制限は 120,000 です。この制限は、同期プロセスでは適用されませんが、Unity Connection ユーザにならない多数の LDAP ユーザをインポートします。これにより、メッセージに使用可能な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、アップグレードに時間がかかります。



注意 Unity Connection のパフォーマンスへの影響を避けるために、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原因となるユーザ検索ベースを指定しないでください。

160,000 人のユーザーのデータを LDAP ディレクトリと同期できます。

- LDAP ディレクトリの構造を分析し、次の条件を満たす 5 つ以下のユーザ検索ベースを指定できるかどうかを判断します。
 - 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されます。

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は、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、同期中は Active Directory の参照に従いません。このタイプの LDAP 構成では、UPN が Active Directory のフォレスト全体で一意であるため、UserPrincipalName (UPN) 属性を Unity Connection Alias フィールドにマッピングする必要があります。

Unity Connection サイト内およびサイト間ネットワークキング

サイト内またはサイト間ネットワークキングでは、それぞれが LDAP ディレクトリと統合されている可能性のある 2 つ以上の Unity Connection サーバをネットワーク化できます。サイト内またはサイト間ネットワークキングを使用している場合は、ある Unity Connection サーバ上のユー

ザ検索ベースを、別の Unity Connection サーバ上のユーザ検索ベースと重複させることができません。同じ LDAP ユーザを複数回インポートして、誤って異なる Unity Connection サーバに重複する Unity Connection ユーザ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。

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、いくつかの LDAP 管理者アカウントを、ボイス メールボックスを持たない Unity Connection ユーザとしてすべての Unity Connection サーバにインポートし、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、Unity Connection サーバごとに1人以上の LDAP ユーザを作成することなく、Unity Connection 管理者アカウントの LDAP 同期および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_15cucdgd.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 フィルタを追加する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[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 (Find and List LDAP Filters)] 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 [フィルタ名 (Filter Name)] フィールドに、LDAP フィルタの名前を入力します。複数の LDAP フィルタ設定を追加する場合は、現在のフィルタに含まれる LDAP ユーザを識別する名前（「Engineering」など）を入力します。
- ステップ 5 [フィルタ (Filter)] フィールドに、RFC 2254 「The String Representation of LDAP Search Filters」で指定されている LDAP フィルタ構文に準拠するフィルタを入力します。フィルタテキストは丸括弧 () で囲みます。
- ステップ 6 [保存 (Save)] を選択します。

ユーザーのインポートツールを使用して LDAP データから Unity Connection ユーザーを作成する

LDAP 統合プロセスは、Unity Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified CM データベースに LDAP データをインポートします。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、既存の Unity Connection ユーザを LDAP ディレクトリ内のユーザで更新することもできます。

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] を展開し、次に [ユーザーのインポート (Import Users)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザのインポート (Import Users)] 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 (Help)] の [このページ (This Page)] を参照してください)。
- [エンドユーザの検索 (Find End Users In)] フィールドで [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory)] を選択します。
 - 新しいユーザのベースとなるテンプレートを選択します。
 - インポートする LDAP ユーザ アカウントの [エイリアス (Alias)]、[名 (First Name)]、または [姓 (Last Name)] を指定します。
 - 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オンにし、[選択済みのインポート (Import Selected)] 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 ユーザーを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
- ステップ 2** Unity Connection ユーザを追加するには、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページで次のステップを実行します (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)。
- [操作の選択 (Select Operation)] から、[エクスポート (Export)] を選択します。
 - [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] で、[LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP Directory)] を選択します。
 - すべての必要なフィールドに値を入力します。
 - [送信 (Submit)] を選択します。

これにより、LDAP ユーザーデータを含む 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 エディタで CSV ファイルを開き、必要に応じてデータを編集します。次に、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 (Select Operation)] から、[作成 (Create)] を選択します。
- f) [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] で、[メールボックスを持つユーザ (Users with Mailbox)] を選択します。
- g) すべての必要な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 (Failed Objects Filename)] フィールドで指定したファイルを確認し、すべてのユーザが正常に作成されていることを確認します。

LDAP ディレクトリ設定を編集する

LDAP ディレクトリ設定を変更または削除する

既存のLDAPディレクトリ設定を変更するには、既存のLDAP統合を削除して再作成し、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設定を再作成する必要があります。そうしないと、LDAP統合Unity Connection ユーザはスタンドアロンUnity Connection ユーザに変換されます。

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、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。

(注) 既存の設定のレコードがない場合は、LDAPディレクトリ設定を削除する前にそれを書き留めておく必要があります。

ステップ2 [LDAPディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページで、変更または削除するLDAPディレクトリ設定の横にあるチェックボックスをオンにします。

ステップ3 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確認します。

ステップ4 [システム設定 (System Settings)] を展開し、[>LDAP]> を選択し、[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)] を再度選択します。

これにより、LDAPディレクトリ設定の削除が確認されます。ただし、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、次のステップに従って新しいLDAPディレクトリ設定を再作成します。

ステップ 7 ディレクトリ設定を再作成し、再作成したディレクトリ設定の完全同期を実行します。「[LDAP ディレクトリ構成を設定する](#)」の項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 を再起動してください。

LDAP 認証を無効にする

LDAP 認証を永続的に無効にすると、ユーザは LDAP ディレクトリパスワードの代わりに Unity Connection Web アプリケーションパスワードを使用して Unity Connection Web アプリケーションにサインインします。LDAP 統合ユーザには個別の Web アプリケーションパスワードがないため、LDAP ディレクトリパスワードを使用して Unity Connection Web 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 Web アプリケーションにサインインするときに、Web 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。

ただし、LDAP 認証を一時的に無効にする場合（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など）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。

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ンにし、[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、この手順の残りの部分をスキップします。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 統合ユーザのパスワード設定を変更するには、次のステップを実行します。

- 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。
- [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで、LDAP ユーザを選択し、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- [編集 (Edit)] メニューから、[パスワード設定 (Password Settings)] を選択します。
- [Web アプリケーションパスワード (Web Application password)] の場合は、[ユーザは次回サインイン時に変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In)] チェックボックスをオンにします。
- 選択したユーザの設定を Unity Connection が変更するタイミングをスケジュールするには、[タスクのスケジュールリングの一括編集 (Bulk Edit Task Scheduling)] メニューから [後で実行 (Run Later)] 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 (Alias)] 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、次のステップを実行します。



注意 LDAP 認証を使用している場合、この手順を完了した後、ユーザは Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの新しい値を使用して Unity Connection Web インターフェイスにサインインする必要があります。

ステップ 1 Cisco DirSync サービスを無効にするには、以下の手順を実行します。

- Cisco Unified Serviceability で [ツール (Tools)] を展開し、[サービスの起動 (Service Activation)] を選択します。
- [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)] チェックボックスをオフにして、[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](#)」の項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 ディレクトリ設定を変更または削除する](#) の項を参照してください。

ステップ 4 [Unity Connection エイリアス (Unity Connection Alias)] 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。

- Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP 設定 (LDAP Setup)] を選択します。
- [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[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)。

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 クライアントにサインインするとき、または Web Inbox にサインインするときに、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 認証を再び有効にします。詳細については、「[Unity Connection で LDAP 認証を設定する](#)」。

ステップ 6 LDAP 設定を再度追加しますが、Unity Connection と LDAP データは同期しません。同期は、DirSync サービスを再度有効にするまで機能しません。詳細については、「[LDAP ディレクトリ構成を設定する](#)」の項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](#)」の項を参照してください。

ステップ 8 Unity Connection データを LDAP データと同期します。

- a) 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。
- b) [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページで、必要なディレクトリ設定を選択します。
- c) [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで、[今すぐ完全同期を実行 (Perform Full Sync Now)] を選択します。

Unity Connection ユーザーが LDAP ディレクトリと統合されているかどうかを確認する

Unity Connection ユーザーアカウントを LDAP ユーザー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。

- 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 (Search Users)] ページが表示され、デフォルトのユーザーと現在設定されているユーザーが表示されます。
- 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判断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 (Edit User Basics)] ページで、ユーザーが LDAP ユーザーアカウントと統合されている場合、[ステータス (Status)] 領域に次のいずれかのメッセージが表示されます。
 - LDAP ディレクトリからのアクティブユーザーのインポート
 - LDAP ディレクトリからの非アクティブユーザーのインポート

これらのメッセージのいずれも [ステータス (Status)] 領域に表示されない場合、ユーザーは LDAP ユーザーアカウントと統合されていません。

LDAP 統合ステータスを変更する

Unity Connection ユーザーの LDAP 統合ステータスを変更するには、状況に応じて次のいずれかの方法を使用します。

- Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成されていない個々の Unity Connection ユーザーの LDAP 統合ステータスを変更するには、[個々の Unity Connection ユーザーの LDAP 統合ステータスを変更する](#)。

- Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成されていない複数の Unity Connection ユーザの LDAP 統合ステータスを変更するには、一括編集モードで複数の Unity Connection ユーザーアカウントの LDAP 統合ステータスを変更する。
- Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成された Unity Connection ユーザの LDAP 統合ステータスを変更するには、一括管理ツールを使用して既存の Unity Connection ユーザーアカウントと LDAP ユーザーアカウントを統合する。

選択する方法に関係なく、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は、次の点に注意してください。

- LDAP ディレクトリ内のいずれかのユーザが、[LDAP 設定 (LDAP Setup)] ページで指定した [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストのフィールドの値が欠落している場合は、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。
- Connection データベースと LDAP ディレクトリとの次のスケジュール済み同期時に、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は、次の自動再同期時に、LDAP ディレクトリ内の新しい値が 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 (Import Users)] ツールまたは一括管理ツールを使用して、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 ユーザアカウント間の関連付けを解除する場合は、次の点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 ユーザは、対応するユーザの LDAP パスワードに対して認証されなくなります。ユーザが Unity Connection Web 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 (Edit)] > [パスワードの変更 (Change Password)] 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 ディレクトリ内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 Connection ユーザーの LDAP 統合ステータスを変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] 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) ユーザが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの上部にある検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [ユーザーの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status)] セクションで、目的のオプション ボタンを選択します。

- LDAP ディレクトリとの統合 (Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザーアカウントを LDAP ユーザー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 ディレクトリ内の対応する値と一致する必要があります。([システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザー ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストは、値が Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの値と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 (Do Not Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザーアカウントと LDAP ディレクトリ ユーザー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 からインポートして作成された場合、[LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status)] 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 LDAP ユーザー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 ユーザーアカウントと LDAP ユーザーアカウントを統合するを参照してください。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

一括編集モードで複数の Unity Connection ユーザーアカウントの LDAP 統合ステータスを変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration の [ユーザーの検索 (Search Users)] ページで、該当するユーザー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。

一括編集したいユーザーアカウントが 1 つの検索ページにすべて表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスにチェックを入れ、次のページで該当するすべてのチェックボックスにチェックを入れ、というように、該当するユーザーをすべて選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

ステップ 2 [ユーザーの基本設定 (User Basics)] ページの [LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status)] セクションで、目的のオプション ボタンを選択します。

- LDAP ディレクトリとの統合 (Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザーアカウントを LDAP ユーザー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 ディレクトリ内の対応する値と一致する必要があります。([システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザー ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストは、値が Unity Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの値と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 (Do Not Integrate with LDAP Directory) : Unity Connection ユーザーアカウントと LDAP ディレクトリ ユーザー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。
- 該当する場合は、[一括編集タスクのスケジューリングフィールド (Bulk Edit Task Scheduling Fields)] を設定して、一括編集操作を後の日時にスケジュールします。
- [送信 (Submit)] を選択します。

いずれかのユーザーが Cisco Unified Communications Manager からのインポートによって作成された場合、一括編集は、一括管理ツールを使用して LDAP ユーザーアカウントと統合する必要があることを示すエラーをログに記録します。一括管理ツールを使用して既存の Unity Connection ユーザーアカウントと LDAP ユーザーアカウントを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 ユーザーアカウントと LDAP ユーザーアカウントを統合する

一括管理ツールは、既存の Unity Connection ユーザーを LDAP ユーザーアカウントと統合するために使用できますが、Unity Connection ユーザーアカウントと LDAP ディレクトリ ユーザー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 データベースに非表示でインポートされていました。

一括管理ツールを使用して既存の Unity Connection ユーザーと LDAP ユーザーを統合する場合は、次のタスクを実行します。各 Unity Connection ユーザーアカウントは、対応する LDAP ユーザーアカウントの LDAP ユーザー 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 ユーザーを削除し、Cisco Unified CM ID を削除します (該当する場合)。



注意 LDAP ディレクトリ内のいずれかのユーザーが、[LDAP 設定 (LDAP Setup)] ページで指定した [ユーザー ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストのフィールドの値が欠落している場合は、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 CSV ファイルを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、インポートされる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。

- ステップ 1** LDAP ユーザと統合するすべての Cisco Unity Connection ユーザについて、[Unity Connection エイリアス (Unity Connection Alias)] フィールドの値が LDAP ユーザ ID の値と一致しない場合は、Cisco Unity Connection Administration を使用して Unity Connection エイリアスを更新します。一致します。
- ステップ 2** システム管理者ロールを持つユーザとして Unity Connection Administration にサインインします。
- ステップ 3** [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] を選択します。
- ステップ 4** Connection サーバのキャッシュに現在ある LDAP ユーザ データを CSV ファイルにエクスポートします。
- [操作の選択 (Select Operation)] で、[エクスポート (Export)] を選択します。
 - [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] で、[LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP Directory)] を選択します。
 - [CSV ファイル (CSV File)] 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。
 - [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 ディレクトリ内のユーザと同期しない Unity Connection ユーザを削除します。
 - 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 ユーザの場合は、[CcmId] フィールドに %null% と入力します。
 - LdapCcmUserId フィールドに各ユーザーの正しい 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。
- Cisco Unity Connection Administration で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。
 - [操作の選択 (Select Operation)] で、[更新 (Update)] を選択します。
 - [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] で、[メールボックスを持つユーザ (Users with Mailbox)] を選択します。
 - [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに、データのインポート元のファイルへのフルパスを入力します。
 - [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、作成できなかったユーザに関するエラー メッセージを Unity Connection が書き込むファイルの名前を入力します。
 - [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 (Failed Objects Filename)] フィールドで指定したファイルを確認し、すべての Unity Connection ユーザーが対応する LDAP ユーザーと正常に統合されたことを確認します。



第 13 章

SpeechView

- 概要 (205 ページ)
- SpeechView のセキュリティに関する考慮事項 (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 の音声テキスト変換エラーコード (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。そうしなかった場合は、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 がユーザー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) 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 言語をレクサ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 のセキュリティに関する考慮事項

S/MIME (Secure/Multipurpose Internet Mail Extensions) は、公開キー暗号化の標準規格であり、Unity Connection とサードパーティの音声テキスト変換サービス間の通信を保護します。秘密キーと公開キーは、Unity Connection がサードパーティの音声テキスト変換サービスに登録されるたびに生成されます。

秘密キーと公開キーのペアにより、ボイスメッセージが音声テキスト変換サービスに送信されるたびに、ユーザー情報がメッセージとともに渡されないようにします。したがって、音声テキスト変換サービスは、ボイスメッセージが属する特定のユーザーを認識しません。

音声テキスト変換中に人間のオペレータが関与している場合、生成されたメッセージの送信元のユーザーまたは組織を特定できません。これに加えて、ボイスメッセージの音声部分は、音声テキスト変換サービスを処理する担当者のワークステーションに保存されることはありません。文字変換されたメッセージが Unity Connection サーバに送信された後、文字変換サービス内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 音声テキスト変換を有効にする](#)」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、「[スマートホストにメッセージをリレーするために 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、「[電子メールシステムからメッセージを受け入れるために 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に電子メールシステムを設定する](#)」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 音声テキスト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 音声テキスト変換を有効にする

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、音声メッセージのトランスクリプションを表示できます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[サービスクラス (Class of Service)] を展開し、[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 (Search Class of Service)] ページで、SpeechView の音声テキスト変換を有効にするサービスクラスを選択するか、[新規追加 (Add New)] 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 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス機能 (Licensing Features)] セクションで、[標準の音声テキスト変換サービスを使用 (Use Standard SpeechView Transcription Service)] オプションを選択して、標準の音声テキスト変換を有効にします。

(注) Cisco Unity Connection は、HCS モードの **Standard SpeechView** 音声テキスト変換サービス のみをサポートします。

ステップ 4 音声テキスト変換サービスのセクションで該当するオプションを選択し、[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)。

スマートホストにメッセージをリレーするために **UnityConnection** を設定する

Unity Connection からサードパーティのトランスクリプションサービスにメッセージを送信できるようにするには、Unity Connection サーバーがスマートホストを経由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。



(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使用する必要はありません。

ステップ 1 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。

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)] フィールドに、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 (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

(注) スマートホストには最大 50 文字を含めることができます。

電子メールシステムからメッセージを受け入れるために Unity Connection を設定する

- ステップ 1 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。
- 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)] を選択して新しい IP アドレスをリストに追加します。
- ステップ 4 [新しいアクセス IP アドレス (New Access IP Address)] ページで、電子メールサーバーの IP アドレスを入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5 ステップ 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 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。
- ステップ 6 組織内に複数の電子メールサーバーがある場合は、ステップ 2 ~ 6 を繰り返して、追加の 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に電子メールシステムを設定する

- ステップ 1 サードパーティの音声テキスト変換サービスが Unity Connection に音声テキスト変換を送信するために使用できる外部向け SMTP アドレスを設定します。たとえば、「`transcriptions@<yourdomain.com>`」
複数の Unity Connection サーバまたはクラスタがある場合は、サーバごとに個別の外部向け SMTP アドレスが必要です。または、1つの Unity Connection サーバまたはクラスタを、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のプロキシとして機能するように設定できます。たとえば、Unity Connection サーバの SMTP ドメインが「`Unity Connectionserver1.cisco.com`」の場合、「`transcriptions@cisco.com`」を「`stt-service@connectionserver1.cisco.com`」にルーティングするように電子メールインフラストラクチャを設定する必要があります。
Unity Connection クラスタで SpeechView を構成する場合は、パブリッシャーサーバーがダウンした場合に受信トランスクリプションがクラスタのサブスクリバサーバーに到達するように、クラスタの SMTP ドメインをパブリッシャーサーバーとサブスクリバサーバーの両方に解決するようにスマートホストを設定します。
- ステップ 2 電子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、着信音声テキスト変換がスパムとして除外されないようにします。

(注) Unity Connection では、Nuance サーバでの登録要求のタイムアウトまたは失敗を回避するために、次のことを確認してください。

- 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電子メール メッセージから電子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 形式で維持します。

SpeechView 音声テキスト変換サービスを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[Unified Messaging] を展開し、[SpeechView Transcription Service] を選択します。

ステップ 2 [SpeechView 音声テキスト変換サービス (SpeechView Transcription Service)] ページで、音声ビューのステータスが有効になっていることを確認します。

ステップ 3 SpeechView 音声テキスト変換サービスを設定します (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)。

- このサーバが、デジタルでネットワーク化された別の Unity Connection ロケーションを介して音声テキスト変換サービスにアクセスする場合は、[Unity Connection プロキシ ロケーションを介して音声テキスト変換サービスにアクセス (Access Transcription Services Through Unity Connection Proxy Location)] 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 (Save)] を選択します。ステップ 4 に進みます。
- サーバが、デジタルでネットワーク化された別の場所を介して文字起こしサービスにアクセスする場合は、次のステップを実行します。

[音声テキスト変換サービスに直接アクセス (Access Transcription Service Directly)] フィールドを選択します。

このサーバでデジタル ネットワーク内の他の Unity Connection ロケーションに音声テキスト変換プロキシ サービスを提供する場合は、[音声テキスト変換プロキシ サービスを他の Unity Connection ロケーションにアドバタイズする (Advertise Transcription Proxy Services to Other Unity Connection Locations)] チェックボックスをオンにします。[保存 (Save)]、[ライセンスデータの同期 (Sync License Data)] の順に選択します。

アクションのステータスが失敗の場合は、設定に問題がある可能性があります。

(注) ライセンスデータを同期する前に、音声テキスト変換サービスのすべての設定を保存してください。

ステップ 4 [テスト (Test)] を選択します。結果を表示する別のウィンドウが開きます。テストには通常数分かかりますが、最大で 30 分かかる場合があります。

