



クイック スタート ガイド



Cisco Unity Connection HTML 通知 - リリース 10.x

【注意】 シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意 (www.cisco.com/jp/go/safety_warning/) をご確認ください。

本書は、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。

また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。

- 「概要」 (P.2)
- 「通知テンプレートの使用」 (P.4)
- 「カスタム変数の操作」 (P.16)
- 「カスタム グラフィックの使用」 (P.19)
- 「管理用ステータス依存イメージの使用」 (P.23)
- 「HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化」 (P.25)
- 「一括編集モードでの複数ユーザ アカウント用の HTML 互換デバイスの更新」 (P.27)
- 「Cisco Unity Connection 10.x 一括管理ツールの使用」 (P.28)
- 「Cisco Unity Connection Mini Web Inbox の使用」 (P.29)
- 「Messaging Assistant Web ツール」 (P.44)

- 「HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」 (P.46)
- 「Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」 (P.51)
- 「Cisco Unity Connection の HTML 通知に関するトラブルシューティング」 (P.52)

1 概要

Cisco Unity Connection は、ボイス メッセージ通知をエンド ユーザに配信するときに有効なメカニズムである SMTP ベースの HTML 通知をサポートします。HTML 通知機能は、堅牢でカスタマイズ可能なソリューションで、SMTP を介して HTML 形式の電子メール通知を送信できる柔軟性を提供します。通知されたボイス メッセージは、コンピュータ上で Web 電子メール クライアント (Gmail など) とデスクトップ電子メール クライアント (Microsoft Outlook、IBM Lotus Notes など) の両方を使用してアクセスできます。モバイル デバイスでは、Web 電子メール クライアント (Gmail など) のみを使用してメッセージにアクセスできます。

テキストベースの SMTP 通知とは異なり、HTML 通知機能では、クリックするだけでボイス メッセージを聞くことができます。ユーザが HTML ベースの通知電子メールで提供されたリンクをクリックすると、Web ブラウザ上の Mini Web Inbox クライアント アプリケーションがロードされて通知されたボイス メッセージが再生されます。HTML 通知は、従来の Unified Messaging および IMAP 電子メール クライアントの設定に代わるもので、Exchange や Domino だけでなく Gmail とも統合できます。

Cisco Unity Connection Administration および Unity Connection バージョン 10.x の Cisco Personal Communications Assistant で HTML 通知を設定するには、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/quick_start/guide/10xcucqsghtmlnotifications.html にあるガイドを参照してください。

HTML 通知機能を使用すると、ユーザが受信する通知に、カスタマイズされたアイコン、ヘッダー、フッター、および Cisco Unity Connection Mini Web Inbox を使用して異なるアクションを実行するためのリンクを含めることができます。Unity Connection Mini Web Inbox は、ブラウザベースのクライアント アプリケーションであり、コンピュータまたはモバイル デバイスで使用して、ボイス メッセージを再生、返信、全員に返信、転送または削除できます。モバイルでは、Unity Connection Mini Web Inbox は、iPhone のすべてのネイティブ ブラウザ上で、電話での録音および再生 (TRAP) 接続を介してサポートされています。

Unity Connection Mini Web Inbox とオペレーティング システムおよびブラウザの互換性の詳細については、『*Compatibility Matrix: Cisco Unity Connection and the Software on User Workstations*』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/cucclientmtx.html から入手可能です。

電子メール経由で受信する HTML 通知の内容と形式は、通知テンプレート、カスタム変数およびカスタム グラフィックを使用してカスタマイズできます。管理者のみが、通知テンプレートを作成および変更する権限を持ちます。Cisco Unity Connection Administration および Cisco Unity Connection プロビジョニング インターフェイス (CUPI) API を使用して、通知テンプレートを管理できます。

Connection Administration を使用して通知テンプレートを管理する方法の詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x*』の「[Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_mac/guide/10xcucmacx.html から入手可能です。

CUPI API を使用して通知テンプレートを管理する方法の詳細については、Cisco Unity Connection API の「[HTML Notification Templates](#)」のセクションを参照してください。

HTML 通知テンプレートを使用するには、HTML 通知デバイスを有効にして、通知テンプレートを割り当てる必要があります。Connection Administration および CUPI API を使用して、HTML 通知デバイスを作成、更新および削除できます。HTML 通知デバイスは、個々のユーザまたは複数のユーザに対して、Connection Administration で一括編集ユーティリティを使用して管理できます。

Connection Administration を使用した通知デバイスの管理方法の詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x*』の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「[Notification Devices in Cisco Unity Connection 10.x](#)」のセクションを参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_mac/guide/10xcucmacx.html から入手可能です。

Unity Connection ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) の Unity Connection Messaging Assistant Web ルーツを使用して、HTML 通知デバイスを設定し、他の設定を行うことができます。また、電話の録音および再生機能を使用してボイス メッセージを再生する際に外線番号を使用するかどうかを選択できます。これを使用すると、ユーザの内線番号または携帯電話番号が Unity Connection Mini Web Inbox で自動取得されるため、これらの番号を提供することが容易になります。

HTML 通知デバイスが有効になって通知テンプレートが割り当てられた後に、ユーザは、ボイス メッセージ通知の電子メールを取得できます。通知されたボイス メッセージにアクセスするには、ユーザが、電子メール内にある Unity Connection Mini Web Inbox を起動するためのハイパーリンクをクリックする必要があります。Unity Connection Mini Web Inbox では、電話機またはコンピュータを使用して、ボイス メッセージを再生、返信、全員に返信、転送または削除できます。モバイルでは、Unity Connection Mini Web Inbox は、ネイティブ ブラウザ上で、電話での録音および再生 (TRAP) 接続を介してサポートされています。

Unity Connection Mini Web Inbox の詳細については、『*Quick Start Guide for the Cisco Unity Connection Mini Web Inbox*』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/quick_start/guide/b_10xcucqsgminiinbox.html から入手可能です。

テンプレートの作成中または Unity Connection Mini Web Inbox の起動中に問題をトラブルシューティングするには、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』の「[Troubleshooting the HTML Notifications in Cisco Unity Connection](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/troubleshooting/guide/10xcuctsgx.html から入手可能です。

IPv6 および IPv4 での HTML 通知のサポート

SMTP 発信プロキシは IPv4 でのみサポートされています。そのため、Cisco Unity Connection は、IPv4 でのみ SMTP を使用して HTML 通知を電子メール サーバに送信します。管理者は、HTML 通知が IPv4 で設定されていることを確認する必要があります。

ユーザは、IPv4 と IPv6 の両方で通知を受信し、サポートされている電子メール クライアントでボイス メッセージを再生することができます。HTML 電子メールで送信された Unity Connection Mini Web Inbox URL は IPv6 または IPv4 のどちらでも開くことができます。IPv6 または IPv4 で Cisco Unity Connection を解決するには、DNS サーバで DNS エントリが設定されている必要があります。