SpeechView レポート

Unity Connection では、SpeechView の使用状況に関する次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：指定された期間における指定されたユーザについて、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を示します。
- [SpeechView アクティビティ 概要レポート (SpeechView Activity Summary Report)]：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を示します。メッセージが複数の受信者に送信される場合、メッセージは1回だけ文字変換されるため、文字変換アクティビティは1回だけカウントされることに注意してください。

SpeechView の音声テキスト変換エラーコード

音声テキスト変換が失敗すると、サードパーティの外部音声テキスト変換サービスが Unity Connection にエラー コードを送信します。

Cisco Unity Connection Administration 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、ユーザーには新しいエラーコードを追加する権限があります。Cisco Webex 社内の音声テキスト変換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とも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必要があります。
 - エラーコードのプロビジョニングが行われていない場合は、Cisco Webex 社内の音声テキスト変換サービスから受信したエラーコードが表示されます。

デフォルトのエラーコードは、Cisco Webex 社内の音声テキスト変換サービスによって 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を示します。

デフォルトのエラーコード

エラーコード名	説明
Fault	Unity Connection が Cisco Webex 社内の音声テキスト変換サービスに登録しようとして、登録が失敗した場合。
聞き取れない	SpeechView ユーザが送信したボイスメールが Cisco Webex 社内の音声テキスト変換サービスサイトで聞き取れず、システムがメッセージを音声テキスト変換できなかった場合。

エラーコード名	説明
拒否	変換要求に複数の音声ファイルが添付されている場合、Cisco Webex 社内の音声テキスト変換サービスはメッセージを拒否します。
Time-out	Cisco Webex 社内の音声テキスト変換サービスからの応答タイムアウトがある場合。
未変換	Cisco Webex 社内の音声テキスト変換サービスが、SpeechView ユーザーによって送信されたボイスメールを音声テキスト変換できない場合。

音声テキスト変換エラーコードを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[**Unified Messaging** > SpeechView Transcription] を展開し、[**Error Codes**] を選択します。

ステップ 2 [音声テキスト変換エラーコードの検索 (Search Transcription Error Codes)] が表示され、現在設定されているエラーコードが示されます。

ステップ 3 音声テキスト変換エラー コードを設定します (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)。

- 音声テキスト変換エラー コードを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しい音声テキスト変換エラー コード (New Transcription Error Code)] ページで、エラー コードとエラー コードの説明を入力して新しいエラー コードを作成します。

[保存 (Save)] を選択します。

- 音声テキスト変換エラー 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。

[音声テキスト変換エラーコード (障害) の編集 (Edit Transcription Error Code (Fault))] ページで、必要に応じてエラーコードまたはエラーコードの説明を変更します。

[保存 (Save)] を選択します。

- 音声テキスト変換エラー 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。



第 14 章

通知

- はじめに (215 ページ)
- デフォルト通知デバイス (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)
- メッセージ通知を連鎖する (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 (224 ページ)
- HTML ベースのメッセージ通知を設定する (233 ページ)
- 通知の件名形式 (236 ページ)

はじめに

Cisco Unity Connection を使用すると、ユーザーのメールボックスにメッセージが届いたときに、着信ボイスメッセージと電子メールがユーザーに通知されます。

次に、ユーザが受信する通知のタイプの一部を示します。

- ユーザは、ポケットベルのテキスト通知によってメッセージアラートを受信します。
- ユーザは、設定済みの電話機でコールを受信し、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信します。
- ユーザは、メッセージと不在着信通知をプレーンテキストまたは HTML 電子メールで受信します。
- ユーザは、最新のボイスメールのサマリーとスケジュールされたサマリーを HTML 電子メールとして受信します。

イベントの通知は、さまざまな通知デバイスを介し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 Administration を使用して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することができます。また、ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant の Messaging Assistant 機能を使用して、特定の通知デバイスの設定を上書きできます。

デフォルト通知デバイス

Unity Connection には、必要に応じて設定できる一連のデフォルト通知デバイスが付属しています。

デフォルトの通知デバイスは次のとおりです。

- [ポケットベル (Pager)] : ユーザがボイス メッセージ アラートをテキスト通知として受信できるようにします。
- [Work Phone] : ユーザは、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ます。
- [自宅の電話 (Home Phone)] : ユーザは、自宅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ます。
- [携帯電話 (Mobile Phone)] : ユーザは、携帯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ます。
- [SMTP] : ユーザがボイス メッセージ アラートを電子メール通知として受信できるようにします。
- HTML : ユーザは、ボイス メッセージ アラートを HTML 電子メール通知として受信できます。
- [HTML 不在着信 (HTML Missed Call)] : ユーザが不在着信アラートを HTML 電子メール通知として受信できるようにします。
- [HTML スケジュール済みサマリー (HTML Scheduled Summary)] : ユーザは、設定された時刻に最新のボイス メッセージのサマリーを HTML 電子メール通知として受信できます。

通知デバイスは変更または有効化できますが、削除はできません。管理者は追加の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 デフォルトの通知デバイスの表示名は変更しないでください。



(注) 不在着信イベント タイプは、「Default_Missed_Call」テンプレートが使用されている場合、HTML デバイスの [通知 (Notify me)] セクションで事前にチェックされます。同様に、「Default_Scheduled_Summary」テンプレートを HTML デバイスで使用すると、すべてのイベントタイプがオフになります。



(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。

- 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) 複数のユーザーの通知デバイスを編集するには、[ユーザーの検索 (Search Users)] ページで該当するユーザー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

カスケードメッセージ通知を使用すると、受信者が段階的に増加する形式で、一連の通知を送信できます。Unity Connection は、メッセージが受信者によって保存または削除されるまで、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。最初の通知をトリガーしたメッセージが保存または削除されていない場合は、15 分後に次の通知を部門マネージャのポケットベルに送信できます。3 番目の通知は、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を呼び出すように設定できます。



- (注) ユーザーがカスケードの一部として通知を受信すると、通知は、カスケードによってモニターされているメールボックスにサインインするようにユーザーに求めます。

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ングを使用できます。

メッセージ通知のカスケードのタスクリスト

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設定する必要があります。
2. 通知チェーン内の他の受信者ごとに、ステップ [メッセージ通知のカスケードのタスクリスト](#) を繰り返して、受信者リストの最後に到達するまでデバイスをセットアップできます。

手順の詳細

	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設定する必要があります。	<ol style="list-style-type: none"> 1. チェーン通知を設定するユーザーアカウントまたはユーザーテンプレートを検索します。 2. ユーザまたはテンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [通知失敗時 (On Notification Failure)] で、[送信先 (Send To)] 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 (Edit Notification devices)] ページで、[送信先 (Send To)] 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 (Notification Rule Events)] チェックボックスをオフにします。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がすぐに開始され、前のデバイスの通知失敗を待機しません。通知はチェーンされず、すべて一度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 番目のデバイスにチェーンする場合は、[送信先 (Send To)] を選択し、次にデバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection に通知するデバイスを選択します。そうでない場合は、[何もしない (Do Nothing)] を選択します。</p>
ステップ 2	通知チェーン内の他の受信者ごとに、ステップ メッセージ通知のカスケードのタスクリスト を繰り返して、受信者リストの最後に到達するまでデバイスをセットアップできます。	

メッセージ通知を連鎖する

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ていない、またはビジー状態であり、さまざまなオプションを使用してそのデバイスに到達するための再試行も失敗すると、障害が発生します。



(注) チェーン内の最後のデバイスとして設定する場合を除き、SMTPデバイスをチェーンメッセージ通知用に設定しないでください。Unity Connection は、SMTPデバイスの通知障害を検出しません。

メッセージ通知の連鎖のタスクリスト

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設定する必要があります。
2. 通知チェーン内の他の受信者ごとに、ステップ [メッセージ通知の連鎖のタスクリスト](#) を繰り返して、受信者リストの最後に到達するまでデバイスをセットアップできます。

手順の詳細

	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設定する必要があります。	<ol style="list-style-type: none"> 1. チェーン通知を設定するユーザーアカウントまたはユーザーテンプレートを検索します。 2. ユーザまたはテンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [通知失敗時 (On Notification Failure)] で、[送信先 (Send To)] 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 (Edit Notification devices)] ページで、[送信先 (Send To)] 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 (Notification Rule Events)] チェックボックスをオフにします。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がすぐに開始され、前のデバイスの通知失敗を待機しません。通知はチェーンされず、すべて一度にトリガーされます。</p>

	コマンドまたはアクション	目的
		デバイスへの通知が失敗した場合に 3 番目のデバイスにチェーンする場合は、[送信先 (Send To)] を選択し、次にデバイスへの通知が失敗した場合に Unity Connection に通知するデバイスを選択します。そうでない場合は、[何もしない (Do Nothing)] を選択します。
ステップ 2	通知チェーン内の他の受信者ごとに、ステップ メッセージ通知の連鎖のタスクリスト を繰り返して、受信者リストの最後に到達するまでデバイスをセットアップできます。	

SMTP メッセージ通知を設定する

Cisco Unity Connection は、電話機またはポケットベルを呼び出すことで新しいメッセージをユーザーに通知できます。また、Unity Connection を設定して、SMTP を使用して、テキストポケットベルやテキスト対応携帯電話にテキストメッセージの形でメッセージやカレンダーのイベント通知を送信することもできます。



(注) ユーザーは、新しいメッセージの通知を電子メールで受信できます。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した HTML の 2 種類の通知電子メールをサポートします。HTML 通知は、新しいボイスメールにのみ使用できます。他のタイプのメッセージの場合は、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 スマートホストに接続する必要があります。

SMTP 通知を有効にする

- 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 サーバーアプリケーションのマニュアルを参照してください。
- ステップ 2 Unity Connection サーバーを設定します。「[スマートホストにメッセージをリレーするために Unity Connection サーバーを設定する](#)」の項を参照してください。
- ステップ 3 Unity Connection ユーザーアカウントまたはユーザーテンプレートを設定します。[通知デバイスを設定する](#)の項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ために Unity Connection サーバーを設定する

ステップ 1 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。

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)] フィールドに、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 (例: https://) を入力します。<domain name of server> .cisco.com。 (DNS が設定されている場合のみ、サーバー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最大 50 文字を含めることができます。

ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。

次のタスク

(注) メッセージ通知に SMTP スマートホストを使用するように Unity Connection サーバが適切に有効になっていない場合、Unity Connection SMTP サーバの不正メールフォルダに SMTP 通知メッセージが配置されます。

SMS メッセージ通知を設定する

ワイヤレスキャリアであるモバイルメッセージングサービスプロバイダーが提供するサービスと情報により、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て、ショートメッセージサービス (SMS) 形式で携帯電話などにメッセージ通知を送信できます。ユーザが新しいメッセージを受信したときの SMS 対応デバイス。

SMTP メッセージ通知に対する利点

SMS を使用する利点は、SMTP を使用する場合よりもはるかに高速にユーザデバイスがメッセージ通知を受信することです。各 SMS 通知メッセージが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で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 メッセージの許容可能なメッセージ長は、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は次のとおりです。

- デフォルトのアルファベット (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 160 文字を含めることができます。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。マルチバイト文字セットの場合、メッセージのテキストを構成する文字に応じて、70～140 文字が制限されます。(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。より一般的な文字の一部は 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 のデフォルトのアルファベットがサポートされています。

コストの考慮事項

SMS (SMPP) メッセージ通知を設定するコストは、Unity Connection がユーザデバイスに送信する SMS 通知の数に直接依存します。通常、SMS メッセージまたはメッセージグループの送信ごとにサービスプロバイダーが請求するため、SMS 通知が多いほどコストが高くなります。

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するか、ユーザに通知して、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ことができます。たとえば、ユーザは、新しい緊急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 Messaging Assistant で指定できます。

SMS メッセージ通知を有効にする

- 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 プロバイダーのアカウントを設定します。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す。
- ステップ 2** Unity Connection が、契約しているサービスプロバイダーと提携している SMSC の SMPP サーバーと通信するために必要な情報を収集し、[SMPP プロバイダー (SMPP Provider)] ページに情報を入力します。「SMPP プロバイダの設定方法」を参照してください。
- ステップ 3** Unity Connection サーバーがファイアウォールの背後に設定されている場合は、Unity Connection への接続時に SMPP サーバーが使用する TCP ポートを設定します。
- ステップ 4** Cisco Unity Connection Administration で SMPP プロバイダを有効にします。[SMPP プロバイダーを設定する](#)の項を参照してください。
- ステップ 5** SMS メッセージ通知を設定し、テストユーザーアカウントの通知を受信するように SMS 通知デバイスを設定します。[通知デバイスを設定する](#)の項を参照してください。

SMPP プロバイダーを設定する

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 プロバイダーの検索 (Search SMPP Providers)] ページで、[新規追加 (Add New)] 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 (Name)]、[システム ID (System ID)]、および [ホスト名 (Hostname)] を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。設定の詳細については、[ヘルプ (Help)]、[このページ (This Page)] を選択してください。

ステップ 4 [SMPP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページで、SMSC が着信接続をリッスンするために使用する TCP ポート番号である [ポート (Port)] を入力します。

(注) ポート番号は、100 ~ 99999 の範囲で指定する必要があります。

HTML メッセージ通知を設定する

HTML 通知は、HTML 通知デバイスの設定に基づいてトリガーされ、設定された電子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、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フォーマットを作成または編集できます。Unity Connection は、IPv4 モードでのみ SMTP を介して電子メールサーバに HTML 通知を送信します。したがって、管理者は、HTML 通知が IPv4 を介して設定されていることを確認する必要があります。

ユーザー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ときの HTML 通知と、最新のボイス メッセージの概要。
- 新しい不在着信を受信したときの HTML 通知と、最新のボイス メッセージの概要
- 最新のボイス メッセージの概要を含む、設定された時刻の HTML 通知。
- インタビューハンドラ用に設定された HTML 通知には、最後の質問の回答の添付ファイルが含まれます。

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。サポートは、ユーザが使用している電子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。
- ボイス メッセージのステータス項目 - MWI、HTML テンプレート内のアイコンとしてのメッセージステータス。
- 外部 URI または URL への埋め込みリンク。

デフォルト通知テンプレート

HTML メッセージ通知のデフォルト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、イメージ、カスタムグラフィック、またはステータス項目のない実用的なリンクとともに HTML タグが含まれます。たとえば、管理者は、ヘッダー、フッター、ロゴ、イメージ、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。
- `Default_Dynamic_Icons` テンプレートには、カスタムグラフィックとステータス項目とともに HTML タグがあります。これにより、Unity Connection は、画像とメッセージのステータスを含む実用的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` テンプレートを使用すると、Unity Connection は、タイムスタンプや送信者の詳細など、不在着信の詳細を送信できます。
- `Default_Voice_Message_With_Summary` テンプレートを使用すると、Unity Connection は、新しいボイスメッセージを受信したときに、最新のボイスメールの概要とともに通知を送信します。
- `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概要とともに Unity Connection から通知が送信されます。
- `Default_Scheduled_Summary` を使用すると、Unity Connection は毎日設定された時刻にボイスメッセージの要約を送信します。
- `Default_Google_Workspace_Notification` テンプレートを使用すると、Google Workspace サービスが設定されたユーザーがメッセージを送信/返信/転送する場合、または開封確認/不達確認を送信する場合に、Unity Connection でテンプレートが添付された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ーに割り当てることも、ユーザーにテンプレートの選択を許可することもできます。選択されたテンプレートは、デフォルトテンプレートまたは管理者が作成したカスタムテンプレートのいずれかです。



- (注) イメージ、MWI ステータス、およびメッセージステータスの使用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 で使用する場合のイメージレンダリングが、それぞれの電子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。

通知テンプレートを設定する

ステータス項目、アクション項目、静的項目、カスタム変数、カスタムグラフィック、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、および削除できます。

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、[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 (Search Notification Templates)] ページが表示され、現在設定されているテンプレートのリストが表示されます。

ステップ 2 通知テンプレートを設定する (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)

- 新しい通知テンプレートを追加するには、以下の手順を実行します。
 1. [新規追加 (Add new)] を選択すると、[新規通知テンプレート (New Notification Template)] 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 フィールドの左側のパネルから必要なステータス、アクション、または静的な項目を選択してコピーし、右側の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イメージを表示します。デフォルトのイメージは、「管理上の置換可能イメージ」セクション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、 タグを使用します。

%MESSAGE_STATUS%	<p>メッセージのステータスを、未読、既読、未読緊急、既読緊急、または削除済みとして表示します。デフォルトのイメージは、管理上の置換可能イメージの定義に従って表示されます。</p> <p>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>src="%MESSAGE_STATUS%" </code>タグを使用できます。</p>
%LAUNCH_MINI_INBOX%	<p>Unity Connection Mini Web Inbox を起動します。この項目を通知テンプレートに直接挿入するには、<code></code>テキスト <code></code>タグを使用できます。</p>
%LAUNCH_WEB_INBOX%	<p>コンピュータでのみ Web Inbox を起動します。この項目を通知テンプレートに直接挿入するには、<code></code>テキスト <code></code>タグを使用できます。</p>
%MESSAGE_PLAY_MINI_INBOX%	<p>特定のメッセージの Mini Web Inbox を起動し、メッセージを自動再生します。</p> <p>この項目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>タグを使用できます。</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、<code></code>テキスト <code></code>タグを使用できます。</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、<code></code>テキスト <code></code>タグを使用できます。</p>
%MESSAGE_REPLY%	<p>ボイスメッセージに返信するための [メッセージへの返信 (Reply to Message)] ウィンドウが表示されたミニ Web Inbox を起動します。この項目を通知テンプレートに直接挿入するには、<code></code>テキスト <code></code>タグを使用できます。</p>

%MESSAGE_REPLY_ALL%	<p>[メッセージへの返信 (Reply to Message)] ウィンドウで Mini Web Inbox を起動します。[宛先 (To)] フィールドと [件名 (Subject)] フィールドには、複数の受信者が自動的に入力されます。</p> <p>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 タグを使用できます。</p>
%MESSAGE_MARKUNREAD%	<p>ミニ Web 受信トレイを起動し、メッセージを未読としてマークし、未読メッセージ数を増やします。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>
カスタム変数	<p>管理者は、カスタム変数にテキストと数値の形式で値を保存できます。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 [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] > [カスタム変数 (Custom Variables)] ページで指定した通知テンプレートに変数を直接挿入するには、%Var1% 変数を使用できます。</p> <p>カスタム変数の詳細については、カスタム変数を設定するの項を参照してください。</p>
カスタムグラフィック	<p>管理者は、カスタムグラフィックを使用して、HTML テンプレート内にロゴやイメージを追加できます。イメージは、イメージ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。たとえば、Default_Dynamic_Icons 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 (Custom Graphics)] ページで管理者が指定した通知テンプレートにグラフィックを直接挿入するには、タグを使用できます。カスタムグラフィックの詳細については、カスタムグラフィックを設定するの項を参照してください。</p>
%CALLER_ID%	<p>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。</p>

%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ごとに表示します。
%NEW_MESSAGE_COUNT%	新着メッセージの総数が表示されます。
%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>	メッセージの概要を表示します。

- (注)
- 管理者は、%MWI_STATUS%、%MESSAGE_STATUS% の管理交換可能イメージオプションを使用して新しいイメージをアップロードできます。詳細については、[管理上の置換可能イメージ](#)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、ステータスタグには、通知電子メールが送信された時点のボイスメッセージのステータスが表示されます。メッセージのステータスが後で変更された場合、通知電子メールの概要の内容には反映されません。ただし、タグがサマリータグ以外で使用されている場合は、メッセージの現在のステータスが表示されます。

4. 通知テンプレートページを作成または更新した後、[検証 (Validate)]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 (Preview)]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 (Preview)]オプションには、デフォルトのブラウザに従ってビューが表示されますが、表示はさまざまな電子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、以下の手順を実行します。
 1. [通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)]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 (Edit Notification Template)]<device>ページで、必要に応じて設定を変更します。

3. [検証 (Validate)] を選択して HTML コンテンツを確認し、[保存 (Save)] をクリックします。
- 通知テンプレートを削除するには、以下の手順を実行します。
 1. [通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)] ページで、削除する通知テンプレートの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
 2. [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) 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、住所、Web 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 を超えるカスタム変数を作成しないでください。