(注) コンピュータでの Unity Connection Mini Web Inbox は IPv4 と IPv6 の両方をサポートします。ただし、モバイルでの Unity Connection Mini Web Inbox は IPv4 のみをサポートします。IPv6 の設定方法の詳細については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/upgrade/guide/10xcucrug002.html を参照してください。

次のセクションを参照してください。

- 「通知テンプレートの使用」 (P.4)
- 「カスタム変数の操作」 (P.16)
- カスタム グラフィックの使用
- 管理用ステータス依存イメージの使用
- HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化
- 一括編集モードでの複数ユーザ アカウント用の HTML 互換デバイスの更新
- テキストベースのメッセージ通知を受信するための SMTP 互換通知デバイスの有効化
- Cisco Unity Connection 10.x 一括管理ツールの使用
- Cisco Unity Connection Mini Web Inbox の使用
- Cisco Unity Connection イメージング インターフェイス API の使用
- 管理者用 Cisco Unity Connection Provisioning Interface (CUPI) API の使用
- ユーザ用 Cisco Unity Connection Provisioning Interface (CUPI) API の使用

- **Messaging Assistant Web** ツールを使用したメッセージ通知の管理
- 電子メール クライアントを使用した **HTML** ベースのメッセージ通知の管理

2 通知テンプレートの使用

Cisco Unity Connection のすべての HTML 通知には、HTML ベースの通知テンプレートが必要です。管理者は、カスタマイズされた HTML テンプレートをいくつでも定義できます。管理者は、ユーザにテンプレートを割り当てることも、ユーザがテンプレートを選択できるようにすることもできます。ただし、ユーザにテンプレートを作成または変更する権限はありません。

選択されるテンプレートは、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。デフォルトテンプレートは **Default_Dynamic_Icons** および **Default_Actionable_Links_Only** です。デフォルトテンプレートの内容の編集や削除はできないことに注意してください。**Default_Dynamic_Icons** テンプレートには、HTML タグと、カスタムグラフィックおよびステータス項目があります。**Default_Actionable_Links_Only** テンプレートには、HTML タグとアクション可能リンクがあり、イメージ、カスタムグラフィック、およびステータス項目はありません。

HTML 通知テンプレートは、ユーザに、以下のような強化された通知エクスペリエンスを提供します。

- フリーフローの HTML テキスト
- HTML タグ (ユーザの使用する電子メールクライアントが HTML タグをサポートしている場合)
- カスタム変数および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、メッセージステータス (HTML テンプレート内のアイコンとして)
- 外部 URL や URI への埋め込みリンク

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、Unity Connection Mini Web Inbox へのハイパーリンクなどを含めた HTML テンプレートを設定できます。

デフォルトテンプレートや他のカスタマイズされたテンプレートの例は [インテリジェントな通知のテンプレートの例](#) から入手できます。



-
- (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、使用されている場合、管理者は HTML タグおよび API を併用したときに、イメージの表示が各自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。
-



-
- (注) • 電子メールによる通知および Unity Connection Mini Web Inbox によるボイスメッセージにアクセスするための署名付き SSL 証明書がインストールされていることを確認します。Cisco Unity Connection での SSL の設定方法の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x*』の「[Securing Cisco Unity Connection Administration, Cisco PCA, and IMAP Email Client Access to Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。
-

IPv6 と IPv4 モードの HTML 通知サポート

SMTP 発信プロキシは IPv4 モードでのみサポートされています。そのため、Cisco Unity Connection は、IPv4 モードでのみ SMTP を使用して HTML 通知を電子メールサーバに送信します。管理者は、HTML 通知が IPv4 で機能することを確認する必要があります。

ユーザは、IPv4 と IPv6 モードの両方で通知を受信し、サポートされている電子メール クライアントでボイス メッセージを再生することができます。HTML 電子メールを介して送信される Unity Connection Mini Web Inbox URL は、IPv6 または IPv4 モードでアクセスできます。DNS サーバに設定された DNS ドメイン エントリに応じて、IPv6 または IPv4 のいずれかで Cisco Unity Connection が解決されます。



(注) コンピュータでの Unity Connection Mini Web Inbox は、IPv4 モードと IPv6 モードの両方でサポートされています。ただし、モバイルでの Unity Connection Mini Web Inbox は IPv4 モードのみをサポートします。IPv6 アドレスの設定方法の詳細については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/upgrade/guide/10xcucrug051.html を参照してください。

Unity Connection には、通知テンプレートの検索、新規作成、および編集の機能があります。次のセクションを参照してください。

- 「通知テンプレートの検索」
- 「通知テンプレートの新規作成」
- 「通知テンプレートの編集」

通知テンプレートの検索

[通知テンプレートの検索] ページには、管理者が作成したテンプレートの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML 通知の送信に使用される HTML テンプレートを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、デフォルトテンプレートとカスタム テンプレートを含むすべてのテンプレートが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[テンプレート名] フィールドでカスタム検索を実行できます。


- [が次の文字列で始まる]
- [が次の文字列を含む]
- [が次の文字列で終わる]
- [が次の文字列と等しい]
- [が空である]
- [が空ではない]

表 1 通知テンプレートの検索

フィールド	説明
[通知テンプレート名]	<p>通知テンプレートの名前です。</p> <p>通知テンプレートの固有ページに移動するには、通知テンプレート名を選択します。テンプレートは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。</p>
[選択項目の削除]	<p>通知テンプレートを削除するには、通知テンプレート名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除] をクリックします。複数の通知テンプレートを同時に削除できます。</p> <p>デフォルト テンプレートは削除できません。また、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は、その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、そのテンプレートは削除できません。</p>
[新規追加]	<p>通知テンプレートを追加するには、[新規追加] ボタンを選択します。[通知テンプレートの新規作成] ページが開き、新規通知テンプレートに適用するデータを入力できます。</p>
[依存関係の表示]	<p>テンプレートを削除する前に、[依存関係の表示] ボタンを選択して、そのテンプレートと関連付けられている HTML 通知デバイスがある Unity Connection ユーザおよびユーザ テンプレートを検索します。すべての依存関係が再割り当て、または削除されている場合、そのテンプレートを削除できます。</p> <p>[依存関係の表示] オプションは、複数のテンプレートに対して同時に使用することはできません。</p>
[移動]	<p>管理者は、ページ番号を入力し、[移動] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。</p>