カスタム変数を設定する

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、[カスタム変数 (Custom Variables)] を選択します。[カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] 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 (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- カスタム変数を追加するには、次の手順を実行します。
 1. [新規追加 (Add New)] を選択すると、[新しいカスタム変数 (New Custom Variables)] 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](#)の項を参照してください。

- カスタム変数を編集するには、次の手順を実行します。
 1. [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] 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 (Edit Custom Variables)] 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。
- カスタム変数を削除するには、次の手順を実行します。
1. [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページで、削除するカスタム変数の表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
 2. [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) 通知テンプレートが削除されたカスタム変数を使用している場合、変数はその値ではなく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を設定すう

- 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)] の順に展開し、[カスタムグラフィック (Custom Graphics)] を選択します。[カスタムグラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] 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の設定 (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)
 - カスタムグラフィックを追加するには

1. [新規追加 (Add New)] を選択すると、新しい[カスタムグラフィックス (Custom Graphics)] 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。
- カスタムグラフィックを編集するには、次の手順を実行します。
 1. [カスタムグラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] 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の編集 (Edit Custom Graphics)] 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。
 - カスタムグラフィックを削除するには、次の手順を実行します。
 1. [カスタムグラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページで、削除するカスタムグラフィックの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
 2. [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) ファイルのサイズは1MB以下で、表示名と画像が一意である必要があります。同じグラフィックを再度アップロードすることはできません。

管理上の置換可能イメージ

管理者は、次のステータス項目のデフォルトイメージを置き換えることができます。

- Deleted_message
- MWI_OFF
- MWI_ON
- Read_message
- Read_urgent_message
- Unread_message
- Unread_urgent_message

[置換可能なイメージの検索 (Search Replaceable Images)] ページにある [復元 (Restore)] ボタンを使用して、イメージをデフォルトに復元できます。デフォルトリストのイメージを追加または削除することはできません。

管理上の置換可能イメージを編集する

- 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)]の順に展開し、[管理用置換可能イメージ (Administrative Replaceable Image)]を選択します。
- ステップ 2** [置換可能なイメージの検索 (Search Replaceable Image)]ページで、編集するイメージの表示名を選択します。
- ステップ 3** [置換可能なイメージの編集 (Edit Replaceable Image)]ページで、必要に応じて設定を変更します。(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)。

(注) [表示名 (Display Name)]フィールドを編集することはできません。交換可能なイメージは、ステータス項目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、ボイスメッセージの MWI ステータスと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 (Save)]を選択します。

HTML ベースのメッセージ通知を設定する

電子メールアドレスに HTML テンプレートの形式でメッセージ通知を送信するように、Unity Connection を設定することができます。デバイスの HTML 通知を許可するため、管理者が HTML ベースのテンプレートを選択して適用できます。

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、ユーザー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。ご使用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かどうかの詳細については、ご使用の電子メールサービスプロバイダーのマニュアル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よう確認する必要があります。

認証モードと非認証モードを設定する

管理者がイメージ、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、認証モードでは、イメージが電子メール通知として表示される前に、ユーザーが自分の Unity Connection ログイン情報を認証することを確認します。

非認証モードは、ユーザにログイン情報の入力を求めず、電子メール通知に埋め込まれたイメージやアイコンは、認証なしで表示されます。

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 Administration を使用して設定を行うことができます。

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 (Edit General Configuration)] ページで、[HTML通知用グラフィックの認証 (Authenticate Graphics for HTML Notification)] オプションを選択し、認証モードをオンにして保存します。

HTML 通知付き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 を設定する

Unity Connection 10.0(1)以降のリリースで、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ーに送信することができます。HTML 通知電子メールから Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするためのリンクに加えて、ユーザーは、.wav形式のボイスメッセージ添付ファイルにアクセスし、PCまたはモバイルでプレーヤーを使用して再生することができます。10.0(1)より前のバージョンでは、エンドユーザーは Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするためのリンクのみを HTML 通知で受信して、Mini Web Inbox を通じてボイスメッセージを聞くだけでした。



(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ボイス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。

次のモバイルクライアントは、モバイルデバイス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ます。

- 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 を設定する

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、音声メッセージを添付ファイルとして送信し、[保存 (Save)] します。

手順の詳細

	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。	
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、音声メッセージを添付ファイルとして送信し、[保存 (Save)] します。	

添付ファイル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 通知を含む最大 2048 KB 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設定されています。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。

- 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。
- 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))] テキストボックス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。変更を有効にするために Connection Notifier サービスを再起動します。

通知の件名形式

通知の件名形式は、通知電子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 (Message Notifications)] : 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電子メール通知が含まれます。
- 不在着信通知 : 不在着信の電子メール通知が含まれます。
- [スケジュール済みサマリー通知 (Scheduled Summary Notifications)] : これには、スケジュールされた時刻に送信される電子メール通知が含まれます。



(注) メッセージ通知の件名は、[すべてのボイスメッセージ (All Voice Messages)] に対してのみカスタマイズできます。その他のイベント (ディスペッチメッセージ、FAXメッセージ、カレンダーの予定、カレンダー会議など) では、システムによって生成された件名が使用されます。

件名パラメータ

次の表に、通知電子メールの件名行で指定できるパラメータを示します。

件名行の形式パラメータの説明

<p>%CALLERID%</p> <p>(不明の場合)</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するテキストを入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 件名行の形式で%CALLERID%パラメータを使用すると、メッセージの送信者の ANI 発信者 ID に自動的に置き換えられます。 • ANI 発信者 ID が使用できず、送信者が Unity Connection ユーザの場合、発信者のプライマリ内線番号が使用されます。 • ANI 発信者 ID が使用できず、送信者が Unity Connection 以外のユーザである場合、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、同じように表示されます。をクリックします。 <p>このフィールドは空欄のままにできます。</p>
<p>%NAME%</p> <p>(不明の場合)</p>	<p>メッセージの送信者の表示名と ANI 発信者名の両方が不明な場合に、件名に使用す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、通知の件名形式で%NAME%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 ANI 発信者名に自動的に置き換えられます。ANI 発信者名が使用できない場合は、Unity Connection は、[%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドに指定された値を挿入します。 • Unity Connection ユーザがボイスメッセージを送信し、通知の件名形式で%NAME%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表示名に自動的に置き換えられます。表示名が使用できない場合、Unity Connection は[ANI発信者名 (ANI Caller Name)] を選択します。ANI 発信者名が使用できない場合は、Unity Connection ユーザの SMTP アドレスが使用されます。

%U%	<p>メッセージに [緊急 (Urgent)] のフラグが設定されている場合に件名に使用するテキストを入力します。</p> <p>件名行で %U% パラメータが使用されている場合、メッセージに緊急のフラグが付けられている場合は、このフィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージが緊急でない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%P%	<p>メッセージに [プライベート (Private)] のフラグが設定されている場合に件名に使用するテキストを入力します。</p> <p>件名行で %P% パラメータが使用されている場合、メッセージにプライベートのフラグが付いている場合は、このフィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージがプライベートでない場合、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メッセージとしてフラグが付けられている場合に、件名に使用するテキストを入力します。</p> <p>件名行で %S% パラメータが使用されている場合、メッセージにセキュアのフラグが付けられている場合は、このフィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージがセキュアメッセージでない場合、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ている場合に、件名に使用するテキストを入力します。</p> <p>件名行で %D% パラメータが使用されている場合、メッセージにディスパッチメッセージとしてフラグが付けられている場合は、このフィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージがディスパッチメッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>

%TIMESTAMP%	%TIMESTAMP% パラメータがメッセージ通知または不在着信通知の件名行形式で使用されている場合、その値は、受信者のタイムゾーンに従って通知が送信されるメッセージの配信時間です。 スケジュールされたサマリー通知の件名行で %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された通知が送信される時刻です。
-------------	--

件名形式の例

件名形式の例

通知の種類	件名形式	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 からのボイスメッセージ
不在着信通知	%NAME% (%CALLERID%) TIMESTAMP%からの不在着信	John からの不在着信 (4132) 11.12 時間
スケジュールされたサマリー通知	%NAME% (%CALLERID%) からの不在着信	メッセージ通知

件名形式の設定

件名形式を定義する場合は、次の点を考慮する必要があります。

- パラメータの前後に % を含める必要があります。
- システムにインストールされている言語ごとに、個別の件名形式を定義できます。
- 件名形式がユーザーの優先言語に対して定義されていない場合は、システムのデフォルト言語の件名形式の定義が代わりに使用されます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [件名形式 (Subject Line Formats)] を展開します。

ステップ 2 [件名形式の編集 (Edit Subject Line Formats)] ページで、[メッセージタイプの選択 (Choose Message Type)] ドロップダウンから [通知 (Notifications)] を選択して、必要なメッセージタイプを選択します。

ステップ 3 [言語の選択 (Choose Language)] ドロップダウンメニューから該当する言語を選択します。

ステップ 4 必要に応じて、[件名形式 (Subject Line Formats)] 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 (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

ステップ5 必要に応じて、[パラメータ定義 (Parameter Definitions)] 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2～5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タスクリスト

ユーザのビデオメッセージングを有効にするには、次のタスクを実行します。

1. サービスクラスを介し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 Administration 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 (Search Class of Service)] ページで、ボイスメールユーザーに適用す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 (Edit Class of Service)] ページの [ビデオの有効化 (**Enable Video**)] セクションで、要件に応じて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 (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。
4. [保存 (Save)] を選択します。
2. Cisco MediaSense ビデオサーバー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。現在のビデオコールが、Unity Connection でサポートされている 20 の同時ビデオセッションを超えていないことを確認します。



(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 が統合されているビデオサーバがアクティブ状態であることを確認します。

詳細は、[ビデオサービスを設定する](#)の項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 ユーザのビデオ サービス アカウントの作成の詳細については、「[ビデオサービスアカウントを設定する](#)」の項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](#)」の項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および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、「[テレフォニー統合](#)」の章の「コーデック アドバタイジング」セクションを参照してください。
6. ビデオメッセージの有効期限の日数を設定します。この日数が経過すると、ビデオメッセージのビデオ部分が期限切れになり、オーディオ部分のみがボイスメッセージとして保持されます。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「メッセージ録音の有効期限」の項を参照してください。



(注) Cisco Unity Connection Administration の [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページで、ビデオメッセージングの DiffServ コードポイント (DSCP) 値を設定することもできます。ただし、シスコのサポートエンジニアから指示がない限り、このパラメータの値はデフォルトに設定することを推奨します。

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。

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。

ビデオサービスを設定する

ビデオ サービスを使用すると、Unity Connection をビデオ サーバと統合して、ユーザが録音したすべてのビデオ メッセージとグリーティングを保存および取得できます。さらに、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 クレデンシャルの状態を確認できます。

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[ビデオ (Video)] を展開し、次に [ビデオサービス (Video Services)] を選択します。

[ビデオ サービスの検索 (Search Video Services)] ページが表示され、現在設定されているビデオ サービスが表示されます。

ステップ2 ビデオサービスを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- 新しいビデオ サービス アカウントを追加するには、次の手順を実行します。
 - [ビデオサービスの検索 (Search Video Services)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - [新しいビデオサービス (New Video Service)] 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。Unity Connection 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 (Test)] を選択して、タスクの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、次を実行します。
 - [ビデオサービスの検索 (Search Video Services)] 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 (Edit Video Service)] 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。
 - [テスト (Test)] を選択して、タスクの実行結果ウィンドウを表示します。

- 1つ以上のビデオサービスを削除するには、次の手順を実行します。
 - [ビデオサービスの検索 (Search Video Services)] 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] をクリックして確定します。

ビデオサービスアカウントを設定する

Unity Connection でビデオサービスを設定した後、管理者は各ユーザの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) また、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で、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。

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。

[ユーザーの検索 (Search Users)] 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)。

- ユーザのビデオサービスアカウントを追加するには、次の手順を実行します。
 - [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を見つけます。
 - [Edit Users Basics] ページで、[Edit]、[Video Services Accounts] の順に選択します。
 - [ビデオサービスアカウント (Video Services Accounts)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

- (注)
- ユーザごとに、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 (New Video Services Accounts)] 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オンにして、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。

• 1人以上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、次の手順を実行します。

- [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、ユーザのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

- [ユーザの基本設定の編集 (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)**] の順に選択します。
 - [ビデオ サービス アカウント (Video Services Accounts)] 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 (Edit Video Services Accounts)] 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て、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。
- **1人以上のユーザのビデオ サービス アカウントを削除するには、次の手順を実行します。**
- [ユーザの検索 (Search Users)] 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)**] の順に選択します。
 - [ビデオ サービス アカウント (Video Service Accounts)] ページで、削除するビデオ サービス アカウントを選択します。
 - [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[**OK**] をクリックして確定します。
-



第 16 章

システム設定

-
- [概要 \(247 ページ\)](#)
- [一般設定 \(248 ページ\)](#)
- [Cluster \(248 ページ\)](#)
- [認証規則 \(249 ページ\)](#)
- [ロール \(251 ページ\)](#)
- [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 \(253 ページ\)](#)
- [祝日スケジュール \(254 ページ\)](#)
- [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 サーバー \(273 ページ\)](#)
- [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 \(274 ページ\)](#)
- [Cross-Origin Resource Sharing \(CORS\) \(275 ページ\)](#)
- [SMTPの設定 \(277 ページ\)](#)

概要

Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] メニューには、さまざまな機能やパラメータの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。

一般設定

[一般設定 (General Configuration)] 設定により、管理者は Unity Connection のさまざまなシステム設定やカンパセーション設定を管理できます。

システム設定には、デフォルトパーティション、デフォルト検索スペース、および Unity Connection がユーザおよび発信者に対して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。カンパセーションの設定には、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、および Unity Connection システムのグリーティングの最大長が含まれます。

一般構成設定を管理する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] 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 (Help)] > [このページ (This Page)] 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。パブリッシュサーバ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、パブリッシュ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、ユーザーのパスワード、PIN、およびユーザーアカウントのロックアウトに関する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したときにユーザをロックアウトすることにより、Cisco PCA や Web Inbox などの Unity Connection Web アプリケーションへの不正アクセスを防止します。事前定義された 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 Web アプリケーション認証ルールです。

Unity Connection にユーザーを追加すると、電話 PIN と Web アプリケーションのパスワードは、ユーザーアカウントの作成に使用されたユーザーテンプレートによって決定されます。デフォルトでは、ユーザーテンプレートには、ランダムに生成された文字列が電話機 PIN および Web パスワードとして割り当てられます。1 つのユーザーテンプレートから作成されたすべてのユーザーに、同じ PIN およびパスワードが割り当てられます。ユーザーは、アカウントの詳細に安全にアクセスするために、次のサイン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場合は、次の点を考慮してください。

- セキュリティ設定を強化するには、PIN とパスワードを頻繁に変更します。Web アプリケーションまたは電話機のパスワードの変更については、「[ユーザ \(45 ページ\)](#)」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。

- 不正アクセスや不正通話から Unity Connection を保護するには、すべてのユーザーに一意的な電話機 PIN および 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、簡単ではないものにする必要があります。

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。

- [ボイスメールパスワード (Voicemail password)] : ボイスメールパスワードは、電話を使用して Unity Connection キャンパセーションにサインインするために使用されます。ユーザーは、電話のキーパッドを使って数字だけで構成されるパスワードを入力するか、音声認識を有効にすれば PIN を口に出すことができます。
- Web アプリケーションパスワード : Web アプリケーションパスワードは、Messaging Assistant や Web Inbox などの Unity Connection Web アプリケーションにサインインするためにユーザが使用します。



- (注) Cisco Business Edition または LDAP 認証を使用している場合、ユーザーは Cisco Business Edition または LDAP ユーザーパスワードを使用して Unity Connection Web アプリケーションにアクセスする必要があります。

認証規則を設定する

Cisco Unity Connection Administration で設定された認証ルールは、次のこと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 Administration へのサインイン試行回数。
- アカウントがリセットされるまでロックが維持される分数。
- ロックされたアカウントを管理者が手作業でロック解除する必要があるかどうか。
- パスワードと PIN に許可される最小長。
- パスワードまたは PIN の有効期限が切れるまでの日数。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[認証規則 (Authentication Rules)] を選択します。

[認証ルールの検索 (Search Authentication Rules)] ページが表示され、デフォルトおよび現在設定されている認証ルールが表示されます。

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)。

- 認証規則を追加するには、以下の手順を実行します。

[認証ルールの検索 (Search Authentication Rules)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しい認証ルール (New Authentication Rules)] 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。

- 既存の認証ルールを編集するには、次の手順を実行します。

[認証ルールの検索 (Search Authentication Rules)] ページで、編集する認証ルールを選択します。

[認証ルールの編集 (Edit Authentication Rules)] 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 つ以上の認証ルールを削除するには、次の手順を実行します。

[認証ルールの検索 (Search Authentication Rules)] ページで、削除する認証ルールを選択します。

[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。

ロール

ロールは、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ます。システム管理者は、管理ニーズに基づいて複数のロールを設定できます。ユーザーアカウントのロール割り当ては、必要な一連の操作に基づいて実行できます。Unity Connection には、次の2種類のロールがあります。

- システム ロール：システムロールは、Unity Connection とともにインストールされる事前定義されたロールです。
- カスタムロール：カスタムロールは、システム管理者が作成、更新、または削除できるロールです。



(注) [ユーザ (Users)] の [ロールの編集 (Edit Roles)] ページから、1人以上のユーザーに任意のロールを割り当てたり、削除したりできます。詳細については、[ユーザ \(45 ページ\)](#) 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ー管理者ロールを持つユーザーは、システムロールを持つ他のユーザーのPIN/パスワードのみを更新できます。また、どのユーザーも、ロールが割り当てられていない他のユーザーのPIN/パスワードを更新できます。

ロールの設定

要件に基づいてカスタムロールを作成、変更、または削除できます。

カスタムロールを設定する

- 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、[カスタムロール (Custom Roles)] を選択します。
[カスタムロールの検索 (Search Custom Role)] 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** カスタムロールを設定します。
 - カスタムロールを追加するには (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)。

1. **[新規追加 (Add New)]** を選択します。[新しいカスタムロール (New Custom Role)] 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. 継承する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) [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**)] 権限を選択してください。
5. **[保存 (Save)]** を選択します。
 - カスタムロールを更新するには、次の手順を実行します。
 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 (Edit Custom Role)] 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 (Custom Role)] 設定を編集します。
 3. **[保存 (Save)]** を選択します。
 - カスタムロールを削除するには、次の手順を実行します。
 1. 削除するカスタムロールの横にあるチェックボックスをオンにします。
 2. **[選択項目の削除 (Delete Selected)]** を選択します。
 - (注) 権限を削除すると、ユーザとの関連付けが削除されます。
 3. **[OK]** を選択して削除を確認します。
 - (注) 一度に複数のチェックボックスをオンにすることで、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にロールを割り当てるか削除するには、以下の手順を実行します。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、**[システム設定 (System Settings)] > [ロール (Role)]** を展開し、以下のいずれかを選択します。

- **システムロール (System Roles)** : [ロールの検索 (Search Roles)] ページが表示され、設定済みのシステムロールが表示されます。
- **カスタムロール (Custom Roles)** : [カスタムロールの検索 (Search Custom Roles)] ページが表示され、設定済みのカスタムロールが表示されます。

ステップ 2 1人以上のユーザにロールを割り当てます (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)。

- a) 1人以上のユーザに割り当てるロールを選択します。

- b) 選択したロールの [編集 (Edit)] ページで [ロールの割り当て (**Role Assignments**)] を選択します。
(注) 割り当てる特定のロールの [ユーザの **検索 (Find Users)**] ドロップダウンリストから、[ユーザの **検索 (Not in)**] を選択していることを確認します。
- c) ロールを割り当てるユーザの横にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の割り当て (**Assign Selected**)] を選択します。

ステップ 3 1人以上のユーザからロールを削除します (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)。

- a) 1人以上のユーザから削除するロールを選択します。
- b) 選択したロールの [編集 (Edit)] ページで [ロールの割り当て (**Role Assignments**)] を選択します。
- c) ロールを削除するユーザの横にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (**Remove Selected**)] を選択します。

規制テーブル

規制テーブルを使用すると、ユーザーおよび管理者がコールの転送、メッセージ通知と FAX のダイヤルアウト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替内線番号として追加されないように制限できます。詳細は、[規制テーブル](#)の項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 (Schedule settings)] ページは、Unity Connection のさまざまなスケジュールを管理するのに役立ちます。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、グリーティング、転送タイプ、およびアクセス権を制御できます。

祝日スケジュール

祝日スケジュールは、アクティブなスケジュールと連携して、グリーティング、転送タイプ、およびアクセス権を制御します。詳細については、[祝日スケジュール](#)の項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かけたり、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、名前「William」のニックネームとして「Bill」、「Billy」、および「Will」を考慮します。

ユーザーの名前が一般的でない場合、または他のユーザーが別の名前（旧姓など）でユーザーを知っている場合は、ユーザーにこれらの代替ユーザー名を追加することを検討してください。代替ユーザー名を使用すると、発信者がユーザーの名前を尋ねたときに、Unity Connection がコールを発信する可能性が高くなります。

Unity Connection でグローバルニックネームを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[グローバルニックネーム (Global Nicknames)] を選択します。
- [グローバルニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] 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）。
- ニックネームを追加するには、次の手順を実行します。
 - [グローバルニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - [新しいグローバルニックネーム (New Global Nicknames)] 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。
 - ニックネームを編集するには、次の手順を実行します。
 - [グローバルニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] 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 (Edit Global Nicknames)] 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。
 - ニックネームを削除するには、次の手順を実行します。

[グローバルニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで、削除するニックネームを選択します。

[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。

件名形式

メッセージの件名は、ユーザが Web Inbox、Messaging Inbox、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表示および再生するときに表示されます。ユーザが電話でボイスメッセージを聞く場合、件名は表示されません。

受信者の言語に応じ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設定できます。

件名行の形式は、次のタイプのメッセージに対して定義されます。

1. ボイスメッセージ：

- 外部発信者メッセージ：身元不明のボイスメッセージ、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。
- [ユーザ間メッセージ (User to user messages)]：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。
- インタビューハンドラメッセージ：インタビューハンドラに残されたメッセージ。
- ライブレコードメッセージ：ユーザと発信者間の通信中に録音された会話を含むメッセージ。

2. 通知：

- [メッセージ通知 (Message Notifications)]：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電子メール通知が含まれます。
- 不在着信通知：不在着信の電子メール通知が含まれます。
- [スケジュール済みサマリー通知 (Scheduled Summary Notifications)]：これには、スケジュールされた時刻に送信される電子メール通知が含まれます。

通知の件名行の形式の詳細については、「[通知の件名形式](#)」の項を参照してください。

ボイスメッセージの件名パラメータ

次の表では、メッセージの件名行を定義するために使用できるパラメータについて説明します。

表 9: メッセージの件名の定義に使用されるパラメータ

パラメータ	説明
%CALLERID%	<p>%CALLERID%パラメータを件名行の形式で使用すると、メッセージの送信者の ANI 発信者 ID に自動的に置き換えられます。</p> <p>ANI 発信者 ID が使用できない場合は、[%CALLERID% (不明の場合) (%CALLERID% (When Unknown))]フィールドに入力されたテキストが件名行に挿入されます。</p>
%CALLEDID%	<p>件名行の形式で%CALLEDID%パラメータを使用すると、メッセージの送信者によって呼び出された番号の ID に自動的に置き換えられます。着信者 ID が使用できない場合は、[%CALLEDID% (不明な場合) (%CALLEDID% (When Unknown))]フィールドに入力されたテキストが件名行に挿入されます。</p> <p>このフィールドは、複数の組織が1つの Cisco Unity Connection システムを共有していて、複数の着信番号が定義されているため、発信者を異なる開始グリーティングにルーティングできる場合に便利です。この場合、一般的なヘルプ 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を呼び出すときに使用した番号を含めると便利です。</p>
%NAME%	<p>外部発信者メッセージの件名行形式で %NAME%パラメータを使用すると、メッセージの送信者の ANI 発信者名に自動的に置き換えられます。ANI 発信者名が使用できない場合、Cisco Unity Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))]フィールドに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行の形式で%NAME%パラメータを使用すると、メッセージの送信者の表示名に自動的に置き換えられます。表示名が使用できない場合、Unity Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名が使用できない場合、Unity Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))]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ハンドラメッセージの件名行形式で使用されている場合、メッセージの送信者の ANI 発信者名に自動的に置き換えられます。ANI 発信者名が使用できない場合、Unity Connection はインタビューハンドラの表示名を挿入します。表示名が使用できない場合、Unity Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))]フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>[ライブレコードメッセージ (Live Record Messages)]フィールドで %NAME%を使用すると、ライブレコードメッセージを開始したユーザの表示名に自動的に置き換えられます。表示名が使用できない場合、Unity Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名が使用できない場合、Unity Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))]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>%EXTENSION% パラメータを件名行の形式で使用すると、メッセージの送信者の内線番号に自動的に置き換えられます。コールハンドラまたはインタビューハンドラによって録音されたメッセージの場合は、ハンドラの拡張子に置き換えられます。</p> <p>内線番号が使用できない場合は、[%EXTENSION%] (不明な場合) フィールドに入力された値が件名行に挿入されます。</p> <p>(注) [ライブレコードメッセージ (Live Record Messages)] フィールドで %EXTENSION% を使用すると、ライブレコードメッセージを開始したユーザの内線番号に置き換えられます。</p>
%U%	件名行の形式で %U% パラメータを使用すると、メッセージに緊急のフラグが付けられている場合は、[%U%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージが緊急でない場合、このパラメータは省略されます。
%P%	%P% パラメータを件名行の形式で使用すると、メッセージにプライベートのフラグが付けられている場合は、[%P%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージがプライベートでない場合、このパラメータは省略されます。
%S%	%S% パラメータが件名行の形式で使用されている場合、メッセージにセキュアメッセージとしてフラグが付けられている場合は、[%S%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージがセキュアメッセージでない場合、このパラメータは省略されます。
%D%	件名行の形式で %D% パラメータを使用すると、メッセージにディスパッチメッセージとしてフラグが付けられている場合は、[%D%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。メッセージがディスパッチメッセージでない場合、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形式の例

表 10: 件名形式の例

メッセージのタイプ	件名形式	メッセージの詳細	受信したメッセージの件名
外部発信者メッセージ	%CALLERID% からの %U% %D% 音声メッセージ	ANI 発信者 ID が 2065551212 の外部発信者	「2065551212 からの音声メッセージ」

メッセージのタイプ	件名形式	メッセージの詳細	受信したメッセージの件名
ユーザー間メッセージ	%NAME% [%CALLERID%] からの %U% %P% %S% メッセージ	John Jones (内線 4133) : 緊急メッセージ	「John Jones [4133] からの緊急メッセージ」
インタビューハンドラメッセージ	%NAME% [%CALLERID%] からのメッセージ	「販売調査」インタビューハンドラ、使用可能な ANI 発信者 ID なし	「販売調査[不明な発信者 ID] からのメッセージ」
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 発信者 ID 4085551212 の発信者からの通話のユーザー録音	「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、コールハンドラに割り当てられたメールボックスを持つユーザーに転送されるボイスメッセージを受信するように設定されている場合、デフォルトでは、コールハンドラの情報がメッセージの [件名 (Subject Line)] の [送信者 (From)] フィールドに表示されます。メッセージの件名の [送信者 (From)] フィールドで送信者の元の情報を取得する場合は、次の手順を実行します。

1. 実行

```
run cuc dbquery unitydirdb update tbl_configuration set valuebool = '1' where
fullname='System.Conversations.ConfigParamForSenderInfo'
```

CLI コマンドを入力します。

- Unity Connection サーバーで Connection Conversation Manager を再起動して、変更を反映します。
- クラスタの場合は、パブリッシャサーバーで CLI コマンドを実行し、Unity Connection の両方のノードで Connection Conversation Manager を再起動します。

件名形式の設定

件名形式を定義する場合は、次の点を考慮する必要があります。

- パラメータの前後に % を含める必要があります。
- システムにインストールされている言語ごとに、個別の件名形式を定義できます。
- 件名形式がユーザーの優先言語に対して定義されていない場合は、システムのデフォルト言語の件名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、配信リスト内のすべての受信者に対して、システムのデフォルト言語の件名形式が使用されます。これは、件名が必ずしも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。件名形式の定義が後で変更されても、すでにユーザー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にのみ、新しい件名の定義が反映されます。

Unity Connection で件名形式を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[件名形式 (Subject Line Formats)] を選択します。
- ステップ 2** [件名行の形式の編集 (Edit Subject Line Formats)] ページで、必須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 (Help)] > [このページ (This Page)] 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 Connection 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、電話機でメッセージを確認するユーザーのために、メッセージ添付ファイルの音声合成 (TTS) の説明が使用されます。たとえば、拡張子が .jpg の添付ファイルは「画像」と記述されます。

メッセージ添付ファイルの説明を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)] を選択します。

[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表示されます。
- ステップ 2** メッセージ添付ファイルの説明を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。
 - メッセージ添付ファイルの説明を追加するには、次の手順を実行します。

[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、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[メッセージ添付ファイルの新規 TTS 説明 (New TTS Description of Message Attachment)] 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。
 - メッセージ添付ファイルの既存の説明を編集するには、次の手順を実行します。

[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、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 説明の編集 (Edit TTS Descriptions of Message Attachments)] 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。

- メッセージ添付ファイルの説明を削除するには、次の手順を実行します。

[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。

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/ce/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：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-mgrs-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越えた場合、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 perfmon 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 perfmon 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 perfmon 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 Perfmon 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 perfmon 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 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により、Unity Connection の機能を拡張できます。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンス モニタリング カウンタやポート モニターなどのツールを使用して、システムの正常性をリモートでモニターできます。

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 ポートをモニターできます。

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 でプラグインをインストールする

- 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 (Plugins)] を選択します。
- ステップ 2** [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページで、[検索 (Find)] を選択して、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 (Download)] 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ます。

FAX サーバー

Unity Connection での FAX 統合により、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 装置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 を管理します。詳細については、[FAX サーバー \(297 ページ\)](#) 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社内ディレクトリからユーザーをインポートし、ユーザーを同期して、単一のディレクトリ情報データベースを維持できます。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

セキュリティアサッ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_15cucqssamlss.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 で認証サーバーを設定する](#)」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 で認証サーバーを設定する

Unity Connection で認証サーバを設定するには、次の手順を実行します。

-
- ステップ 1** Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[認証サーバー (Authz Server)] を選択します。[認証サーバーの検索 (Search Authz Server)] ページが表示され、現在設定されている Authz サーバーが表示されます。
- ステップ 2** 認証サーバーを設定します (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)。
- 認証サーバーを追加するには、次の手順を実行します。
 1. [新規追加 (Add New)] を選択します。[新しい認証サーバー (New Authz Server)] ページが表示されます。
 2. 必須フィールドに情報を入力します。
 3. [保存 (Save)] を選択します。
 - 認証サーバーを更新するには、次の手順を実行します。
 1. 編集する認証サーバーを選択します。[認証サーバーの編集 (Edit Authz Server)] ページが表示されます。
 2. 必要に応じて、認証サーバーの設定を編集します。
 3. [保存 (Save)] を選択します。
 - 認証サーバーを削除するには、次の手順を実行します。
 1. 削除する認証サーバーの表示名に隣接するチェックボックスをオンにします。
 2. [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
 3. [OK] を選択して削除を確認します。

一度に複数のチェックボックスをオンにすることで、複数の認証サーバーを削除できます。

Cross-Origin Resource Sharing (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、Web アプリケーションの場合、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要求は、単一オリジンポリシーに

より Web ブラウザによって禁止されます。CORS は、Web ブラウザとサーバーが対話し、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、Web ブラウザと Unity Connection サーバーの間で合意を確立し、許可されたドメインにサービスを提供します。

Unity Connection は、Unity Connection でクロスドメインサーバのエントリを作成することで、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 サーバのコンテンツに直接アクセスできるようにします。CORS 要求を処理するには、クロスドメインサーバのエントリが Unity Connection にあらかじめ存在している必要があります。

Unity Connection では、シングルサインオン (SAML SSO) エンドポイントが CORS をサポートするように拡張されています。



(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 CORS を設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[クロスオリジンリソース共有 (Cross-Origin Resource Sharing) (CORS)] を選択します。

[クロスオリジンリソース共有の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページが表示され、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 (Help)] の [このページ (This Page)] を参照してください)。

- CORS を追加するには、次の手順を実行します。

[クロスオリジンリソース共有の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

[新しいクロスオリジンリソース共有 (New Cross-Origin Resource Sharing)] 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 CORS を編集するには、次の手順を実行します。

[クロスオリジンリソース共有の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] 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 (Edit Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、必要な設定の値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

- 1 つ以上の CORS を削除するには、次の手順を実行します。

[クロスオリジンリソース共有の検索 (Search Cross-Origin Resource Sharing)] ページで、削除する CORS を選択します。

[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択して CORS を削除します。

SMTPの設定

SMTP 設定は、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 の設定とメッセージングの詳細については、「[メッセージング \(155 ページ\)](#)」の章を参照してください。



第 17 章

詳細システム設定

- [詳細システム設定 \(279 ページ\)](#)
- [SMPP プロバイダー \(279 ページ\)](#)
- [カンパセーション \(280 ページ\)](#)
- [メッセージング \(286 ページ\)](#)
- [サイト内ネットワーキング \(286 ページ\)](#)
- [IP 電話 \(286 ページ\)](#)
- [レポート \(286 ページ\)](#)
- [Connection Administration \(291 ページ\)](#)
- [トラップ \(291 ページ\)](#)
- [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 \(295 ページ\)](#)

詳細システム設定

Cisco Unity Connection Administration の [詳細 (Advanced)] メニューを使用すると、管理者は、Cisco Unity Connection でのメッセージングやカンパセーションなど、さまざまな機能やパラメータのシステム全体の設定を管理できます。

SMPP プロバイダー

SMPP プロバイダーは、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。

カンバセーション

Unity Connection のすべてのユーザに影響する、システム全体のカンバセーション設定を複数設定できます。

すべてのユーザーにカンバセーション設定を適用する

- 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 必要なカンバセーション設定に 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)。

カンバセーションの設定

カンバセーションの設定は次のとおりです。

- PIN入力カンバセーション中に有効なアクセシビリティ設定：個々のユーザの電話メニューのアクセシビリティ設定は、ユーザがボイスメールPINを入力して認証されるまで有効になりません。
- アドレス指定優先順位リスト：ユーザが名前を発音するか名前の一部をスペリングしてメッセージの宛先を指定しようとする時、一致する名前が複数見つかる場合があります。特定の受信者に優先順位を付ける2つのメカニズムを設定できます。結果をソートし、重みの高い名前を検索結果で最初に提供します。アドレス指定優先順位リストに名前を保存する方法と、名前を保存する期間をカスタマイズできます。
- 宛先指定と録音順序：標準カンバセーションをカスタマイズできます。この標準カンバセーションでは、他のユーザーまたは配信リストにメッセージを送信または転送するときに、ユーザーが宛先を指定して録音できます。メッセージまたは概要を録音する前に、ユーザカンバセーションをカスタマイズしてメッセージの宛先を指定できます。この設定の変更は、すべてのユーザにシステム全体に適用されます。ユーザがメッセージに返信するときに宛先を指定して録音する順序は変更できません。
- メッセージがセキュアにマークされたときのユーザーへのアナウンス：[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 (Announce Secure Status in Message Header)] チェックボックスをオンにすると、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表示します。

ユーザと外部の発信者の両方が残した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は、このチェックボックスをオフにして、ユーザが各メッセージを聞く前にセキュアメッセージプロンプトが再生されないようにすることを検討してください。

- メッセージが複数の受信者に送信された場合のアナウンスとメッセージ受信者の一覧表示：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 がそのことをユーザにアナウンスするようにカンバセーションをカスタマイズできます。

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ないため、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 の設定方法に応じて、ユーザはメッセージヘッダー、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該当するキーを押すと、メッセージ受信者のリストを聞くことができます。

- 自動的に追加された代替内線番号：ユーザがプライマリ内線番号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、その番号がユーザの発信者 ID (CPID) 履歴に追加されます。番号が代替内線番号として追加されると、ユーザはユーザ ID (プライマリ内線番号) を入力しなくても、その番号から Unity Connection にサインインできます。
- コール保留待機時間 (Call Hold Wait Time)：コール保留では、電話が話中のときに、Unity Connection が発信者に保留を要求できます。各発信者は、設定に従ってキューに残りません。
- 返信または全員に返信時のメッセージステータスのアナウンス：ユーザがメッセージに返信または全員に返信すると、Unity Connection はメッセージステータスをユーザにアナウンスします。デフォルトでは、ユーザがメッセージに返信または全員に返信すると、Unity Connection はメッセージステータスをアナウンスしません。
- 返信または全員に返信で受信者リストを通知：メッセージが複数の受信者や配信リストに送信される場合、受信者は全員に返信するオプションを選択できます。メッセージの受信者数が [全員に返信する前の最大受信者数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドで指定した数よりも少ない場合、ユーザが全員に返信すると、Unity Connection は受信者リストをアナウンスします。

表 17-1 を参照してください。

メッセージステータスアナウンスメント

ユーザアクション	返信中にユーザにメッセージステータスをアナウンスする	Unity Connection の予想される動作
メッセージへの返信	無効	メッセージのステータスをアナウンスしない
メッセージに全員に返信	無効	メッセージのステータスをアナウンスしない
メッセージへの返信	有効	メッセージのステータスをアナウンスします。

ユーザアクション	返信中にユーザにメッセージステータスをアナウンスする	Unity Connection の予想される動作
メッセージに全員に返信	有効	メッセージのステータスをアナウンスします。

- 返信または全員に返信時のメッセージステータスのアナウンス：メッセージが複数の受信者や配信リストに送信される場合、受信者は全員に返信するオプションを選択できます。メッセージの受信者数が [全員に返信する前の最大受信者数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドで指定した数よりも少ない場合、ユーザが全員に返信すると、Unity Connection は受信者リストをアナウンスします。

Unity Connection 10.0(1) 以降では、ユーザがメッセージに返信するときに、受信者名だけが再生されます。メッセージへの返信は、[全員に返信する前の最大受信者数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all)] 警告フィールドの値に関係なく行われます。

表 17-2を参照してください。

メッセージステータス アナウンスメント

ユーザアクション	返信中にユーザにメッセージステータスをアナウンスする	Unity Connection の予想される動作
メッセージへの返信	無効	メッセージのステータスをアナウンスしません。
メッセージに全員に返信	無効	メッセージのステータスをアナウンスしません。
メッセージへの返信	有効	メッセージのステータスをアナウンスします。
メッセージに全員に返信	有効	メッセージのステータスをアナウンスします。

- 返信または全員に返信で受信者リストを通知：メッセージが複数の受信者や配信リストに送信される場合、受信者は全員に返信するオプションを選択できます。Unity Connection 10.0(1) 以降では、ユーザがメッセージに返信するときに、受信者名だけが再生されます。メッセージへの返信は、[全員に返信する前の最大受信者数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all)] 警告フィールドの値に関係なく行われます。

表 17-3を参照してください。

メッセージステータス アナウンスメント

ユーザアクション	返信中にユーザにメッセージステータスをアナウンスする	Unity Connection の予想される動作
メッセージへの返信	無効	受信者名を再生しません。
メッセージに全員に返信	無効	受信者リストを再生しません。
メッセージへの返信	有効	受信者名を再生します。
メッセージに全員に返信	有効	受信者リストを再生します。

- [受信者数が最大数を越えた場合に全員に返信でユーザーに警告する (Warning users on Reply-All When Number of Recipients Exceeds Maximum)]: メッセージが複数の受信者や配信リストに送信される場合、受信者は全員に返信するオプションを選択できます。Unity Connection は、受信者数が [全員に返信する前の最大受信者数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドで指定した数以上のメッセージに対して全員に返信すると、ユーザに警告します。
- [発信者情報 (Caller Information)]: 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するように、ユーザカンパセーションをカスタマイズできます。発信者情報については、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の場合	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	追加の発信者情報が提供される場合 Cisco Unity Connection
識別されたユーザ (コールハンドラを含む)	音声、受信確認	ユーザ (またはコールハンドラ) の録音名。ユーザ (またはコールハンドラ) に録音名がない場合、Unity Connection は音声合成を使用して表示名を再生します。ユーザに表示名がない場合、Unity Connection は代わりにプライマリ内線番号を再生します。	メッセージを再生する (使用可能な場合) と番号 (使用可能な場合) ユーザ (またはコール音名がない場合、Unity 代わりに音声合成を使用 (またはコールハンドラ) 再生します。
外部発信者	Voice	メッセージは、発信者をアナウンスしたり、発信者の電話番号を最初に再生したりしません。	メッセージを再生する電話番号 (使用可能な場合)