通知テンプレートの新規作成

表 2 通知テンプレートの新規作成

フィールド	説明
[表示名]	通知テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
[HTML]	<p>左側の [HTML] パネルには、HTML テンプレートで使用できる項目と変数が一覧表示されます。右側の [HTML] パネルでは、管理者が HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレートには、HTML タグ、テキストとステータス項目、アクション項目、カスタム グラフィック、カスタム 変数、または固定項目を含めることができます。</p> <p>左側の [HTML] パネルには、次の項目のリストが保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Status Items] : ここで指定する文字列で、ユーザのメールボックスの現在の状態をアイコン形式 (MWI ステータスとボイス メッセージのメッセージ ステータスを含む) を指定します。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code> </code> タグまたは <code> </code> タグを使用する必要があります。 • [Action Items] : ここで指定する文字列は、特定のメッセージに対するアクション (Mini Web Inbox、Web Inbox、またはフル受信ボックス ビューの起動やメッセージの自動再生など) を実行するために使用されます。これらのアクション項目の使用時には認証が必要です。クレンジャルはそのセッションのために保存され、メッセージの再生や削除など、複数のアクションを実行することができます。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code></code> タグを使用する必要があります。たとえば、<code></code> タグです。 • [Static Items] : ここで指定する文字列は、メッセージに関連付けられている対応するコンテンツ (たとえば、発信者 ID (送信者の内線番号)、送信者のエイリアス、または受信者のエイリアス) と置き換えられます。 • [Custom Variables] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム変数] ページで定義した変数を一覧表示します。 • [Custom Graphics] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム グラフィック] ページで定義したグラフィックを一覧表示します。 <p> (注) 管理者は、ステータス項目、カスタム グラフィック、およびイメージのない通知用の HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレート通知にステータス項目とカスタム グラフィックを表示するには、電子メール プロバイダー / サーバおよび電子メール クライアントで表示がサポートされていることを確認してください。Microsoft Outlook の画像表示の設定方法については、「HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」(P.46) を参照してください。</p> <p>右側の [HTML] パネルは、テンプレート コンテンツで構成されています。各項目と変数の詳細については、「通知テンプレートの使用」(P.4) を参照してください。</p>
[検証]	<p>入力した HTML テキストの正確さをチェックします。Unity Connection は、テンプレート内の HTML コンテンツを検証します。</p> <p>バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。</p>

通知テンプレートの編集

表 3

フィールド	説明
[表示名]	通知テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
[HTML]	<p>左側の [HTML] パネルには、HTML テンプレートで使用できる項目と変数が一覧表示されます。右側の [HTML] パネルでは、管理者が HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレートには、HTML タグ、テキストとステータス項目、アクション項目、カスタム グラフィック、カスタム 変数、または固定項目を含めることができます。</p> <p>左側の [HTML] パネルには、次の項目のリストが保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Status Items] : ここで指定する文字列で、ユーザのメールボックスの現在の状態をアイコン形式 (MWI ステータスとボイス メッセージのメッセージ ステータスを含む) を指定します。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code> </code> タグまたは <code> </code> タグを使用する必要があります。 • [Action Items] : ここで指定する文字列は、特定のメッセージに対するアクション (Mini Web Inbox、Web Inbox、またはフル受信ボックス ビューの起動やメッセージの自動再生など) を実行するために使用されます。これらのアクション項目の使用時には認証が必要です。クレンジャルはそのセッションのために保存され、メッセージの再生や削除など、複数のアクションを実行することができます。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code></code> タグを使用する必要があります。たとえば、<code></code> タグです。 • [Static Items] : ここで指定する文字列は、メッセージまたは通知デバイスの定義に関連付けられている対応するコンテンツ (たとえば、発信者 ID (送信者の内線番号)、送信者のエイリアス、または受信者のエイリアス) と置き換えられます。 • [Custom Variables] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム変数] ページで定義した変数を一覧表示します。 • [Custom Graphics] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム グラフィック] ページで定義したグラフィックを一覧表示します。 <p> (注) 管理者は、ステータス項目、カスタム グラフィック、およびイメージのない通知用の HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレート通知にステータス項目とカスタム グラフィックを表示するには、電子メール プロバイダー / サーバおよび電子メール クライアントで表示がサポートされていることを確認してください。詳細については、「HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」(P.46) を参照してください。</p> <p>右側の [HTML] パネルは、テンプレート コンテンツで構成されています。各項目と変数の詳細については、「通知テンプレートの使用」(P.4) を参照してください。</p>
[前へ]	リストから前の通知テンプレートを開きます。
[次へ]	リストから次の通知テンプレートを開きます。
[検証]	<p>入力した HTML テキストの正確さをチェックします。Unity Connection は、テンプレート内の HTML コンテンツを検証します。</p> <p>バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。</p>
[プレビュー]	<p>選択したテンプレート用の HTML ベースの SMTP 通知のプレビューを表示します。[プレビュー] オプションは、テンプレートを作成し、保存した後でのみ使用できます。</p> <p>[プレビュー] オプションでは、デフォルト ブラウザに従ってビューが表示されますが、表示は電子メール クライアントによって異なることがあります。</p>

テンプレートの作成およびレンダリングのためのチェックリスト：必須項目

表 4 テンプレートの作成およびレンダリングのためのチェックリスト

設定手順	関連項目と資料
ステップ 1 有効な HTML タグ、テキスト、変数を使用します。	Microsoft Outlook で HTML テンプレートをレンダリングする場合は、MSDN のドキュメントを参照してください。 <ul style="list-style-type: none">「Word 2007 HTML and CSS Rendering Capabilities in Outlook 2007-Part 1」および「Word 2007 HTML and CSS Rendering Capabilities in Outlook 2007-Part 2」
ステップ 2 通知テンプレートが HTML 通知デバイスに割り当てられていることを確認します。	「HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化」(P.25)
ステップ 3 ユーザの HTML 通知デバイスが有効になっていることを確認します。	「HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化」(P.25)
ステップ 4 必要な認証モードが選択されていることを確認します。認証モードと非認証モードの 2 つのモードがサポートされます。	「HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」(P.46)
ステップ 5 HTML テンプレートにイメージ、カスタム グラフィックを使用するアイコン、または電子メール通知のステータス項目が含まれている場合は、HTML 電子メールにレンダリングされるイメージが、電子メール クライアントによってサポートされていることを確認します。 regedit 用スクリプトユーティリティおよび Microsoft Outlook 構成用の修正プログラムも、 Outlook Patches for Intelligent Notifications を介して入手できます。	「HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」(P.46)

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox の「必須項目」の詳細については、[「Cisco Unity Connection Mini Web Inbox の使用」\(P.29\)](#) を参照してください。

通知テンプレートの使用については、以下の手順を参照してください。

- 「通知テンプレートの作成」
- 「通知テンプレートの変更」
- 「通知テンプレートの削除」

通知テンプレートの作成

電子メール経由で受信した HTML 通知の内容と形式は、ステータス項目、アクション項目、固定項目、カスタム変数およびカスタム グラフィックを含む通知テンプレートを使用してカスタマイズできます。管理者のみが、通知テンプレート、カスタム変数およびカスタム グラフィックを作成および変更する権限を持ちます。Cisco Unity Connection 管理および Cisco Unity Connection プロビジョニング インターフェイス (CUPI) API を使用して、カスタマイズされた通知テンプレートを作成、更新および削除できます。

通知テンプレートを作成する方法の詳細については、『[Cisco Unity Connection Provisioning Interface \(CUPI\) API -- Notification Devices](#)』を参照してください。

通知テンプレートの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート]>[通知テンプレート]>[通知テンプレート] を選択します。
- ステップ 2** [通知テンプレートの検索] ページで、[新規追加] を選択します。
- ステップ 3** [通知テンプレートの新規作成] ページで、表示名を入力します。
- ステップ 4** 右側のパネルで HTML コンテンツを入力します。HTML5 タグも通知テンプレートの内容に追加できますが、すべての HTML タグがサポートされるかは、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。



(注)

管理者が HTML 形式の通知テンプレートを作成または更新すると、Unity Connection がテンプレートで指定された HTML コンテンツを検証します。

- ステップ 5** (オプション) 必要なステータス項目、アクション項目、固定項目を [HTML] フィールドの左側のパネルから選んでコピーし、右側のパネルに項目を貼り付けます。項目の説明を次に示します。

表 5 HTML 変数

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。 [管理用ステータス依存イメージ] セクションで定義されたデフォルト イメージが表示されます。ただし、管理者は、自分の [管理用ステータス依存イメージ] 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、「 管理用ステータス依存イメージの使用 」(P.23) を参照してください。 通知テンプレートに直接ステータス項目を挿入する場合、 タグを使用できます。
%MESSAGE_STATUS%	未開封、既読、未開封緊急、既読緊急、削除済みといったメッセージのステータスを表示します。 [管理用ステータス依存イメージ] セクションで定義されたデフォルト イメージが表示されます。ただし、管理者は、自分の [管理用ステータス依存イメージ] 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、「 管理用ステータス依存イメージの使用 」(P.23) を参照してください。 通知テンプレートに直接ステータス項目を挿入する場合、 タグを使用できます。
%LAUNCH_MINI_INBOX%	Unity Connection Mini Web Inbox を起動します。 通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 Text タグを使用できます。
%LAUNCH_WEB_INBOX%	コンピュータだけで Cisco Unity Connection Web Inbox を起動します。 通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 Text タグを使用できます。
%MESSAGE_PLAY_MINI_INBOX%	指定されたメッセージのために Unity Connection Mini Web Inbox を起動し、メッセージを再生します。 通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 Text タグを使用できます。
%MESSAGE_DELETE%	ボイス メッセージを削除します。通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、Text タグを使用できます。
%MESSAGE_FORWARD%	特定のボイス メッセージを転送します。通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、Text タグを使用できます。

表 5 HTML 変数 (続き)

項目	説明
%MESSAGE_REPLY%	Unity Connection Mini Web Inbox を起動し、[メッセージへの返信] ウィンドウを開いてボイス メッセージに返信します。 通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、Text タグを使用できます。
%MESSAGE_REPLY_ALL%	Unity Connection Mini Web Inbox を起動し、[メッセージへの返信] ウィンドウを開きます。[宛先] および [件名] フィールドには、複数の受信者が自動的に読み込まれます。 通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、 Text タグを使用できます。
%MESSAGE_MARKUNREAD%	Unity Connection Mini Web Inbox を起動してメッセージを未開封とマークし、未開封のメッセージ数を増やします。 通知テンプレートに直接この項目を挿入する場合、Text タグを使用できます。
カスタム変数	管理者は、カスタム変数のテキストと番号という形で値を格納できます。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。 選択されたカスタム変数の値を、管理者が [テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム変数] ページで指定した内容に置き換えます。 管理者が [テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム変数] で指定したとおり通知テンプレートに直接変数を挿入する場合、%Var1% を使用できます。 カスタム変数の設定の詳細については、「 カスタム変数の操作 」(P.16) を参照してください。
カスタム グラフィック	管理者は、HTML テンプレート内でロゴやイメージを追加するために、カスタム グラフィックを使用できます。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されることがあります。 例として、Default_Dynamic_Icons を参照してください。 管理者が [テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム グラフィック] で指定したとおりに通知テンプレートに直接グラフィックを挿入する場合、 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 グラフィックの使用 」(P.19) を参照してください。
%CALLER_ID%	ボイス メッセージを受信した発信者のエイリアス名が表示されます。
%SENDER_ALIAS%	ボイス メッセージをドロップした送信者のエイリアス名が表示されます。
%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が表示されます。

上記のアクション項目はユーザに送信される電子メール通知内でアイコン、イメージ、リンクとして表示されます。電子メール通知でリンクをクリックすると、Cisco Unity Connection Mini Web Inbox プレーヤーが起動し、該当する特定のアクションが実行されます。

ステップ 6 HTML コンテンツを検証するには、[検証] をクリックします。Unity Connection は、テンプレート内の HTML コンテンツを検証します。



- (注)
- HTML 検証でエラーが返されると、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、検証が返すエラーをなくす必要があります。ただし、HTML テンプレートは警告が出ても正常に保存できます。



- (注) ・ バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。

ステップ 7 [保存] をクリックします。

[プレビュー] をクリックしてテンプレートをプレビューできます。このオプションは、新しい通知テンプレートが保存されている場合にだけ使用できます。

[プレビュー] オプションでは、デフォルト ブラウザに従ってビューが表示されますが、表示は電子メール クライアントによって異なることがあります。

通知テンプレートに関する推奨事項

- HTML の table、image、div タグは、Microsoft Outlook 2007、Microsoft Outlook 2010、Lotus Notes、および Gmail (Web ベース) を含むほとんどの電子メール ソリューションで適切に動作します。
- テンプレート内にプレーン テキストとハイパーリンクを含む HTML コンテンツは、Microsoft Outlook 2007、Microsoft Outlook 2010、Lotus Notes、および Gmail (Web ベース) を含むほとんどの電子メール ソリューションで適切に動作します。
- HTML の背景イメージ タグは、通知テンプレート作成中はサポートされません。
- 他のイメージに重なるイメージは、テンプレート作成中はサポートされません。たとえば、背景イメージにイメージを重ねる場合などです。
- イメージ、カスタム グラフィック、および MWI やメッセージ ステータスなどのステータス項目のアイコンの使用は、HTML ベースの通知に必須ではありません。イメージ、カスタム グラフィック、ステータス項目用のアイコンを使用する場合、管理者が、使用されている電子メール クライアントのサポートまたはマニュアルを確認することが推奨されます。
- HTML テンプレート内では使用する CSS を最小限にします。HTML テンプレートではサポートされているインライン CSS だけを使用できます。通知テンプレートでは外部 CSS がサポートされていません。さらに、テンプレートの作成に使用される HTML エディタは、HTML コンテンツだけを検証し、CSS は検証しません。
- HTML 内では、Java スクリプトや他のスクリプト言語はサポートされません。
- テンプレート作成中または Unity Connection Mini Web Inbox 起動中の問題のトラブルシューティングを行うには、「[Cisco Unity Connection の HTML 通知に関するトラブルシューティング](#)」(P.52) を参照してください。