- 身元不明発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス設定: Live Reply が有効になっている場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、送信者を呼び出すことでメッセージに返信できます。ユーザが身元不明の発信者を呼び出して応答しようとする、Unity

Connection は、電話システムによって自動番号識別 (ANI) 文字列で提供された発信者番号を、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。

- メッセージの削除：標準カンパセーションをカスタマイズして、次の方法で削除されたメッセージを管理するときにユーザが聞く内容を変更できます。

デフォルトの代わりに、Unity Connection でユーザに選択を求めず、代わりに指定したタイプのメッセージ (削除されたボイス メッセージまたはすべての削除されたメッセージ (該当する場合は音声と電子メール)) を完全に削除するように指定できます。いずれかの方法を設定するには、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 (Multiple Message Delete Mode)] 設定を変更します。

- **1**：ユーザが削除するメッセージを選択します。Unity Connection から、「ボイスメッセージだけを削除するには、1 を押します。すべてのメッセージを削除するには、2 を押します。」 (デフォルト設定)
- **2**：Unity Connection は、削除するメッセージを選択するようにユーザに求めません。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、削除するメッセージを選択するようにユーザに求めません。代わりに、Unity Connection はすべての削除済みメッセージ (ボイス メッセージ、受信確認、および電子メール メッセージ) を削除します。
- システムプロンプトの言語：電話言語は、Unity Connection がユーザーや発信者にシステムプロンプトを再生できる言語です。電話の言語設定は、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、およびディレクトリハンドラの Unity Connection コンポーネントで使用できます。
- [ユーザグリーティングからのサインイン (Sign in from a User Greeting)]：発信者の入力設定では、ユーザがユーザグリーティングを聞いているときに Unity Connection にサインインする方法を指定できます。発信者の入力設定を使用して、ユーザが Unity Connection にサインインできるようにユーザグリーティングを中断するためにユーザが押すことができるキーと、Unity Connection からサインインを求められた後に再生される内容を指定できます。

表 12: ユーザがユーザグリーティングから Unity Connection にサインインする方法を指定するために使用可能な発信者入力オプションの概要に、ユーザが自分のグリーティングまたは別のユーザグリーティングから Unity Connection にサインインする方法を指定するために使用できるオプションの概要を示します。

表 12: ユーザがユーザグリーティングから **Unity Connection** にサインインする方法を指定するために使用可能な発信者入力オプションの概要

カンバセーション	説明	用途	ベスト プラクティス
サインイン	<p>ユーザグリーティング中に*を押すと、ユーザに ID と PIN の入力を求めます。</p> <p>デフォルトでは、有効です。</p>	<p>身元不明発信者としてメッセージを残すことを避けるために、ユーザは、アカウントに関連付けられていない電話機からユーザを呼び出すときに、別のユーザグリーティングから Unity Connection にサインインできます。(Unity Connection ユーザは、身元不明発信者からのメッセージに返信できません)。</p>	<p>引き続きサインインを提供し、サインインカンバセーションにアクセスするときにキーを再割り当てしている場合、オープニンググリーティングから*を押してサインインセッションにもとを検討してください。</p>
簡単なサインイン	<p>ユーザグリーティング中にキーを押したときに、ユーザに PIN の入力を求めます。</p> <p>デフォルトでは、ディセーブルです。(Easy Sign-In カンバセーションにマッピングされるキーはありません)。</p>	<p>ユーザは、電話で Unity Connection にアクセスするためにパイロット番号を覚えていなくても、内線番号をダイヤルしてすばやくサインインできます。</p> <p>ユーザは、サインインカンバセーションよりも Easy Sign-In を好む場合があります。これにより、サインインプロセス中に内線番号を再入力する必要がなくなるためです。Unity Connection は、ユーザがサインインしようとしているメールアドレスを決定するために(ダイヤルされた内線番号ではなく)発信側の内線番号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やサインインとするユーザやメッセージングしているユーザに、Easy Sign-In キー 1～9 はマッピングされていないため、Easy Sign-In カンバセーションに適しています。または # キーを押し、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 引き続きサインインセッション中に、* キーは避けてください。 # キーはサインインプロセスをスキップするときに設定されているユーザが Unity Connection キップするときに # キーでもありません。 0 キーは、サインインセッション中にキーを押して送信するよう設定されています。

メッセージング

[メッセージング設定 (Messaging settings)] ページでは、メッセージ設定値を管理できます。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。メッセージングの詳細については、「[メッセージング \(155 ページ\)](#)」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 ネットワークングガイド、リリース 15』を参照してください。

IP 電話

テレフォニー設定では、Unity Connection のテレフォニー統合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、「[テレフォニー統合 \(75 ページ\)](#)」の章を参照してください。

レポート

Unity Connection のレポートは、システム設定およびコール管理コンポーネント（コールハンドラやユーザなど）に関する情報を収集するために生成されます。Unity Connection は、レポートを生成できる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 にサインインし、[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 (Help)] > [このページ (This Page)] 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
電話インターフェイスのサインインの失敗	<p>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。</p> <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)	<p>各ユーザーに関する次の情報が含まれています。</p> <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	<p>次のトラフィックカテゴリの合計が含まれます。</p> <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>
コールハンドラトピック	<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 Administration

Connection Administration は、次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 プロファイル サービス
- Cisco Unified Mobile Advantage
- セッションタイムアウト
- スケジュールの表示
- ユーザー非アクティビティタイムアウト

Cisco Unity Connection Administration を使用して管理設定を編集する

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 [接続管理の設定 (Connection Administration Configuration)] ページで、該当する設定を入力し、[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)。

トラップ

TRAP は、セッションタイムアウトとダイヤルアウトの電話の録音と再生の設定を変更します。

電話の録音と再生の設定を編集する

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 [TRAP 設定 (TRAP Configuration)] ページで、該当する設定を入力し、[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)。

ディスク容量

データベース内のメッセージに関する情報とメッセージの内容は、Unity Connection サーバにファイルとして保存されます。Unity Connection ユーザーの数、受信するメッセージの数と期間、およびメッセージエージングポリシーとクォータに指定した設定によっては、メッセージとグリーティングが保存されているハードディスクがいっぱいになる可能性があります。アップします。これにより、Unity Connection の機能が停止します。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可能性もあります。

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 の管理 (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 (Help)]、[このページ (This Page)] を参照してください。

ハードディスクが指定されたパーセンテージの制限までいっぱいになると、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、Real-Time Monitoring Tool の [ツール (Tools)] > [SysLog ビューア (SysLog Viewer)] ページで表示できるエラーもログに記録します。



(注) ハードディスクが指定された制限を超えた場合でも、ブロードキャストメッセージを送信できます。

ディスク容量の設定を変更した場合は、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。

ハードディスクが指定した値を超えた場合、ユーザは不要なボイスメッセージをただちに削除する必要があります。さらに、再発を防ぐために、メッセージエージングポリシーとメールボックスのクォータ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 \(135 ページ\)](#)」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 Inbox の設定を編集する

-
- 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 設定 (PCA Configuration)] ページで、該当する設定を入力し、[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)。
-

RSS

RSS (Really Simple Syndication) は、ボイスメッセージングへのアクセスを可能にする Web アプリケーションです。RSS 設定は、安全でない RSS 接続を有効にします。

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。一部の RSS リーダー (Apple iTunes など) は、セキュアな接続をサポートしていません。

ユーザがセキュアな接続をサポートしていない RSS リーダーを使用できるようにする場合は、「セキュアで [安全でない RSS 接続を有効にする](#)」の項を参照してください。

安全でない RSS 接続を有効にする

-
- 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、[RSS] を選択します。
- ステップ 2** [RSS 設定 (RSS Configuration)] ページで、[安全でない RSS 接続を許可 (Allow Insecure RSS Connections)] チェックボックスをオンにして、[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)。
-

ボイスメッセージを表示するために RSS リーダーを設定する

ユーザーは、ボイスメッセージを表示するように RSS リーダーを設定できます。以下は重要な考慮事項です。

- RSS リーダーで次の URL を使用します。

– `https://<Unity Connection server name>/cisco-unity-rss/rss.do`

サーバー名には、Unity Connection サーバーのホスト名、IPv4 アドレス、または IPv6 アドレスを指定できます。

- ユーザーが RSS フィードに接続する場合、次の情報を提供する必要があります。
 - ユーザー名 (Username) : ユーザーエイリアスを入力します。
 - パスワード (Password) : ユーザーの Cisco PCA パスワード (Webアプリケーションパスワードとも呼ばれる) を入力します。

RSS フィードの制限事項と動作に関する注意事項

- RSS フィードには、最新の 20 件の未読メッセージのみが表示されます。
- メッセージがセキュアまたはプライベートの場合は、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。デコイメッセージは、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コールイン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。
- メッセージは削除できません。メッセージは既読のみにマークできます。
- 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削除されます。
- 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、拒否、または延期できません。ディスパッチメッセージを既読としてマークすることはできません。ディスパッチメッセージは、別のインターフェイスを介して処理されるか、別の受信者によって受け入れられるまで、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。これらのリーダーの場合、フィードにはメッセージを既読にするオプションはありません。
- 複数の部分があるメッセージ (たとえば、転送メッセージにイントロダクションがある場合) の場合、メッセージのすべての部分を再生できるわけではありません。最初の部分 (イントロなど) のみが再生され、件名行にはさらに添付ファイルがあることが示されます。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 (Fax Settings)] 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とファックスファイルタイプを管理できます。詳細については、[FAX サーバー \(297 ページ\)](#) 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の設定では、ユニファイドメッセージング機能でサポートされる予定表と連絡先の統合の設定を定義します。詳細は、「[ユニファイドメッセージ \(180 ページ\)](#)」の項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 設定を有効または無効にする

-
- 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 (API Configuration)] ページで、該当する設定を入力し、[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)。
-



第 18 章

FAX サーバー

- FAX サーバー (297 ページ)
- FAX サーバー統合を設定するためのタスクリスト (298 ページ)
- FAX サーバー統合のために Unity Connection を設定する (298 ページ)
- 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 (299 ページ)
- FAX サーバー統合をテストする (300 ページ)

FAX サーバー

Cisco Unity Connection は、以下のサードパーティの FAX サーバー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 サーバーと直接対話します。着信 FAX はサードパーティの FAX サーバーによって受信され、SMTP を使用して Unity Connection サーバーに転送されます。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 サーバーに転送されます。

Unity Connection でサポートされる FAX サーバーの詳細については、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 \(299 ページ\)](#)」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

-
- 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

-
- 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。

- 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 サーバー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

-
- 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サーバー (Outgoing Fax Server)] フィールドで、FAX サーバー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 サーバー統合をテストする

- ステップ 1** FAX サーバー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にアクセスするための簡単な説明と手順について説明します。

- [タスク管理ツール \(301 ページ\)](#)
- [一括管理ツール \(302 ページ\)](#)
- [カスタム キーパッド マッピング ツール \(307 ページ\)](#)
- [移行ユーティリティ \(323 ページ\)](#)
- [文法統計ツール \(324 ページ\)](#)
- [SMTP アドレス検索 \(324 ページ\)](#)
- [依存関係の結果を表示する \(324 ページ\)](#)
- [その他の管理ツール \(325 ページ\)](#)

タスク管理ツール

[タスク定義 (Task Definition)] ページには、Unity Connection が定期的に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ウイルス対策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、機能とパフォーマンスのために最適化されています。デフォルトの設定と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。クリティカル タスクの無効化または頻度の変更は、パフォーマンスに悪影響を及ぼしたり、Unity Connection の機能を停止させ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、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 Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[タスク管理 (Task Management)] を選択します。	[タスク定義 (Task Definitions)] 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、以下の手順を実行します (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)。	<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、該当するタスクを選択します。[タスク定義の基本 (Task Definition Basics)] 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、次の手順を実行します。 <ol style="list-style-type: none"> 該当するタスクの [タスク定義の基本 (Task Definition Basics)] 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。 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して、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、ユニファイド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、および削除できます。さらに、Unity Connection からユーザー、連絡先、配信リスト、またはユニファイドメッセージのアカウントに関する情報を CSV ファイルにエクスポートできます。



(注) 一括管理ツール (BAT) を使用してエクスポート操作を実行している場合は、他のツールまたは API を使用して削除操作が実行されていないことを確認します。

CSV は、あるデータストアから別のデータストアにデータを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、社内ディレクトリから Unity Connection に情報を転送する場合に便利です。情報を転送すると、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コールに基づいてコールルーティングルールを作成できます。

最大数百人までの少数のユーザの場合は、[ユーザのインポート (Import Users)] 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迅速で簡単な場合があります。[ユーザーのインポートおよびユーザーの同期機能を使用する \(52 ページ\)](#) 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、または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 を使用してオブジェクトを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ツール (Tools)] を展開し、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。

ステップ 2 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページの [操作の選択 (Select Operation)] セクションで、適切なオプションを選択します。

- 作成
- 更新
- 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 (Select Object Type)] セクションで、適切なオプションを選択します。

- [ユーザ(Users)]
- メールボックスがあるユーザー
- システム連絡先
- 配信リスト
- 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
- 支店
- ビデオサービスアカウント

ステップ 4 (ユーザーの作成時またはメールボックスを持つユーザーのみ) : [ユーザーアカウントの作成時に CSV フィールドを上書き (Override CSV Fields When Creation User Accounts)] セクションで、該当するオプションを選択します。

ステップ 5 [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] 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して作成した CSV ファイルをインポートする場合は、ContactTemplateAlias 列ヘッダーを手動で作成し（該当する場合）、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 (Failed Objects Filename)] フィールドに失敗したオブジェクトのレポートファイルへのフルパスを入力します。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。エラーの修正については、「[Failed Objects ファイルを使用してエラーを修正する \(306 ページ\)](#)」を参照してください。

入力 CSV ファイルを作成する

BAT では CSV ファイルのテキストに、UTF-8 および UTF-16 文字セット エンコードのみがサポートされます。

入力 CSV ファイルをすばやく構築するには、BAT を使用して、該当するタイプのユーザー、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、結果の出力 CSV ファイルをテンプレートとして使用できます。

次の例では、ボイスメールユーザーの作成に使用する CSV ファイルを示します。例に示すようにファイルを作成するには、最初にボイスメールユーザーを 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から、TemplateAlias 列と該当するデータを追加する必要があります。