デフォルト通知テンプレートの例 1 : Default_Actionable_Links_Only

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
</head>

<body topmargin="0" leftmargin="0" marginheight="0" marginwidth="0" bgcolor="#F4F4F4">
<table width="100%" cellpadding="0" cellspacing="0" bgcolor="F4F4F4" style="font-family:Arial, Helvetica, sans-serif;font-size:13px;color:#828282;">
<tr>
<td>
<table align="center" width="500" cellpadding="0" cellspacing="0" border="0">
<tr>
<td style="color:#9DA8B7; font-size:11px;padding: 10px 0 10px 28px;"><br/></td>
</tr>
<tr>
<td>
<table align="center" width="500" cellpadding="0" cellspacing="0" border="0">
```

```

<tr>
<td>
<table cellspacing="0" cellpadding="10" border="0">
<tr>
<td width="500" align="left" valign="top" bgcolor="#CBDDFF">
<div style="font-size:18px; color:#3573AD;">Voice Message from %SENDER_ALIAS% </div> <br>
</td>
</tr>
<tr>
<td width="500" align="right" valign="top" bgcolor="#CBDDFF">
<div
style="font-size:11px;color:#3573AD;"><a href = "%MESSAGE_PLAY_MINI_INBOX%">Play</a> <a href
="%MESSAGE_FORWARD%"> Forward</a> | <a href = "%MESSAGE_REPLY%"> Reply</a> | <a href = "%MESSAGE_DELETE%">
Delete</a></div>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</td>
<tr>
<td height="1" bgcolor="#0066FF"></td>
</tr>
<tr>
<td>
<table align="center" width="500" cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td>
<table cellspacing="0" cellpadding="10" border="0" bgcolor="#CBDDFF">
<tr>
<td align="left" style="font-size:12px; color:#65788A;text-align:justify;" width="500" valign="top">
<div style="font-size:12px; color:#65788A;">
<strong>Intelligent Notifications </strong>
<br /> <br /> Intelligent Notifications deliver rich, customizable, and actionable voice message notifications.
When connected to the corporate network, they provide users the ability to play, reply, forward, mark unread,
and delete a specific message.
</div>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</td>
<tr>
<td align="left" style="font-size:11px; color:#9DA8B7; padding: 15px 11px 0 11px; text-align:justify;">
<b> Disclaimer: </b>This message contains confidential information and is intended only for the individual
named. If you are not the named addressee you should not disseminate, distribute or copy this e-mail. Please
notify the sender immediately by e-mail. If you have received this e-mail by mistake and delete this e-mail from
your system. If you are not the intended recipient you are notified that disclosing, copying, distributing or
taking any action in reliance on the contents of this information is strictly prohibited. </b>
<hr size="1" color="#D4D4D4">
<p style="padding-top: 0pt; " class="paragraph_style"> <font size="1" align = "right" face = "Arial"
color="black"> Â© 2012 Cisco Systems, Inc. <br /> <a title="http://www.cisco.com/"
href="http://www.cisco.com/">Cisco.com</a> <span class="style">|</span> <a
title="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/privacy_statement.html"
href="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/privacy_statement.html">Privacy Statement</a> <span
class="style">|</span> <a title="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/trademark_statement.html"
href="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/trademark_statement.html">Trademarks</a><br /> </font> </p>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>

```



```

<strong>Intelligent Notifications </strong> <br /> <br /> Intelligent Notifications deliver rich, customizable,
and actionable voice message notifications. When connected to the corporate network, they provide users the
ability to play, reply, forward, mark unread, and delete a specific message.
</td>
<td width="25" height="41" valign="top"></td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr> <td></td> </tr>
<tr>
<td align="left" style="font-size:11px; color:#9DA8B7; padding: 15px 28px 0 28px; text-align:justify;">
<b> Disclaimer: </b>This message contains confidential information and is intended only for the individual
named. If you are not the named addressee you should not disseminate, distribute or copy this e-mail. Please
notify the sender immediately by e-mail. If you have received this e-mail by mistake and delete this e-mail from
your system. If you are not the intended recipient you are notified that disclosing, copying, distributing or
taking any action in reliance on the contents of this information is strictly prohibited. </b>
<hr size="1" color="#D4D4D4">
<p style="padding-top: 0pt; " class="paragraph_style"> <font size="1" align = "right" face = "Arial"
color="black"> © 2012 Cisco Systems, Inc. <br /> <a title="http://www.cisco.com/"
href="http://www.cisco.com/">Cisco.com</a> <span class="style">|</span> <a
title="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/privacy_statement.html"
href="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/privacy_statement.html">Privacy Statement</a> <span
class="style">|</span> <a title="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/trademark_statement.html"
href="http://www.cisco.com/en/US/swassets/sw293/trademark_statement.html">Trademarks</a><br /> </font> </p>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

通知テンプレートの変更

通知テンプレートを変更する方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート] > [通知テンプレート] > [通知テンプレート] を選択します。

ステップ 2 [通知テンプレートの検索] ページで、変更する通知テンプレートの表示名を選択します。



(注) 通知テンプレートが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して [検索] を選択します。

ステップ 3 [通知テンプレートの編集 <device>] ページで、必要に応じて設定を変更します。新しい項目や独自の固定コンテンツを追加して、テンプレートを更新できます。



(注) フィールドの詳細については、[ヘルプ] メニューの [このページ] を選択してください。

ステップ 4 HTML コンテンツを検証するには、[検証] をクリックします。Unity Connection は、テンプレート内の HTML4 および HTML5 コンテンツを検証します。



- (注) • HTML 検証でエラーが返されると、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、検証が返すエラーをなくす必要があります。ただし、HTML テンプレートは警告が出ても正常に保存できます。



- (注) • バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。

ステップ 5 [通知テンプレートの編集] ページで設定を変更した後に、[保存] を選択します。

通知テンプレートの削除

通知テンプレートを削除する方法

システム定義のデフォルト テンプレート (Default_Dynamic_Icons および Default_Actionable_Links_Only) は削除できません。また、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は、その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、そのテンプレートは削除できません。

通知テンプレートを削除する方法

- ステップ 1** [Cisco Unity Connection の管理] で、[テンプレート] > [通知テンプレート] > [通知テンプレート] を選択します。
- ステップ 2** [通知テンプレートの検索] ページで、削除する通知テンプレートの表示名の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] を選択します。
- ステップ 4** [OK] を選択します。

3 カスタム変数の操作

カスタム変数は、HTML 通知のコンテンツ入力の柔軟性を向上させます。管理者は、さまざまなカスタム変数を作成して、HTML ベースの通知テンプレートの作成中に使用できます。たとえば、カスタム変数は、特定の会社名、住所、電話番号、または URL の定義時に使用できます。

管理者は、既存のカスタム変数を表示、編集、および削除する権限を持ちます。20 を超えるカスタム変数を作成しないことを推奨します。

これらのフィールドの詳細については、次の各セクションを参照してください。

- [「カスタム変数の検索」](#)
- [「カスタム変数の新規作成」](#)
- [「カスタム変数の編集」](#)


カスタム変数の検索

[カスタム変数の検索] ページには、管理者が作成した変数の総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML テンプレート内で使用できるカスタム変数を検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべての変数が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[変数名] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- [が次の文字列で始まる]
- [が次の文字列を含む]
- [が次の文字列で終わる]
- [が次の文字列と等しい]
- [が空である]
- [が空ではない]

表 6 カスタム変数の検索

フィールド	説明
[表示名]	<p>カスタム変数の名前です。</p> <p>カスタム変数の特定のページに移動するには、[カスタム変数の検索] ページでカスタム変数名をクリックします。カスタム変数は、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。</p>
[選択項目の削除]	<p>カスタム変数を削除するには、カスタム変数名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除] をクリックします。複数のカスタム変数を同時に削除できます。</p> <p> (注) 変数が HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Unity Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム変数が使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除した変数が通知テンプレートから手動で削除されていない場合、その値の代わりにその変数が通知に表示されます。</p>
[新規追加]	<p>カスタム変数を追加するには、[新規追加] ボタンを選択します。[カスタム変数の新規作成] ページが開き、新規変数に適用するデータを入力できます。</p>
[移動]	<p>管理者は、ページ番号を入力し、[移動] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。</p>

カスタム変数の新規作成

表 7 カスタム変数の新規作成

フィールド	説明
[表示名]	<p>カスタム変数の識別に役立つ名前を入力します。最大長は 128 文字で、英数字と下線文字のみ使用できます。表示名は、カスタム グラフィックやシステム定義タグで使用されていない一意な名前にする必要があります。</p>
[値]	<p>カスタム変数の値 (テキストまたは数値) を入力します。値は最大 1,000 文字まで指定できます。</p>

カスタム変数の編集

表 8 カスタム変数の編集

フィールド	説明
[表示名]	カスタム変数の識別に役立つ名前です。表示名は編集できません。
[値]	カスタム変数の値（テキストまたは数値）を入力します。
[前へ]	リストから前のカスタム変数を開きます。
[次へ]	リストから次のカスタム変数を開きます。

カスタム変数の使用については、以下の手順を参照してください。

- [「カスタム変数の作成」](#)
- [「カスタム変数の変更」](#)
- [「カスタム変数の削除」](#)

カスタム変数の作成

カスタム変数の作成方法

ステップ 1 [Cisco Unity Connection の管理] で、[テンプレート]>[通知テンプレート]>[カスタム変数] を選択します。

ステップ 2 [カスタム変数の検索] ページで、[新規追加] を選択します。

ステップ 3 [カスタム変数の新規作成] ページで、表示名を入力します。最大長は 128 文字で、英数字と下線文字のみ使用できます。



(注) 表示名は、カスタム グラフィックやシステム定義タグで使用されていない一意な名前にする必要があります。

ステップ 4 テキストまたは数字の形式で新しいカスタム変数の値を入力します。1,000 文字以内で入力します。

ステップ 5 [保存] を選択します。

新しいカスタム変数が、[通知テンプレート] ページの [カスタム変数] リストに追加されます。通知テンプレートにこれらの変数を挿入するには、[「通知テンプレートの使用」\(P.4\)](#) を参照してください。

カスタム変数の変更

カスタム変数の変更方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート]>[通知テンプレート]>[カスタム変数] を選択します。

ステップ 2 [カスタム変数の検索] ページで、変更するカスタム変数の表示名を選択します。



(注) 変更するカスタム変数が検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索] を選択します。

ステップ 3 [カスタム変数の編集] ページで、必要に応じて設定を変更します。



(注)

フィールドの詳細については、[ヘルプ]メニューの[このページ]を選択してください。

ステップ 4 [カスタム変数の編集] ページで設定を変更した後に、[保存] を選択します。

カスタム変数の削除

変数が HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Unity Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム変数が使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除した変数が通知テンプレートから削除されていない場合、その値の代わりにその変数が通知に表示されます。

カスタム変数の削除方法

- ステップ 1** [Cisco Unity Connection の管理] で、[テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム変数] を選択します。
- ステップ 2** [カスタム変数の検索] ページで、削除するカスタム変数の表示名の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] を選択します。
- ステップ 4** [OK] を選択します。

4 カスタム グラフィックの使用

カスタム グラフィックにより、HTML 通知のグラフィックの描画の柔軟性が向上します。管理者は、さまざまなカスタム グラフィックを作成して、HTML ベースの通知テンプレートの作成中に使用できます。たとえば、特定の企業ロゴや製品イメージを作成するときに、カスタム グラフィックを使用できます。

管理者は、既存のカスタム グラフィックを表示、編集、および削除する権限を持ちます。20 を超えるカスタム グラフィックを作成しないことを推奨します。

グラフィックは、デフォルト グラフィックまたは管理者が作成したカスタム グラフィックのいずれかです。デフォルトのカスタム グラフィックは DEFAULT_BOTTOM および DEFAULT_TOP です。デフォルトのカスタム グラフィックは、編集や削除ができないことに注意してください。

カスタム グラフィックの作成とレンダリングでは、次の点に注意します。

- 認証モードと非認証モードは必要に応じて選択されます。詳細については、「[HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定](#)」(P.46) を参照してください。
- カスタム グラフィックまたはステータス項目を使用するイメージやアイコンは、API を使用して電子メール クライアントにレンダリングされることに注意してください。したがって、デスクトップまたは Web ベースの電子メール クライアントで、必要な設定や構成が行われていることを確認する必要があります。詳細については、「[HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定](#)」(P.46) を参照してください。

これらのフィールドの詳細については、次の各セクションを参照してください。

- [「カスタム グラフィックの検索」](#)
- [「カスタム グラフィックの新規作成」](#)
- [「カスタム グラフィックの編集」](#)

カスタム グラフィックの検索

[カスタム グラフィックの検索] ページには、管理者が作成したカスタム グラフィックの総数とともにステータスが表示されません。


管理者は、HTML テンプレート内で使用できるカスタム グラフィックを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべてのカスタム グラフィックが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[カスタム グラフィック名] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- [が次の文字列で始まる]
- [が次の文字列を含む]
- [が次の文字列で終わる]
- [が次の文字列と等しい]
- [が空である]
- [が空ではない]