(注) DisplayName はオプションフィールドであり、このフィールドのデータが複数のユーザーで欠落しています。

ボイスメールユーザーの作成に使用する CSV 入力ファイルの例：

```
Alias, DisplayName, FirstName, LastName, TemplateAlias, Extension, ListInDirectory
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、次のガイドラインと [BAT の必須およびオプションの CSV フィールド \(349 ページ\)](#) セクション内の表を使用して、BAT で使用する有効な入力 CSV ファイルを作成します。

- CSV ファイルの最初の行には、各列のデータの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カンマで区切られていることを確認します。ファイル内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す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。
- BAT で無視する列が CSV ファイルに含まれている場合は、列見出し「Junk」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ている場合は、引用符で囲んで指定します。

外部サーバーとのやり取りで問題が発生する可能性があるため、CSV ファイル内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ている場合は、各二重引用符の横に追加の二重引用符を配置します。たとえば、データが My "Spare Phone" の場合、エントリは My ""Spare Phone"" である必要があります。

- 列見出しでは大文字と小文字が区別されませんが、[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スペルを入力する必要があります。操作に適用されない (N/A) と指定された列は無視されます。
- (*Unity Connection* 設定にのみ適用) ユーザーアカウントを作成する場合、CSV フィールドテーブルにリストされているほとんどのオプションフィールドは、ユーザーテンプレートで定義された設定に対応しています。たとえば、ボイスメールユーザの場合、デフォルトテンプレートには、サービスクラス (COS)、コール転送、およびメッセージ通知の設定が含まれます。特定のユーザー設定のデータが CSV ファイルに含まれていない場合、BAT は必須フィールド [テンプレートエイリアス (*TemplateAlias*)] で指定したユーザーテンプレートの設定を使用します。このため、オプションの列ヘッダーを 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ーテンプレートの設定を確認する必要があります。オプションフィールドの値が 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。

- フィールドの値を明示的に空 (または、許可されている場合は null) に設定するには、CSV ファイルの値に式 %null% を使用します。
- 入力 CSV ファイルには、5,000 を超えるレコードを含めないでください。

Failed Objects ファイル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、障害オブジェクト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)]フィールドの無効なエントリが含まれており、2番目のレコードはボイスメールユーザー テンプレートではないテンプレートを指定しています。

エイリアス、市区町村、郵便番号、州、国、テンプレートエイリアス

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ーを作成すると、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 列は、最初の列の前に追加されます。

エラーを修正するには、次の手順を実行して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を再実行するときに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、問題レコードごとに BAT が複数のエラーを報告する場合と、最初に発生したエラーのみを報告する場合があることに注意してください。したがって、エラーを修正した後、データが再度処理されると、BATは同じレコード内の追加のエラーを検出することがあります。したがって、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ります。

Failed Objects ファイルを使用してエラーを修正する

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 (n)] 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 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 カンバセーションに関連付けられているキー マッピングを編集できます。個々のユーザーまたは Cisco Unity Connection Administration の [電話メニュー (Phone Menu)] ページのユーザーテンプレートに割り当てられているこれらのカンバセーションには、カスタマイズ可能な8つの異なるメニューがあります。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 カンバセーションバージョンには影響しません。

メインメニュー、[メッセージの再生 (Message Playback)] メニュー (メッセージヘッダー、本文、フッターは個別にマッピング可能)、[メッセージ後 (After Message)] メニュー、[設定 (Settings)] メニューの定義済みオプションに、1つ、2つ、または3つのキーシーケンスを割り当てることができます。、[メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー、および [設定 (Preferences)] メニューが表示されます。各メニューで発音されるオプションと、それらが提供される順序をカスタマイズできます。

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用する

[カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] ツールは、カスタマイズ可能な8つの異なるカンバセーションメニューを表す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、次のことができます。

- 各メニューオプションに割り当てるキーをカスタマイズします。キー割り当てを空白のままにすると、メニューのそのオプションが無効になります。
- メニュー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、1つまたは複数のキーをオプションに割り当てることができますが、メニューに口頭で表示することはできません。そのメニューのオプションは引き続き有効であり、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、ユーザにはメニューのオプションが聞こえません。
- メニュー項目がユーザに提供される順序を設定します。これを行うには、順序を変更する行のラジオ ボタンを選択し、上矢印または下矢印、または [移動 (Move To)] ボタンを使

用してメニュー項目を配置します。ツールにオプションが表示される順序は、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、電話でユーザに表示される順序です。

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 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム 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 (Edit Custom Keypad Mapping)] ページで、キー割り当てを変更するメニューを選択する適切なタブを選択します。

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にキーを割り当てるためのガイドライン \(308 ページ\)](#) 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コールは、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、ステップ 3 ~ 5 を繰り返します。

メニューオプションにキーを割り当てるためのガイドライン

- 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 桁を使用できます。
- 重複するキーエント리는、一意のメニューには許可されません。(たとえば、メインメニューの [Hear New Messages] と [Send a Message] の両方に「1」キーを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 [新着メッセージの再生 (Hear New Messages)] と [設定 (Settings)] メニューの [グリーティング (Greetings)] にマッピングすることもできます)。
- キー割り当てを空白のままにすると、メニューのそのオプションが無効になります。
- キー割り当てを空白のままにする場合は、[Option Voiced in Menu] チェックボックスをオフにします。
- 変更が保存されると、カンバセーションを使用するすべての新しいコールが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と一致するキーパッドマッピングを設定する

既存のカンバセーションと一致するように、すべてのメニューのキーマッピングを変更できます。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、オプションカンバセーション1のマッピングに置き換えることができます。これは、既存のカンバ

セッションに少数の変更を加え、すべてのオプションを手動で再マッピングしたくない場合に役立ちます。

- 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 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。
- ステップ 3 [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mapping)] ページの任意のタブで、[すべてのタブのマッピングのリセット先 (Reset Mappings on All Tabs To)] リストで、使用するカンバセーションを選択し、[リセット (Reset)] を選択します。
- ステップ 4 続行する前に、すべてのキーマッピングを選択したカンバセーション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 ツールのカンバセーションメニュー

[カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] ツールは、カスタマイズ可能な 8 つの異なるカンバセーション 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 つの異なる部分が含まれているため、[メッセージの再生 (Message Playback)] 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、ユーザがサインインした直後に再生され、メッセージカウント (該当する場合) が再生されます。

マッピングできるオプションのリストについては、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
新しいメッセージの再生 (Play New Messages)	ユーザを新しい (未読) メッセージスタックに移動します。
メッセージの送信 (Send a Message)	ユーザを [メッセージの送信 (Send Message)] メニューに移動します。
古いメッセージの確認 (Review Old Messages)	ユーザを保存済みメッセージスタックに移動します。該当する場合は、削除されたメッセージを確認する機会もユーザに提供されません。

オプション	説明
設定オプションの変更 (Change Setup Options)	ユーザが[設定 (Settings)]メニューに移動します。ここで、グリーティング、転送ルール、および緊急連絡先番号の設定を行い、メッセージの設定と環境設定にアクセスできます。
メッセージの検索 (Find Messages)	ユーザがメッセージロケータ機能に移動し、発信者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。 このオプションは、[電話メニュー (Phone Menu)]ページで各ユーザに対して[メッセージロケータを使用したメッセージの検索 (Finding Messages With Message Locator)]機能が有効になっている場合にのみ提供されます。
ミーティングの一覧表示 (List Meetings)	現在および将来のすべての会議の時刻、会議の開催者、および件名を一覧表示します。 Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express 会議の場合、ユーザは現在の会議に参加するオプションが提供されます。 (注) Cisco Unified MeetingPlace Express との統合は、Unity Connection ではサポートされていません。
外部メッセージの再生 (Play External Messages)	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表示します。 ユーザには、これらのメッセージを聞くオプションが提供されます。
コールハンドラグリーティングの管理 (Manage Call Handler Greetings)	ユーザがグリーティング管理者カンパセッションにアクセスして、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できるようにします。 [ロールの編集 (Edit Roles)]ページでグリーティング管理者ロールが割り当てられているユーザは、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。 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、自分が所有するコールハンドラのグリーティングのみを変更できます。
番号にかける (Call a Number)	ユーザは、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をダイヤルできます。

オプション	説明
ブロードキャストメッセージの管理 (Manage Broadcast Messages)	<p>ユーザがブロードキャストメッセージ管理カンバセーションにアクセスできるようにします。</p> <p>このオプションは、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで各ユーザの[ブロードキャストメッセージの送信または更新 (Send or Update Broadcast Messages)] 設定が設定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の繰り返し (Repeat Menu Options)	メインメニューを再度再生します。
ヘルプ	メイン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	<p>ユーザ 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信されます。ただし、各ユーザの[電話メニュー (Phone Menu)] ページの[会話を終了するとき (When Exiting the Conversation)] 設定を変更することで、終了動作をカスタマイズできます。</p>
電話のキーパッドとボイスコマンドの使用を切り替える (Switch Between Using the Phone Keypad and Using Voice Commands)	<p>ユーザは、タッチトーンと音声認識カンバセーションを切り替えることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザがタッチトーンカンバセーションを聞いているときに該当するキーを押すと、すぐに音声認識カンバセーションに切り替わります。 ユーザが音声認識カンバセーションを聞いているときに該当するキーを押すと、すぐにタッチトーンカンバセーションに切り替わります。 <p>トグルは、ユーザが元に戻すまで、またはコールが終了するまで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 Connection 10.0(1) 以降では常にタッチトーンカンバセーションが再生されるため、トグルキーはサポートされていません。</p>

オプション	説明
オプショングリーディングを変更	<p>アクティブ化して再録音することで、ユーザーがオプショングリーディングを変更できるようにします。</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いているときに該当するキーを押すと、Unity Connection はオプション ビデオ グリーディングを再生し、オプショングリーディングを再録音するように求めます。各ユーザのオプション グリーディングを有効にする方法の詳細については、「ビデオメッセージングを設定するためのタスクリスト (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タブ

[メッセージの再生 (Message Playback)]メニューのタブには、[メッセージヘッダー (Message Header)]、[メッセージ本文 (Message Body)]、および[メッセージフッター (Message Footer)]タブがあり、これらのタブを使用して、TUIを介してメッセージヘッダーの速度と音量を定義するなど、カンバセーションの設定をカスタマイズできます。Unity Connection ユーザ カンバセーションでメッセージが再生される場合、ヘッダー、本文、およびフッターの3つの部分があります。デフォルトでは、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す。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はタイムスタンプです。

ヘッダーセクションとフッターセクションの内容は、[メッセージの再生設定 (Playback Message Settings)]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、ヘッダーから削除したりできます。これらの設定は、[メッセージの再生設定 (Playback Message Settings)]ページの [各メッセージを再生する前に、再生 (Before Playing Each Message, Play)]セクションの下にあるチェックボックスによって制御されます。メッセージフッターの場合、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。完全に除外することも、ヘッダーの一部として再生することもできます。このオプションは、[メッセージの再生設定 (Playback Message Settings)]ページの [各メッセージの再生後、再生 (After Playing Each Message, Play)]セクションの下にあるチェックボックスで制御します。メッセージの後にタイムスタンプを再生しない場合は、メッセージにフッターが表示されません。Unity Connection では、[各メッセージの再生後、再生 (After Playing Each Message, Play)]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、および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ています。ベストプラクティスとして、3つの部分すべての各オプションに同じキーをマッピングする必要があります。ただし、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、メッセージヘッダー中に「1」キーを押して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「1」キーを押してメッセージ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、開封済みメッセージ、および削除されたメッセージを再生するときに、メッセージスタックごとに個別のマッピングを使用するのではなく、同じメッセージ再生キーマッピングが使用されます。キーマッピングの設定を決定する際は、特にメッセージを新規（未開封）または開封済み（開封済み）としてマークするなどのオプションについて、この点に注意してください。

メッセージの再生オプションは、電話ではメニュー形式では再生されませんが、[ヘルプ (Help)] オプションにマッピングされたキーをユーザが押すと表示されます。[カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] ツールを使用すると、ヘルプで発音する項目を設定できます。

マッピングできるオプションのリストについては、次の表を参照してください。

表 14: メッセージ再生メニュータブ

オプション	説明
メッセージの繰り返し	メッセージのヘッダー部分の先頭にジャンプします。
保存	次のメッセージにスキップし、現在のメッセージを保存済みとしてマークします。
削除	現在再生中のメッセージを削除します。 ユーザーのサービスクラスによって、メッセージが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動されるか、完全に削除されるかが決まります。
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低下させます。マッピングされたキーを押すと、メッセージの再生が 50% 遅くなります。 (注) [ユーザによる速度と音量の変更を保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が [システム設定 (System Settings)]、[詳細設定 (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、再生速度に加えられた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。
再生速度を上げる	現在再生中のメッセージを高速化します。マッピングされたキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 速くなります。キーをもう一度押すと、メッセージの再生速度が 100% になります。 (注) [ユーザによる速度と音量の変更を保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が [システム設定 (System Settings)]、[詳細設定 (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、再生速度に加えられた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
速度をデフォルトに戻す	<p>現在再生されているメッセージの速度を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生速度設定にリセットします。</p> <p>(注) [ユーザによる速度と音量の変更を保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が [システム設定 (System Settings)]、[詳細設定 (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、再生速度に加えられた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	<p>現在再生されているメッセージの音量を、通常、大音量、および静音の3つの音量レベルに切り替えます。再生音量に設定された音量は、ユーザ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	<p>現在再生されているメッセージの音量を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生音量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 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が [システム設定 (System Settings)]、[詳細設定 (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、再生音量に対する最後の変更がユーザ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	<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) [ユーザが行った速度と音量の変更を保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が [システム設定 (System Settings)]、[詳細設定 (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、再生音量に対する最後の変更がユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。</p>
再生音量を上げる	<p>現在再生されているメッセージの音量を上げます。</p> <p>(注) [ユーザが行った速度と音量の変更を保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が [システム設定 (System Settings)]、[詳細設定 (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、再生音量に対する最後の変更がユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。</p>
一時停止/再開	<p>メッセージの再生を一時停止します。メッセージがすでに一時停止している場合は、再生を再開します。</p>

オプション	説明
巻き戻し	現在再生中のメッセージ内で後方にジャンプします。 デフォルトでは、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 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。
早送り	現在再生中のメッセージ内で前方にジャンプします。 デフォルトでは、メッセージは5秒間早送りされます。早送り時間は、[メッセージの再生設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。
メッセージ後メニューにスキップ	[メッセージ後 (After Message)] 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、メッセージは元の状態のままになります。新しいメッセージがスキップされると、そのメッセージは未読として保存されます。保存済み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。
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、メッセージを新規としてマークします。このオプションが選択されている場合、ユーザが開封済みメッセージまたは削除済みメッセージの再生中に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す。
番号でメッセージを再生	現在のスタック内のメッセージの番号 (新規、保存済み、または削除されたメッセージ) を入力するようにユーザーに要求し、ユーザーをそのメッセージに直接移動します。多数のメッセージがあるユーザーの場合、これはスタック内で前後にジャンプするのに便利な方法です。 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 (Conversation)] ページで [メッセージへの移動を有効にする (Enable Go to Message)] 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	ユーザーをスタック内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに移動	ユーザーをスタック内の次のメッセージに移動します。ユーザーが聞いていたメッセージは、以前の状態 (新規、保存済み、または削除済み) のままになります。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)] 機能は、[メッセージをスキップ (Skip Message)]、[名前を付けて保存 (Save As Is)] オプションと同じです。

オプション	説明
キャンセルまたは1つ戻る	メッセージの再生を終了し、メニューレベルを1つ上げます。新規または開封済みメッセージを聞いているユーザーは、[メイン (Main)] メニューに移動します。削除されたメッセージを聞いているユーザーは、[削除済みメッセージオプション (Deleted Message Option)] 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。送信者だけが応答を受信します。元のメッセージの他の受信者は、応答を受信しません。 このオプションは、メッセージが別のユーザーからのものである場合にのみ使用できます。ユーザーは外部の発信者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。
送信者を呼び出す	メッセージの再生を終了し、メールボックスからユーザーをサインアウトさせ、メッセージを残したユーザーにユーザーを転送します。この機能は Live Reply 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にコールを返すために使用されます。 このオプションは、[ユーザーはコールを発信することによって他のユーザーからのメッセージに応答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling)] または [ユーザーはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに応答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザーが割り当てられている場合にのみ使用できます。
メッセージを転送	ユーザーがメッセージを別のユーザーまたは配信リストに転送できるようにします。
元のメッセージを転送する	元のボイスメッセージを転送し、以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された紹介文を削除します。
最後までスキップ	メッセージフッターの先頭にジャンプします。 [各メッセージの再生後 (After Playing Each Message)] オプションが [メッセージの再生設定 (Playback Message Settings)] ページでユーザーに対して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	メッセージ本文の先頭にジャンプし、メッセージを効果的に繰り返します。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、ユーザー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	現在再生中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。
オペレータ	ユーザーをメールボックスからサインアウトし、オペレータコールハンドラに送信します。メッセージは、元の状態のままになります。
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ジャンプします。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 (First message)」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ジャンプします。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 (Last message)」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	受信メッセージのプライオリティ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の中から優先順位の高いメッセージを特定する必要があるユーザーは、この機能に関心がある場合があります。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。
印刷のためにファクス機に送信する	メッセージをFAXに送信します。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添付ファイルを持つメッセージで使用できます。 このオプションは、ファクス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使用できます。
ヘルプ	キーにマッピングされているすべてのオプションのヘルプを再生し、[ヘルプでオプション音声を使用 (Option Voiced in Help)] チェックボックスがオンになっています。
メッセージ添付ファイルを再生	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換性のある形式のファイルが再生または読み取られます。

メッセージ後メニュータブ

[メッセージ後 (After Message)] メニューは、ユーザー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、次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
メッセージの繰り返し	ヘッダーからメッセージを再度再生します。
保存	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。ユーザーが削除されたメッセージを聞いている場合、このオプションはメッセージを保存済みメッセージスタックに移動します。
削除	現在再生中のメッセージを削除します。 ユーザーのサービスクラスによって、メッセージが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動されるか、完全に削除されるかが決まります。
返信	メッセージの送信者に返信します。送信者だけが応答を受信します。元のメッセージの他の受信者は応答を受信しません。 このオプションは、メッセージが別のユーザーからのものである場合にのみ使用できます。ユーザーは外部の発信者メッセージに返信できません。
メッセージを転送	ユーザーがメッセージを別のユーザーまたは配信リストに転送できるようにします。
元のメッセージを転送する	元のボイスメッセージを転送し、以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された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。ユーザーが保存または削除されたメッセージを聞いている場合、このオプションはメッセージを新しいメッセージスタックに移動します。
巻き戻し	メッセージに逆方向にジャンプします。 デフォルトでは、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 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。
印刷のためにファクス機に送信する	メッセージを FAX に送信します。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添付ファイルを持つメッセージで使用できます。 このオプションは、FAX がユーザーの外部サービスとして設定されている場合にのみ使用できます。
メッセージプロパティを再生	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 (After Message)] メニューを終了し、メニューレベルを上げます。新規または開封済みメッセージを聞いているユーザーは、[メイン (Main)] メニューに移動します。削除されたメッセージを聞いているユーザーは、[削除済みメッセージオプション (Deleted Message Option)] メニューに移動します。
ヘルプ	After Message メニューのヘルプを再生します。
演算子	ユーザーをメールボックスからサインアウトし、オペレータコールハンドラに送信します。メッセージは、元の状態のままになります。
メッセージ添付ファイルを再生	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換性のある形式のファイルが再生または読み取られます。
番号でメッセージを再生	現在のスタック内のメッセージの番号 (新規、保存済み、または削除されたメッセージ) を入力するようにユーザーに要求し、ユーザーをそのメッセージに直接移動します。多数のメッセージがあるユーザーの場合、これはスタック内で前後にジャンプするのに便利な方法です。 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有効にする (Enable Go to Message)] 設定が有効になっている場合にのみ使用できます。
前のメッセージに移動	ユーザーをスタック内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに移動	ユーザーをスタック内の次のメッセージに移動します。ユーザーが聞いていたメッセージは、以前の状態 (新規、保存済み、または削除済み) のままになります。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)] 機能は、[メッセージをスキップ (Skip Message)]、[名前を付けて保存 (Save As Is)] オプションと同じです。
名前を付けて保存	スタック内の次のメッセージに移動し、メッセージは元の状態のままになります。新しいメッセージは未読として保存されます。保存されたメッセージは保存されたままになります。削除されたメッセージは削除されたままになります。
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ジャンプします。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 (First message) 」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ジャンプします。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 (Last message) 」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>受信メッセージのプライオリティ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の中から優先順位の高いメッセージを特定する必要があるユーザーは、この機能に関心がある場合があります。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>
送信者を呼び出す	<p>メッセージの再生を終了し、メールボックスからユーザーをサインアウトさせ、メッセージを残したユーザーにユーザーを転送します。この機能は Live Reply と呼ばれます。このキーオプションは、他のユーザーと身元不明発信者の両方にコールを返すために使用されます。</p> <p>このオプションは、[ユーザーはコールを発信することによって他のユーザーからのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling)] または [ユーザーはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザーが割り当てられている場合にのみ使用できます。</p>
メッセージをスキップ、そのまま保存	<p>スタック内の次のメッセージにスキップし、メッセージは元の状態のままになります。新しいメッセージがスキップされると、そのメッセージは未読として保存されます。保存済み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 (Settings)] メニューは、ユーザーがメインメニューから [セットアップオプションの変更 (Change Setup Options)] を選択したときに再生されます。マッピングできるオプションのリストについては、次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
グリーティング	ユーザーがグリーティングを編集できるようにします。

オプション	説明
メッセージ設定	ユーザーを [メッセージ設定 (Message Settings)] メニューに移動します。
設定	ユーザーを [設定 (Preferences)] メニューに移動します。
転送設定	ユーザーが転送ルールを編集できるようにします。