表 9 [カスタム グラフィックの検索] ページ

フィールド	説明
[表示名]	カスタム グラフィックの名前です。 カスタム グラフィックの特定のページに移動するには、[カスタム グラフィックの検索] ページでカスタム グラフィック名をクリックします。カスタム グラフィックは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
[カスタム グラフィック ファイル名]	カスタム グラフィックの実際のファイル名です。
[プレビュー]	カスタム グラフィックをプレビューします。[イメージプレビュー] をクリックすると、フル カスタム グラフィックが表示されます。
[選択項目の削除]	カスタム グラフィックを削除するには、カスタム グラフィック名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除] をクリックします。複数のカスタム グラフィックを同時に削除できます。 グラフィックが HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Unity Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム グラフィックが使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除したグラフィックが通知テンプレートから手動で削除されていない場合、その値の代わりにその変数名が通知に表示されます。
[新規追加]	カスタム グラフィックを追加するには、[新規追加] ボタンを選択します。[カスタム グラフィックの新規作成] ページが開き、新規グラフィックに適用するデータを入力できます。
[移動]	管理者は、ページ番号を入力し、[移動] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。

カスタム グラフィックの新規作成

フィールド	説明
[表示名]	カスタム グラフィックの識別に役立つ名前を入力します。最大長は 128 文字で、英数字と下線文字のみ使用できます。表示名は、カスタム グラフィックやシステム定義タグで使用されていない、一意な名前にする必要があります。  (注) ファイルは、サイズ 1 MB 以下で、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。また、イメージ形式のみアップロードでき、他の形式のアップロードはサポートされていません。
[イメージファイルの選択]	カスタム グラフィックをアップロードする必要がある場所を参照して、グラフィックを選択します。

カスタム グラフィックの編集

フィールド	説明
[表示名]	カスタム グラフィックの識別に役立つ名前です。表示名は編集できません。
[イメージファイルの選択]	カスタム グラフィックをアップロードする必要がある場所を参照して、グラフィックを選択します。グラフィックのサイズは 1 MB 以下にする必要があります。
[前へ]	リストから前のカスタム グラフィックを開きます。
[次へ]	リストから次のカスタム グラフィックを開きます。

カスタム グラフィックの使用については、以下の手順を参照してください。

- [「カスタム グラフィックの作成」](#)
- [「カスタム グラフィックの変更」](#)
- [「カスタム グラフィックの削除」](#)

カスタム グラフィックの作成

カスタム グラフィックの作成方法

ステップ 1 [Cisco Unity Connection の管理] で、[テンプレート]>[通知テンプレート]>[カスタム グラフィック] を選択します。

ステップ 2 [カスタム グラフィックの検索] ページで、[新規追加] を選択します。

ステップ 3 [カスタム グラフィックの新規作成] ページで、表示名を入力します。



(注) 表示名は、カスタム グラフィックやシステム定義タグで使用されていない、一意な名前にする必要があります。

ステップ 4 [イメージファイルの選択] フィールドで、カスタム グラフィックのアップロード元になるロケーションを参照し、グラフィックを選択します。



(注)

ファイルは、サイズ 1 MB 以下で、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。また、イメージ形式のみアップロードでき、他の形式のアップロードはサポートされていません。

ステップ 5 [保存] を選択します。

新しいカスタム グラフィックが、[通知テンプレート] ページの [カスタム グラフィック] リストに追加されます。通知テンプレートにこれらのグラフィックを挿入するには、「[通知テンプレートの使用](#)」(P.4) を参照してください。

カスタム グラフィックの変更

カスタム グラフィックの変更方法

ステップ 1 [Cisco Unity Connection の管理] で、[テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム グラフィック] を選択します。

ステップ 2 [カスタム グラフィックの検索] ページで、変更するカスタム グラフィックの表示名を選択します。



(注)

変更するカスタム グラフィックが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索] を選択します。

ステップ 3 [カスタム グラフィックの編集] ページで、必要に応じて設定を変更します。フィールドの詳細については、[ヘルプ] メニューの [このページ] を選択してください。



(注)

[表示名] フィールドは、変更できません。

ファイルは、サイズ 1 MB 以下で、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。また、イメージ形式のみアップロードでき、他の形式のアップロードはサポートされていません。

ステップ 4 [カスタム グラフィックの編集] ページの設定を変更した後、[保存] を選択します。

カスタム グラフィックの削除

システム定義のデフォルト テンプレート (DEFAULT_BOTTOM および DEFAULT_TOP) は削除できません。

グラフィックが HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Unity Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム グラフィックが使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除したグラフィックが通知テンプレートから手動で削除されていない場合、グラフィックの代わりにその表示名が通知に表示されます。

カスタム グラフィックの削除方法

ステップ 1 [Cisco Unity Connection の管理] で、[テンプレート] > [通知テンプレート] > [カスタム グラフィック] を選択します。

ステップ 2 [カスタム グラフィックの検索] 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。

ステップ 3 [選択項目の削除] を選択します。

ステップ 4 [OK] を選択します。

5 管理用ステータス依存イメージの使用

管理者は、次のステータス項目のデフォルト イメージを交換する権限を持っています。

- Deleted_message
- MWI_OFF
- MWI_ON
- Read_message
- Read_urgent_message
- Unread_message
- Unread_urgent_message

これらのイメージは、[ステータス依存イメージの検索] ページの [復元] オプションでいつでもデフォルトにリセットできます。デフォルト リストでのイメージの追加や削除は、許可されません。



(注)

管理者は、ステータス項目、カスタム グラフィック、およびイメージのない通知用の HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレート通知にステータス項目とカスタム グラフィックを表示するには、電子メール プロバイダー/サーバおよび電子メール クライアントで表示がサポートされていることを確認してください。詳細については、「HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」(P.46) を参照してください。

これらのフィールドの詳細については、次の各セクションを参照してください。

- 「ステータス依存イメージの検索」
- 「ステータス依存イメージの編集」

ステータス依存イメージの検索

[ステータス依存イメージの検索] ページには、管理者が作成したステータス依存イメージの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML 通知内で使用できるステータス依存イメージを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべてのイメージが返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[ステータス依存イメージ表示名] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- [が次の文字列で始まる]
- [が次の文字列を含む]
- [が次の文字列で終わる]
- [が次の文字列と等しい]
- [が空である]
- [が空ではない]

フィールド	説明
[表示名]	イメージの表示名です。 イメージの特定のページに移動するには、[ステータス依存イメージの検索] ページでイメージ名をクリックします。ステータス依存イメージは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
[イメージ名]	イメージ名は実際のイメージの名前です。
[プレビュー]	イメージをプレビューします。[プレビュー] をクリックすると、フルイメージが表示されます。
[サイズ]	イメージの幅と高さに関するサイズです。
[復元]	デフォルトの管理用イメージを復元します。



(注) 管理用ステータス依存イメージは、MWI およびメッセージステータスを表示するために、HTML 通知テンプレート内のステータス項目によって使用されます。これらのイメージを、HTML 通知テンプレートに直接追加することはできません。

ステータス依存イメージの編集

フィールド	説明
[表示名]	イメージの識別に役立つ名前です。表示名は編集できません。
[イメージソース]	イメージをアップロードする必要がある場所を参照して、イメージを選択します。
[前へ]	リストから前のイメージを開きます。
[次へ]	リストから次のイメージを開きます。