代替連絡先番号	ユーザーが代替連絡先の電話番号を変更できるようにします。 このオプションは、管理者がユーザーの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページで緊急連絡先番号に転送するように 1 つ以上の発信者入力キーを設定している場合にのみ、ユーザーが使用できます。
メニューを繰り返す	[設定 (Settings)] メニューを再度再生します。
ヘルプ	[設定 (Settings)] 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 (Settings)] メニューを終了し、メニューレベルを上げてメインメニューに移動します。
オプショングリーティングを変更	アクティブ化して再録音することで、ユーザーがオプショングリーティングを変更できるようにします。 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いているときに該当するキーを押すと、Unity Connection はオプションビデオグリーティングを再生し、オプショングリーティングを再録音するように求めます。

メッセージ設定メニュータブ

[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューは、ユーザが [設定 (Settings)] メニューから [メッセージ設定 (Message Settings)] を選択したときに再生されます。

マッピングできるオプションのリストについては、次の表を参照してください。

表 17:メッセージ設定メニュータブ

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できるようにします。
ファクス配信	印刷用に FAX を送信できる FAX 装置の電話番号を変更できます。
メニュースタイル	ユーザは、完全なメニュースタイルと簡易メニュースタイルを切り替えることができます。
プライベート配信リスト	ユーザがプライベートリストを編集できるようにします。

オプション	説明
宛先指定優先リスト	ユーザーが宛先優先リストを確認し、名前を追加または削除できるようにします。
メニューを繰り返す	[メッセージ設定 (Message Settings)]メニューを再度再生します。
ヘルプ	[メッセージ設定 (Message Settings)]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	[メッセージ設定 (Message Settings)]メニューを終了し、メニューレベルを1つ上の [設定 (Settings)]メニューに移動します。

基本設定メニュータブ

[設定 (Preferences)]メニューは、ユーザが [設定 (Settings)]メニューから [設定 (Preferences)]を選択したときに再生されるものです。

マッピングできるオプションのリストについては、次の表を参照してください。

表 18: 基本設定メニュータブ

オプション	説明
電話機のパスワードを変更する	ユーザーが電話機の PIN を編集できるようにします。 このオプションは、ユーザの [パスワード設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで [ユーザは変更不可 (User Cannot Change)] チェックボックスがオンになっている場合は使用できません。
録音名を変更する	ユーザが名前を録音できるようにします。 このオプションは、[名前の録音を許可 (Allow Recording of Name)] 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使用できます。
ディレクトリリストを変更する	ディレクトリにリストするかどうかをユーザが選択できるようにします。 このオプションは、[ディレクトリへのリストへの登録をユーザに許可 (Allow Users to Be Listed in the Directory)] 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使用できます。
ユーザー定義の代替内線番号を編集する	ユーザーが代替内線番号を一覧表示および削除できるようにします。また、ユーザーは、発信元の現在の番号を代替内線番号として追加できます (その番号が代替内線番号ではなく、[ユーザー定義 (User-Defined)] または [自動的に追加された代替内線番号 (Automatically-Added Alternate Extensions)] 規制テーブルのブロックパターンと一致しない場合)。

オプション	説明
メニューを繰り返す	[設定 (Preferences)] メニューを再度再生します。
ヘルプ	[設定 (Preferences)] 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 (Preferences)] メニューを終了し、メニューレベルを上げて [設定 (Settings)] メニューに移動します。

キーマップを文書化する

ウォレットカードウィザードを使用して、カスタム キーパッド マッピングに基づいてウォレットカードのPDFファイルを作成できます。詳細については、「[ウォレットカードウィザード \(327 ページ\)](#)」を参照してください。

移行ユーティリティ

Migrate Utilities ツールには、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するための Migrate Users と Migrate Messages が含まれています。ただし、COBRAS ではセキュアシェル (SSH) サーバーアプリケーションを設定する必要がないため、Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ツールを使用して大量のデータを迅速に移行する必要があります。



(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。

-
- 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 (Grammar Statistics)] ツールには、Unity Connection 音声認識カンバセーションで、発信者の発声をシステム上のオブジェクトの名前（たとえば、ユーザー名と代替ユーザー名、配信リスト名、など）。管理者が Unity Connection システムで名前を追加または変更した場合、名前は文法でコンパイルされるまで音声認識カンバセーションで認識されません。

各名前文法について、ツールは、最後の文法再コンパイルの終了時刻、文法内の一意の項目の合計数、文法に対して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。再コンパイルされました。

デフォルトでは、Unity Connection は、管理者がシステムで名前付きオブジェクトを追加したり、オブジェクト名を変更したりしたときに文法を再コンパイルします（バルク操作が進行中の場合を除きます。この場合、Unity Connection は操作の完了を 10 分待ってから文法を再コンパイルします）。1 分間に 5 つ以上の変更が要求されています。名前の文法の再コンパイルプロセスがビジー期間中の Unity Connection サーバのパフォーマンスに影響を与えるほど文法が大きくなった場合は、Unity Connection 音声認識転送ユーティリティが音声認識名の文法を自動的に再構築できる時刻と曜日。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です。スケジュールを編集し、非アクティブな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は、[再構築 (Rebuild)] を選択します。[Grammar Statistics] ツールの [Grammars] ボタン。

SMTP アドレス検索

SMTP アドレス検索ツールを使用すると、オブジェクトの SMTP アドレスに基づいて、ユーザーや配信リストなどの特定のオブジェクトを検索できます。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目的のユーザを検索できます。

依存関係の結果を表示する

[依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results)] ページでは、最新の依存関係の検索結果を表示できます。

ユーザー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、またはコールハンドラが着信コールをユーザーに転送するように設定されている場合）phone) では、依存オブジェクトの設定を変更するまで、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、オブジェクトタイプの検索ページで [依存関係の表示 (Show Dependencies)] オプションを選択します。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。

一部の依存関係の検索には、検索対象のオブジェクトに応じて数分かかる場合があります。検索の進行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した場合は、[ツール (Tools)] > [依存関係の結果を表示 (Show Dependency Results)] に移動して、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 Administration インターフェイスに表示されるツールに加えて、Unity Connection には、システムパフォーマンスのモニターに使用できる次のツールが用意されています。

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 の Web サイト (<http://ciscounitytools.com>) で入手可能な一部の Windows ベースのリモートデータベース管理ツールを使用できます。リリース。



- (注) Cisco Unity ツールの Web サイトに掲載されているユーティリティが更新されたときに通知を受け取るようにサインアップできます。 <http://ciscounitytools.com> にアクセスし、[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のデータベースアクセスを開くと、システムにセキュリティリスクが発生する可能性があるため、アクセスの有効化にはいくつかのセキュリティレイヤが関与します。

- リモートツールを実行するには、リモート管理者ロールを持つユーザーのユーザー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、デフォルトでは無効になっています。

1人以上のユーザーにリモート管理者ロールを割り当てる

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 (Search Users)] ページで、該当するユーザー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デフォルト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、認証試行の失敗が多すぎるためにデフォルトのシステム管理者アカウントがロックされるのを回避します。

- 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、[ロール (Roles)] を選択します。
- ステップ 4** [ロールの編集 (Edit Roles)] ページの [使用可能なロール (Available Roles)] フィールドで、[リモート管理者 (Remote Administrator)] を選択し、上矢印を選択して [割り当てられたロール (Assigned Roles)] フィールドに移動します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** リモート管理ツールにアクセスする必要があるユーザーごとに、ステップ 2 ~ 5 を繰り返します。

データベース プロキシ サービスを開始する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] を展開して、[サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [オプションサービス (Optional Services)] セクションで、[Unity Connection データベースプロキシ (Unity Connection Database Proxy)] 行を見つけて、[アクティブ化 (Activate)] 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、[移行ユーティリティ](#)。



- (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 Voice Technology Group Subscription ツール

Cisco Voice Technology Group Subscription ツールを使用すると、Cisco Unity Connection ソフトウェアの更新を電子メールで通知できます。登録するには、<http://www.cisco.com/cgi-bin/Software/Newsbuilder/Builder/VOICE.cgi>にある Cisco Voice Technology Group Subscription ツールのページにアクセスしてください。

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、特定のテーブルまたは列内のデータの目的を確認したり、データベース内の参照先オブジェクト間をジャンプしたりできます。また、ストアドプロシージャも表示され、カスタムクエリビルダーが含まれています。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/CUDLI/CUDLI.html> から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表示します。

Unity Connection ユーザーデータダンプ (CUDD)

Unity Connection ユーザ データ ダンプ (CUDD) を使用すると、ユーザ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、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で表示またはインポートできます。データがエクスポートされると、他のプログラムへのインポートを容易にするために、出力の各列で見つかったデータ型をリストするヘッダ行がツールによって自動的に作成されます。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UserDataDump/UserDataDump.html> から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表示します。

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 カンバセーションのいずれかに基づいてウォレットカードの PDF ファイルを作成するために使用できます。ウィザード内のテンプレートには、Unity Connection メッセージを管理するために頻繁に使用されるメニューオプションとショートカット、および電話ごとの個人設定が含まれています。このウィザードでは、指定されたカンバセーションに基づいて、適用されるキーが入力されます。得られる PDF はウォレットカード形式となり、ユーザはこれを印刷し、切り取り、折り曲げることができます。

このウィザードでは、テクニカルサポート情報および Unity Connection へのサインイン方法の説明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。

<http://www.ciscocitytools.com/Applications/CxN/WalletCardWizard/WalletCardWizard.html> から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参照してください。



付録 **A**

ユーザー設定

- ユーザーアカウントとユーザーテンプレートを設定する (329 ページ)
- ユーザーテンプレートの基本 (330 ページ)
- ユーザーの基本 (330 ページ)
- パスワード設定 (331 ページ)
- パスワードを変更する (335 ページ)
- ロール (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)
- Mailbox (340 ページ)
- 電話メニュー (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)
- グリーティング (342 ページ)
- グリーティング後の録音 (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)

ユーザーアカウントとユーザーテンプレートを設定する

Cisco Unity Connection Administration インターフェイスを使用して、ユーザーテンプレートまたは特定のユーザー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

を指定できます。ユーザーアカウントの詳細については、「[ユーザ \(45 ページ\)](#)」の章を参照してください。ユーザーテンプレートの詳細については、「[ユーザーテンプレート \(29 ページ\)](#)」の項を参照してください。

ユーザーテンプレートの基本

[Edit User Template Basics] ページでは、特定のユーザーテンプレートに関連付けられたエイリアスや名などの設定を指定できます。

ユーザーの基本

[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページでは、特定のユーザアカウントに関連付けられているエイリアスや名などの設定を指定できます。

ユーザのエイリアスを変更する場合は、次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 ユーザは以前のエイリアスから送信されたメッセージに返信できますが、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 (Alias)] フィールドは変更できません。ただし、LDAP ディレクトリとして Active Directory を使用している場合は、[エイリアス (Alias)] 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きに 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 (Alias)] 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と、ユーザーは非 LDAP 統合ユーザーに変換されます。

次の設定では、[エイリアス (Cisco Unified Communications Manager Administration のユーザ ID)] や [名 (First Name)] などのフィールドを編集できません。

- Cisco Business Edition では、Unity Connection ユーザーが Cisco Unified CM アプリケーションユーザーと統合されている場合、これらのフィールドは、Cisco Unified CM の管理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できます。



(注) Unity Connection が LDAP ディレクトリに対して Unity Connection Web アプリケーションのユーザー名とパスワードを認証するように設定されている場合、Unity Connection Web 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 では、デジタル ネットワーキング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は編集できません。ユーザー アカウントが作成されたサーバーでユーザー設定を編集する必要があります。

あるメールボックス ストアから別のメールボックス ストアへのメールボックスの移動については、「[LDAP \(183 ページ\)](#)」の章を参照してください。

パスワード設定

デフォルトの電話 PIN と Web 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 Web アプリケーションパスワードとボイスメール PIN の設定によって、次のことが決定されます。

- ユーザー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 が管理者によってロックされている場合は、パスワードまたは PIN のロックアウトの時間。
- ユーザーのパスワード変更設定。ユーザーがパスワードを変更できるかどうか、または次のサインイン時にパスワードを変更する必要があるかどうか。
- 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時刻。
- サインイン試行の失敗回数、サインイン試行が最後に失敗した時刻、およびロックアウトが適用される期間。

ユーザーの電話 PIN を保護、変更する

不正アクセスや不正通話から Unity Connection を保護するには、すべてのユーザーに一意の電話機 PIN を割り当てる必要があります。また、各 PIN の長さは 6 文字以上で、単純ではないものにする必要があります。



(注) Unity Connection エンドユーザーアカウント（メールボックスを持つユーザー）の作成後に一意の PIN を割り当てるには、PIN の一意の文字列を含む CSV ファイルとともに一括パスワード編集ツールを使用して、PIN を一括で適用します。Bulk Password Edit 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、<http://www.ciscocitytools.com/applications/cxn/bulkpasswordedit/bulkpasswordedit.html> のヘルプを表示します。

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 AXL サーバーを設定する](#) 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/alm/manager/products/altimark/configuration/guide.shtml
 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

ボイスメールまたは管理者ユーザーのユーザーテンプレートを準備する際の考慮事項は、次のとおりです。

ボイスメールボックス アカウントを持つユーザー

ボイスメールユーザーの Web アプリケーションパスワードとボイスメール PIN は、インストール時にデフォルトの [ボイスメールユーザー テンプレート (Voicemail User Template)] によって設定されるか、アカウントの作成時に選択したユーザーテンプレートの [パスワードの変更 (Change Password)] ページで設定されたパスワードのいずれかになります。

Unity Connection のカンバセーションと Cisco Personal Communications Assistant (Cisco PCA) にサインインできるように、PIN とパスワードをユーザー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、ユーザーはできるだけ早く PIN とパスワードの両方を変更し、PIN とパスワードの複雑さのルールを適用する必要があります。

ボイスメールボックス アカウントを持たないユーザー

デフォルトの Web アプリケーションパスワードは、作成する各管理アカウントに適用されます。管理者ユーザーがデフォルトの管理者ユーザーテンプレートに関連付けられている場合、Web 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。

したがって、デフォルトの管理者ユーザーテンプレートに基づいて新しい管理アカウントを作成する場合は、ユーザーテンプレートの新しいデフォルトパスワードを入力して、ランダムに生成された文字列を置き換えるか、新しく作成された各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適用する必要があります。

パスワードを変更する

ユーザーの Web アプリケーションパスワードおよびボイスメール PIN 設定は、ユーザーまたは関連するユーザーテンプレートの [編集 (Edit)] > [パスワード設定 (Password Settings)] ページで変更できます。



(注) Cisco Business Edition では、Cisco Unified CM Administration の [ユーザー管理 (User Management)] ページから、ユーザーのボイスメール PIN と Web アプリケーションの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、Web アプリケーションのパスワードとパスワードの設定 (パスワードの複雑さの設定やパスワードの有効期限など) は、LDAP サーバーによって制御されます。

ユーザーは、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

ユーザーまたは関連するユーザーテンプレートの [ロールの編集 (Edit Roles)] ページから、ユーザに異なるロール (システムロールおよびカスタムロール) を割り当てることができます。システム ロールは Unity Connection によって提供される事前定義されたロールであり、カスタムロールは要件に基づいて管理者が作成するロールです。さまざまなロールと権限の詳細については、「User Attributes」の章の [ロール \(31 ページ\)](#) セクションを参照してください。



-
- (注) ユーザー アカウント設定を指定する際、[ロールの編集 (Edit Roles)] ページで、特定のユーザー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られるロールによって、管理者が実行できる権限とタスクが定義されます。
-

メッセージ受信インジケータ

Unity Connection では、新しいボイスメッセージが到着したときに、ユーザーに対して最大 10 の内線番号にメッセージ受信インジケータ (MWI) を設定できます。ユーザーアカウントが追加されると、Unity Connection はユーザーのプライマリ内線番号で MWI を自動的に有効にします。

Cisco Unity Connection Administration のユーザーの [メッセージ受信インジケータ (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 統合または 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 Phone 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に 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ーの電話機に転送されたコールを Unity Connection が処理する方法を指定します。コール転送の設定に従って、Unity Connection は電話システムへのコールを解放するか、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、間接コールのコール保留とコールスクリーニングを使用して、追加のコール制御を提供できます。

- コール保留を使用すると、電話機が話中の場合、Unity Connection は発信者に保留を要求できます。Unity Connection は、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コール保留キューでの待機時間は、デフォルトで 25 秒です。この時間が経過しても発信者が保留中の場合、Unity Connection は発信者が保留を続けるか、メッセージを残すか、または別の内線番号を試すかを尋ねます。発信者が保留を続行するために 1 を押したり、メッセージを残すために 2 を押したりしない場合、発信者はオープニンググリーティングに転送されます。コール保留が選択されていない場合、発信者は有効になっているユーザ グリーティングに送信されます。

- コールスクリーニングを使用すると、Unity Connection はユーザ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、電話機が複数のユーザによって共有されている場合は、コールの宛先を聞くことができます。その後、ユーザはコールを受け入れるか拒否することができます。

コールを受け入れられると、ユーザの電話機に転送されます。コールが拒否された場合、Unity Connection は該当するユーザ グリーティングを再生します。



(注) 転送、スクリーニング、保留の設定は、外線発信者または他のユーザーがユーザー内線に直接ダイヤルした場合は適用されません。

Unity Connection が 1 日のさまざまな時間または指定された期間に間接コールを処理する方法を制御するために、標準、時間外、および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になっており、オフにすることはできません。クローズド転送ルールと代替転送ルールを有効にするか、転送ルールを有効にする時間をカスタマイズするかを決定できます。

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

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は、ユーザー宛てに受信したさまざまなタイプのメッセージを Unity Connection がどのように処理するかを決定します。Unity Connection は、ユーザー宛ての特定の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、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、および録音され、電話で送信されます。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ー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は、次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、ユーザは Unity Connection 電話インターフェイス、Web Inbox、Messaging Inbox、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。[メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] 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できる）にメッセージのコピーを保存し、別のアドレスにリレーするように Unity Connection に指示できます。
- 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 が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 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [メッセージング (Messaging)] 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が設定された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設定されている場合、ボイスメッセージを文字変換することはできません。ユーザがリレー機能とともに音声テキスト変換が必要な場合は、ボイスメッセージを受け入れてリレーするよ

うにユーザアカウントを設定できます。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変換できます。

- ユーザの SMTP 通知デバイスを設定すると、音声テキスト変換がユーザの 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つの電子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、音声テキスト変換を含む通知です。ユーザが元の録音にアクセスする必要がある場合は、Unity Connection でコールするか、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、主に企業の電子メールアドレスのみを設定するように設計されています。メッセージのリレーでループが発生しないようにするには、Unity Connection のプライマリ SMTP アドレスをリレー アドレスとして設定しないでください。



- (注) Unity Connection は、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定した場合にのみ、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、ユーザ グリーティング中に発信者が電話のキーパッド キーを押した場合に Unity Connection が実行するアクションを定義します。発信者が入力できるグリーティングごとに、発信者がグリーティングをスキップするか、メッセージを録音するか、グリーティングを終了するか、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か、緊急連絡先番号、コールハンドラに転送するかを指定できます。ディレトリハンドラ、または選択したインタビュー ハンドラ。また、発信者入力設定を使用して、ユーザが Unity Connection にサインインできるようにユーザグリーティングを中断するためにユーザが押すことができるキーを指定します。

発信者入力の設定は、管理者ユーザーのみが変更できます。デフォルトでは、ユーザ グリーティングごとに、Unity Connection は特定のキーに基づいて動作し、他のキーは無視します。

表 A-1 に、電話のキーパッドのキーに割り当てられているデフォルトのアクションを示します。

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のアクション

発信者がこのキーを押すとき	Cisco Unity Connection が実行すること
#	グリーティングをスキップします。
*	発信者にサインインするように求めます。
0	発信者をオペレータ コールハンドラに送信します。

1 ~ 9

発信者を無視します。



- (注) ロックするために選択した電話のキーパッドのキーが、システム内のいずれかの内線番号の最初の数字ではないことを確認します。有効になっている場合は、キーをロックすると、発信者が内線番号をダイヤルできなくなります。

Mailbox

Unity Connection では、すべてのユーザ メールボックスの最大サイズ（クォータ）を指定できます。Unity Connection で次のことを許可するメールボックスのクォータを設定できます。

- メールボックスが指定されたサイズに達したときに警告を発行します。
- メールボックスのサイズが大きくなったときに、ユーザー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可する最大サイズに達したときに、ユーザがメッセージを送受信できないようにします。

組織内のユーザーのさまざま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ーテンプレートのシステム全体のクォータを上書きできます。たとえば、営業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できます。同じテンプレートを使用してすべての営業従業員のユーザーアカウントを作成する場合は、ユーザーテンプレートに指定するクォータを増やすか、個々のユーザーアカウントに指定するクォータを増やすことができます。



- 注意** [外部発信者メッセージのフルメールボックスチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)] チェックボックスがオフの場合、外部発信者が残したメッセージにはクォータが適用されません。このチェックボックスは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページに表示されます。詳細については、その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ているハードディスクがいっぱいにならないように、Unity Connection のメッセージ エージング ルールを設定して、指定した日数の経過後に開封済みメッセージを [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに自動的に移動し、[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダ内のメッセージを完全に削除することができます。指定された日数後。

メッセージ保持ポリシーを適用するために、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も古いセキュアメッセージを完全に削除するように 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

Unity Connection には、ユーザーが聞いて使用する複数のバージョンの電話カンバセーションが用意されています。選択したバージョンによって、Unity Connection が電話のキーパッド入力のみに応答するか、音声認識を使用して音声コマンドを解釈するかが決まります。

- タッチトーンカンバセーション：ユーザーはキーを押して、目的の操作を Unity Connection に伝えます。複数のタッチトーンカンバセーションから選択できます。それぞれに、メッセージ取得メニュー用の一意のキーパッドマッピングが用意されています。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一意です。
- 音声認識カンバセーション：ユーザーは、Unity Connection と対話するための音声コマンドを発音します。音声認識カンバセーションに割り当てられている場合でも、ユーザーは電話機のキーを押して、目的の操作を Unity Connection に指示することもできます。この場合、タッチトーンカンバセーションの設定を使用して、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使用できない場合、およびユーザーが Unity Connection と対話するためにボイスコマンドの代わりにキーパッドを使用することを選択した場合でも、タッチトーンカンバセーション設定をバックアップとして使用できます。ユーザーアカウントまたはテンプレートは、ライセンスと音声認識機能を有効にするサービスクラスに割り当てられている必要があります。

ビデオコールの場合、ユーザーが音声認識カンバセーションに対して有効になっている場合でも ([音声認識入力スタイルを使用 (Use Voice Recognition Input Style)])、Unity Connection はタッチトーンカンバセーションのみを再生します。ユーザーは該当するキーを選択し、カスタムキーパッドマッピングを使用して音声認識カンバセーション ([電話のキーパッドを使用した切り替え (Switch between Using the Phone Keypad)]) と [ボイスコマンドの使用 (Using Voice Commands)]) に切り替えます。

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 (Playback Message Settings)] ページのすべての設定 ([ドラフトメッセージの再生 (For Draft Messages, Play)] フィールドを除く) は、ユーザがサードパーティのメッセージストアの電子メールにアクセスできるかどうかに応じて、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。、およびシングル受信トレイ機能を使用できるようになっています。

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、組織内の全員に送信される録音されたアナウンスメントである。ユーザは、システムブロードキャストメッセージをすべてのユーザに送信することも、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もできます。



(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 Broadcast Message Administrator にログオンします。これは、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特別なカンパセーションです。詳細については、[メッセージング \(155 ページ\)](#) の章を参照してください。

グリーティング

ユーザは、Messaging Assistant または電話機を使用して、最大 7 つのグリーティングを有効または録音できます。ユーザーテンプレートまたはユーザアカウントの Cisco Unity Connection Administration のグリーティング設定では、どのグリーティングを有効にするか、どのくらいの期間有効にするか、グリーティングのソース、および各グリーティングの実行中および終了後に 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、指定された日時になるまで、該当する状況で挨拶を再生し、その後、グリーティングは自動的に無効になります。グリーティングは、無期限に再生することもできます。これは、通話中グリーティングや時間外グリーティングの場合、またはユーザが休暇中に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。

ユーザが録音できるグリーティングのタイプは次のとおりです。

- [音声グリーティング (Audio Greeting)] : 特定のグリーティングが有効になっている場合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、話中グリーティングの

音声メッセージを録音できます。このグリーティングは、コールが話中のときに発信者に再生されます。

- [ビデオグリーティング (Video Greeting)]: 特定のグリーティングが有効になっている場合に表示する必要があるビデオメッセージを録音できます。たとえば、受信者が休暇中に発信者に再生される祝日グリーティングのビデオメッセージを録音できます。ビデオグリーティングについての詳細は、「[ビデオ \(241 ページ\)](#)」の章を参照してください。

録音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録音します。たとえば、ユーザが主に電話システムの内線でメッセージを聞く場合、電話システムが使用するのと同じ音声またはビデオ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 が使用するオーディオ形式（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。

録音メッセージの音声またはビデオ形式を設定する場合は、次の点を考慮してください。

- 録音の音声またはビデオ形式を設定すると、すべてのユーザのシステム全体のすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に影響します。
- 選択した音声またはビデオ形式は、TUI、メディアプレーヤー、または TRAP を使用して電話で行われた録音にのみ影響します。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 μ -law に保存されます。
- 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さまざまなオーディオ形式の数を最小限に抑えると、オーディオ形式またはビデオ形式間のトランスコーディングが減少します。
- メッセージ、グリーティング、または名前を低品質の音声またはビデオ形式で録音し、後で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しても、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、録音の音質が低下します。
- 録音の音声またはビデオ形式を変更すると、設定の変更後に録音されたメッセージ、グリーティング、および名前にはのみ影響します。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、および名前は、新しい設定の影響を受けません。

電話機を使用して録音メッセージの音声またはビデオ形式を変更する手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。

ステップ 2 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページの [録音形式 (Recording Format)] リストで、該当する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

グリーティング後の録音

グリーティング後の録音は、グリーティングの後、発信者がユーザにメッセージを残す前に再生される録音メッセージです。たとえば、特定のユーザーグループに対してグリーティング後の録音を有効にして、機密ポリシーを伝えたり、発信者にメッセージへの応答が期待できる時間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ときに、連絡先情報、請求書番号、保険証券番号、およびその他の情報を含めるように通知することもできます。

グリーティング後の録音ごとに、ユーザーテンプレートまたはユーザーの [グリーティング後の録音の編集 (Edit Post Greeting Recording)] 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。グリーティング後の録音は、Cisco Unity Connection Administration の [コール管理 (Call Management)] > [カスタム録音 (Custom Recordings)] ページで設定します。カスタム録音の詳細については、「[カスタム録音 \(131ページ\)](#)」セクションを参照してください。

通知デバイス

ユーザは、電話機やポケットベルに発信したり、テキストメッセージや SMS メッセージを送信したりして、新しいメッセージやカレンダーイベントをユーザに通知するように設定できます。通知デバイスを設定することで、コール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を設定できます。

ユーザーまたはユーザーテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Devices)] ページを使用して、ユーザの通知デバイスを設定できます。詳細については、[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 により、ユーザー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、次のタイプのビデオグリーティングの録音と再生が可能です。

- 代替
- 話し中
- 内部
- 終了 (Closed)
- 標準 (Standard)
- 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

ユーザーごとのプライマリ内線番号に加えて、代替内線番号を設定できます。代替内線番号は、ユーザー電話機上の複数回線着信表示の処理など、さまざまな理由で使用できます。また、代替内線番号を使用すると、携帯電話や別の職場の電話などの代替デバイスから Unity Connection を呼び出すことも便利になります。

代替内線番号の電話番号または URI を指定すると、Unity Connection はその番号からのすべての通話をプライマリ内線番号からの通話の処理と同じ方法で処理します (ANI または発信者 ID が電話システムから Unity Connection に伝えられると仮定します)。つまり、Unity Connection は代替の電話番号をユーザーアカウントと関連付け、その番号からの通話が発生した場合は、PIN を入力してサインインするようにユーザーに要求します。

ユーザが代替デバイスを Unity Connection に転送するように設定している場合、発信者はユーザのプライマリ内線番号をダイヤルする場合と同様に、ユーザグリーティングを再生し、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ーの代替内線番号に転送することもできます）。ユーザーは、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できるように、電話番号を Unity Connection に渡す必要があることに注意してください。

ユーザーは、別のユーザに関連付けられている代替内線番号にメッセージの宛先を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 つの代替内線番号を追加できます。管理者は、管理者定義の代替内線番号とユーザー定義の代替内線番号の両方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を管理でき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できるサービスクラスに属している場合、表示できます。

サービスクラス設定を使用すると、ユーザーが代替内線番号を表示または管理できるかどうか、およびユーザーが Unity Connection Messaging Assistant を使用して独自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。

[ユーザー定義代替内線番号の管理をユーザに許可 (Allow Users to Manage their User-Defined Alternate Extensions)] オプションが有効になっているサービスクラスに属するユーザーは、代替内線番号を自動的に追加できます。この機能の詳細については、「[システム設定 \(247 ページ\)](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection Administration の [カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] ツールを使用すると、電話インターフェイスの [設定 (Preferences)] 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ーに提供できます。ユーザーが代替用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できます。ユーザーがプライマリ内線番号でも既存の代替内線番号でもない電話番号からサインインした場合、または [自動的に追加された代替内線番号から除外された内線番号 (Excluded Extensions for Automatic Add Alternate Extensions)] 規制テーブルに含まれていない電話番号からサインインした場合、代替用デバイスを編集するオプションを選択すると、Unity Connection は電話番号を新しい代替内線番号として使用します。カスタム キーパッド マッピングの詳細については、[カスタム キーパッド マッピング ツールを使用する \(307 ページ\)](#) セクションを参照してください。

代替内線番号のカスタム設定

代替内線用にカスタマイズできるカンバセーション設定がいくつかあります。デフォルトでは、各代替内線は、そのユーザーのプライマリ内線に設定されているのと同じ設定を使用します。また、ユーザーがコールしている代替内線番号（職場の電話または携帯電話）のカンバセーションの音量やメッセージ速度などの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入力スタイルを使用する場合があります。ただし、職場の電話からコールするユーザは、タッチトーン入力スタイルを使用し、PIN の入力を要求する場合があります。

代替名

代替名とは、企業ディレクトリに記載されている名前とは異なるバージョンの名前です。Cisco Unity Connection は、発信者が音声認識を使用してコールを発信するときに、これらの名前を考慮します。たとえば、発信者が Unity Connection に、Mary Brown の旧姓である「Mary Jemson」をダイヤルするように依頼した場合、Unity Connection はこの情報を参照して、発信者を正しいユーザに接続できます。

ユーザおよび外部の発信者が音声認識を使用してコールを発信する場合の代替ユーザー名の認識に加えて、Unity Connection は、発信者および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場合に代替ユーザー名を認識します。代替ユーザー名は、ユーザー、VPIM 連絡先、管理者定義の連絡先、システム配信リスト、プライベート配信リスト、およびユーザー定義の連絡先に対して作成できます。

Unity Connection はすでに何百もの一般的な短縮名を認識していますが（たとえば、William の代わりに Bill など）、一般的でない名前、珍しいニックネーム、または旧姓の別のバージョンを追加することができます。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。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、ユーザーは代替ユーザー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、家族、友人、またはプライベートリストの代替ユーザー名を作成することもできます。これにより、ユーザまたは外部の発信者がボイスコマンドを使用するときに、連絡先を簡単にダイヤルしたり、リストにアドレスを指定したりできます。



-
- (注) ユーザーテンプレートで代替ユーザー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ーアカウントの代替ユーザー名を追加または編集することもできません。
-

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 ツールユーザーガイド (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着信 SMTP メッセージの受信者を、適切な Unity Connection ユーザーまたは VPIM 連絡先にマッピングします。ユーザーが IMAP クライアントを使用して VPIM 連絡先にメッセージを送信、返信、または転送する場合は、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、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] > [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従って、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 メッセージを処理します。

たとえば、電子メールアドレス robin.smith@example.com で Unity Connection にアクセスするように電子メールクライアントが設定されている Robin Smith は、ViewMail for Outlook でボイスメッセージを録音し、chris.jones@example.com に送信します。Unity Connection は、robin.smith@example.com および chris.jones@example.com の SMTP プロキシアドレスのリストを検索します。これらのアドレスがそれぞれ Unity Connection ユーザーの Robin Smith と Chris Jones 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 Robin Smith から Chris Jones に音声メッセージとしてメッセージを配信します。



-
- (注) ユーザーが IMAP クライアントを使用して Unity Connection サーバー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、「[メッセージング機能の統合 \(172 ページ\)](#)」を参照してください。
-



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 \(350 ページ\)](#)
- [コンタクト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 \(383 ページ\)](#)

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して、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、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、および削除できます。BAT の詳細については、「[一括管理ツール \(302 ページ\)](#)」の項を参照してください。

このセクションの表に、入力 CSV ファイルを含めるための必須フィールドとオプションフィールドを示します。最初にリストされている必須フィールドを除き、フィールドはアルファベット順にリストされています。

オブジェクトのタイプに応じて、該当する表を使用します。

- ボイスメールボックスの有無にかかわらずユーザ
- 連絡先
- 配信リスト
- 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

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 <code>TemplateAlias</code> 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： <code>~!@#%&*()_-+={} []: ";<?^</code> 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>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<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>	<p>オプション</p>	<p>オプション</p>	<p>該当なし</p>	<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	<p>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。</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>
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	<p>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。</p> <p>最大 50 文字の 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>ユーザーの名。</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 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、' (最大 64 文字)。</p>
イニシャル	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザ名の一部または全部のイニシャル。</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 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、' (最大 6 文字)。</p>
言語	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザの優先言語。</p> <p>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。</p> <p>https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.html。</p>
LastName	オプション	オプション	該当なし	<p>ユーザーの姓。</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 `、~、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、' (最大 64 文字)。</p>

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	(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。 <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	(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」)。 <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	(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。 <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	(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。 2 ~ 100 の整数値。

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)。
SmtAddress_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 を設定するためのタスクリスト (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。

コンタクトの必須およびオプションの CSV フィールド

表 21: コンタクト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	コンタクトの一意のテキスト名。 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)。

Extension	必須	オプション	該当なし	<p>発信者が連絡先に到達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	N/A	<p>作成時にコンタクトに適用するコンタクトテンプレートの一意のテキスト名。</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。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>コンタクトごとに複数の代替者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>例えば、Elizabeth Brown という名前の連絡先があり、その人は「Liz」として知られることもあれば、旧姓の「Smith」として知られることもある場合、次のように 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登録されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth、Liz、Elizabeth、Liz • Brown、Brown、Smith、Smith

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。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>コンタクト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>例えば、Elizabeth Brown という名前の連絡先があり、その人は「Liz」として知られることもあれば、旧姓の「Smith」として知られることもある場合、次のように 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登録されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elizabeth、Liz、Elizabeth、Liz • Brown、Brown、Smith、Smith
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) での連絡先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	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（ASCII 文字）でのコンタクトの姓の代替スペリング。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。
DisplayName	オプション	オプション	該当なし	管理インターフェイスとユーザーインターフェイスに表示される連絡先の名前。 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。 最大 64 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	連絡先の名前。 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）。
LastName	オプション	オプション	該当なし	連絡先の姓。 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）。
ListInDirectory	オプション	オプション	該当なし	連絡先を外部発信者の電話帳に含めるかどうかを決定します。 <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
RemoteMailAddress	オプション	オプション	該当なし	VPIM 連絡先の場合は、リモートボイスメッセージシステム上の VPIM 連絡先のメールアドレスを入力します。 最大長は 256 文字です。

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 [内線転送 (TransferExtension)] フィールドで指定された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 : コールの転送をしないUnity Connection はメッセージを受信し、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 : 着信コールを TransferExtension に転送
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 がコールを転送する内線番号または電話番号。</p> <p>電話番号の入力時には、外部通話のダイヤルに必要な追加の番号 (たとえば 9) や、長距離ダイヤルに必要な追加の番号 (たとえば 1) を含めます。</p> <p>数字、カンマ、特殊文字 # と * の任意の組み合わせ (最大 40 文字)。</p>
TransferRings	オプション	オプション	該当なし	<p>Unity Connection がコールに応答しなかったと見なし (「ring-no-answer」)、該当するグリーティングを再生するまでに、連絡先の内線番号が呼び出される回数を決定します。</p> <p>2 ~ 100 の整数値。</p>
TransferType	オプション	オプション	該当なし	<p>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連絡先の電話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)

DeliveryLocation DisplayName	オプション	オプション	該当なし	VPIM 連絡先の場合、連絡先メールボックスが存在する VPIM 発信ロケーション。 Cisco Unity Connection Administration にリストされている VPIM ロケーションの表示名を使用します。 最大 64 文字の 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）。
PartitionDisplayName	オプション	オプション	該当なし	コンタクトが属するパーティションの表示名。
SmtpproxyAddresses	オプション	オプション	該当なし	連絡先の完全な 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"
DialableWorkPhone	オプション	オプション	該当なし	音声認識ユーザーが連絡先に発信するために使用できる電話番号。外部通話のダイヤルに必要な追加の番号（たとえば 9）や、長距離ダイヤルに必要な追加の番号（たとえば 1）を含めます。 数字、カンマ、特殊文字 #、および * の任意の組み合わせ（1 ~ 255 文字）。
DialableHomePhone	オプション	オプション	該当なし	音声認識ユーザーが連絡先に発信するために使用できる電話番号。外部通話のダイヤルに必要な追加の番号（たとえば 9）や、長距離ダイヤルに必要な追加の番号（たとえば 1）を含めます。 数字、カンマ、特殊文字 #、および * の任意の組み合わせ（1 ~ 255 文字）。
DialableMobilePhone	オプション	オプション	該当なし	音声認識ユーザーが連絡先に発信するために使用できる電話番号。外部通話のダイヤルに必要な追加の番号（たとえば 9）や、長距離ダイヤルに必要な追加の番号（たとえば 1）を含めます。 数字、カンマ、特殊文字 #、および * の任意の組み合わせ（1 ~ 255 文字）。

都市	オプション	オプション	該当なし	<p>コンタクトが存在する、またはコンタクトが関連付けられている市、郡、またはその他の地理的地域を含む地域の名前。</p> <p>音声対応ディレクトリハンドラに到達した発信者は、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音することで、連絡先の検索を絞り込むことができます。（ディレクトリハンドラを介して連絡先に到達できるようにするには、ListInDirectory も 1 に設定する必要があります）。</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>
Department	オプション	オプション	該当なし	<p>コンタクトが属する組織の部門または下位区分の名前または番号。</p> <p>音声対応ディレクトリハンドラに到達した発信者は、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音することで、連絡先の検索を絞り込むことができます。（ディレクトリハンドラを介して連絡先に到達できるようにするには、ListInDirectory も 1 に設定する必要があります）。</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>

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

カラムのヘッダ	作成	更新	削除	説明
Alias	必須	必須	必須	<p>配信リス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>
表示名	必須	オプション	該当なし	<p>配信リストの名前。</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。Unity Connection は、ユーザーまたは連絡先が音声認識を使用してコールを発信したり、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>複数の代替名配信リストを作成または更新するには、それらをセミコロン (;) 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>
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。</p> <p>最大 40 文字の ASCII 英数字の任意の組み合わせ。</p>
AllowContacts	オプション	オプション	該当なし	<p>連絡先を配信リストのメンバーとして追加できます。</p>
AllowForeignMessage	オプション	オプション	該当なし	<p>VPIM ロケーションとして構成されたリモートボイスメッセージシステム上のユーザーはこの配信リストにメッセージを送信できます。</p>
PartitionName	オプション	オプション	該当なし	<p>配信リストが属するパーティションの名前。</p>

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

カラムのヘッダ	作成	削除	説明
DLAlias	必須	必須	メンバーが属する配信リストの一意のテキスト名。
メンバーエイリアス	必須	必須	メンバーの一意のテキスト名（ユーザー、連絡先、ユーザーテンプレート、または別の配信リスト）。

LocationNames	オプション	オプション	メンバーのホーム ロケーションの表示名。デフォルトでは、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

カラムのヘッダ	作成	更新	削除	説明
subscriberAlias	必須	(省略可) 説明を参照	(省略可) 説明を参照	<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 ユーザのエイリアス。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は、OptionalServiceAccountID 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 と serviceDisplayName を使用することもできます。
serviceDisplayName	必須	(省略可) 説明を参照	(省略可) 説明を参照	<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わかりやすい名前。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は、OptionalServiceAccountID 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 と serviceDisplayName を使用することもできます。

OptionalServiceAccountID	省略	推奨。説明を参照	推奨。説明を参照	<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は、この列を空白のままにします。 • 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は、OptionalServiceAccountID 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 と serviceDisplayName を使用することもできます。
UMEmailAddress	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：Unity Connection がこのユーザのユニファイドメッセージング機能にアクセスするための Exchange メールアドレスを入力します。 • 1：このフィールドは空白のままにします。値を入力すると、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 (Exchange only)]：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 電子メールアドレスを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0：表 1 の [電子メールアドレス (EmailAddress)] 列を使用しないでください。代わりに、このテーブルの [UMEmailAddress] 列を使用します。 • 1：表 1 の [電子メールアドレス (EmailAddress)] 列を使用します。
enableCalendar	オプション	オプション	オプション	<p>[Exchange のみ (Exchange only)]：このユーザに対してカレンダーおよび連絡先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：無効 • 1：有効

enableMeeting	オプション	オプション	オプション	<p>Cisco Unified MeetingPlace のみ：このユーザーに対して MeetingPlace のスケジュールおよび参加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：無効 • 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 (Exchange only)]：このユーザーに対して接続と Exchange メールボックスの同期 (シングル受信トレイ) 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：無効 • 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介して MeetingPlace 会議をセットアップするかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0-MeetingPlace 会議は、別のサーバーを介して設定されます。 • 1-MeetingPlace 会議は、serviceDisplayName で指定されたサービスにリストされているサーバーを介してセットアップされます。

loginType	説明を参照	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>次のすべてに該当する場合、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ときに必要です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザーを作成します。 • ユーザーがテキスト読み上げを使用して Exchange 電子メールにアクセスできるようにします。 <p>loginType を次のように指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 : Unity Connection はエイリアスを使用して MeetingPlace にサインインします。 • 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、このユーザーの MeetingPlace にサインインします。userID 列の値は、[ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New)] ページと [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)] フィールドに対応します。
userId	説明を参照	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>次のすべてに該当する場合、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ときに必要です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザーを作成します。 • ユーザーがテキスト読み上げを使用して Exchange 電子メールにアクセスできるようにします。 • 2 の loginType を指定します。



付録 C

テナントパーティショニング

- [テナントを理解する \(387 ページ\)](#)
- [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を変更する \(389 ページ\)](#)

テナントを理解する

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、インタビューハンドラ、コールハンドラ（オペレータ、オープニンググリーティング、終了案内）、およびルーティングルールがあります。設定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、テナントを超えたエイリアスの一意性を実現しました。これを実現するには、（マルチテナント環境で）ユーザーに割り当てられるエイリアスを、`alias@smtpdomain` の形式にする必要があります。これは、テナントのユーザーの企業電子メールアドレスになります。Cisco PCA、Web Inbox、VMREST API などの Unity Connection Web インターフェイスにログインするには、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 カンバセーションおよび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 Provisioning Interface (CUPI) は、テナントのプロビジョニングに使用できる Unity Connection の一連の API 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、既存の API がいくつか変更されています。

- プロビジョニング API の詳細については、http://doewiki.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。

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

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://](https://<connection-server>/vmrest/tenants)) 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
- パブリッシャとサブスクリ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を変更する

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。

テナントの新しいルーティングルールを追加するステップ

始める前に

ステップ 1 次の POST 要求を送信して、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サーチスペースに従って、ルーティングルールのサーチスペースを設定します。

ステップ 2 次の 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>/routingrule 条件`

ルーティングルール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。