カスタム グラフィックの使用については、以下の手順を参照してください。

- [「ステータス依存イメージの変更」](#)

ステータス依存イメージの変更

ステータス依存イメージの変更方法

- ステップ 1** [Cisco Unity Connection の管理] で、[テンプレート] > [通知テンプレート] > [管理用ステータス依存イメージ] を選択します。
- ステップ 2** [ステータス依存イメージの検索] ページで、変更するイメージの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ステータス依存イメージの編集] ページで、必要に応じて設定を変更します。フィールドの詳細については、[ヘルプ] メニューの [このページ] を選択してください。



(注) [表示名] フィールドは、変更できません。

[ステータス依存イメージの編集] ページで設定を変更した後に、[保存] を選択します。



(注)

これらのステータス依存イメージは、通知テンプレートでステータス項目タグに使用されます。たとえば、`%MWI_STATUS%` および `%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。

6 HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化

Cisco Unity Connection は SMTP を使用して、HTML またはテキスト形式の到着通知をユーザに送信し、新しいメッセージを受け取ったことを知らせることができます。HTML 通知では、SMTP を使用して、電子メールを介して新しいボイス メッセージを受信したことをユーザに通知します。HTML 通知は、ボイス メッセージにのみ使用されます。テキスト形式の到着通知の場合、ユーザは予定表イベントの通知も受信することができます。また、テキスト形式の到着通知は、SMTP をサポートしているすべてのデバイス（電子メールアドレス、携帯電話、文字対応ポケットベルなど）に送信できます。

Unity Connection が SMTP を使用して通知を送信できるようにするには、スマート ホストを介してメッセージをリレーするよう、Unity Connection サーバを設定する必要があります。Unity Connection が、HTML またはテキスト形式の到着通知を配信するよう設定されているが、メッセージをスマート ホストにリレーするよう設定されていない場合は、通知が失敗し、Unity Connection SMTP サーバの不正なメール フォルダに格納されます。

Unity Connection は、Unity Connection ユーザが新しいメッセージを受け取ったときに、HTML またはテキスト形式の到着通知を電子メールアドレスに送信できます。



(注)

サイトに Unity Connection クラスタが含まれている場合は、SMTP ドメインアドレスがパブリッシャ サーバとサブスクリバ サーバ両方の IP アドレスに解決されていることを確認します。SMTP ドメインアドレスを使用すると、パブリッシャがダウンしている場合でも、メッセージトラフィックがクラスタのサブスクリバ サーバに到達できます。SMTP ドメインは、[システム設定] > [SMTP の設定] > [サーバ] ページで設定します。

HTML 通知用の SMTP スマート ホストを有効にするには、管理者が次のタスクを実行する必要があります。

- ステップ 1** Unity Connection サーバからのメッセージを受信するように SMTP スマート ホストを設定します。使用中の SMTP サーバ 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** 次の手順を実行して、Unity Connection サーバを設定します。
 - a. Cisco Unity Connection Administration で [システム設定] を展開し、[SMTP の設定] を展開して [スマート ホスト] を選択します。
 - b. [スマート ホスト] ページの [スマート ホスト] フィールドに、SMTP スマート ホスト サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。サーバの完全修飾ドメイン名は、DNS が設定されている場合のみ入力します。
 - c. [保存] を選択します。
- ステップ 3** Unity Connection ユーザまたはテンプレートの設定

また、Unity Connection Messaging Assistant を使用して、自身の HTML または SMTP 対応のデバイスを設定することもできます。「[Messaging Assistant Web ツール](#)」(P.44) を参照してください。

Unity Connection ユーザが新しいボイス メッセージを受信すると、HTML ベースの通知で知らされます。HTML 通知は、HTML 通知デバイスの設定を基にして送信され、SMTP を使用して設定済みの電子メールアドレスで受信されます。

HTML 通知メッセージは、電子メール内のテンプレートの表示効果を向上させます。ユーザ アカウントごとのメッセージ通知設定を使用すれば、Unity Connection からユーザに新しいボイス 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。HTML 通知デバイスの設定で設定された条件と一致するメッセージが到着すると、Unity Connection メッセージ システムがユーザに通知を送信します。



(注) Unity Connection サーバで SMTP スマート ホストが設定されていない場合、Unity Connection は、HTML 通知メッセージを Unity Connection SMTP サーバ不正メール フォルダに格納します。

デフォルトで、ユーザとユーザ テンプレートには、1 つの HTML 通知デバイスが付属しています。デフォルト HTML デバイスを有効または無効にすることも含めて、デフォルト デバイスの変更はできますが、その削除はできません。デフォルト以外の HTML 通知デバイスを追加、変更、または削除することもできます。

次の表に、管理者が [通知デバイス] ページで設定する必要があるフィールドとその説明の一覧を示します。

フィールド	説明
[表示名]	通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。
[宛先]	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電子メール アドレスを入力します。 カンマで区切られた複数の電子メール アドレスを追加できます。
[HTML テンプレートの選択]	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) デフォルトまたはカスタマイズしたテンプレートを選択します。
[外線番号]	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 電話の録音および再生機能を使用してボイス メッセージを確認するためにユーザが使用する電話番号を入力します。ここで入力する番号は E.164 に準拠する必要があります。規制ルールの詳細については、『 System Administration Guide for Cisco Unity Connection 』の「 Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x 」の章を参照してください。
[Cisco PCA からの外線番号を無効にする]	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および Unity Connection Mini Web Inbox からの外線番号をユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする]	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) からの HTML テンプレートの割り当てをユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。
[ボイスメールの添付を許可する]	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザが HTML 通知の添付ファイルとしてボイス メッセージを送信できるようにします。

ユーザ アカウントまたはユーザに適用可能なユーザ テンプレートを設定するには、このセクションの手順を実行します。ユーザの通知を個別に受信するように HTML 通知デバイスをセットアップする必要があります。デフォルト HTML 通知デバイスをセットアップしたら、一括編集を使用して、このデバイスを有効または無効にしたり、このデバイス上の一部の設定を複数ユーザ用に変更したりすることもできます。Cisco Unity Connection Administration と共に、CUPI API を使用して、HTML 通知デバイスを作成、更新、および削除することもできます。

HTML 通知デバイスの更新に CUPI API を使用する方法的詳細については、DocWiki の「[Notification Devices](#)」のセクションを参照してください。

個々のユーザまたはテンプレートのメッセージ通知を受信できるように HTMLP 互換デバイスを設定する方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、編集するユーザ アカウントまたはユーザ テンプレートを探します。

ステップ 2 [編集] メニューで、[通知デバイス] を選択します。

ステップ 3 [通知デバイス] ページの [表示名] リストで、[HTML] を選択します。

ステップ 4 [通知デバイスの編集 (HTML)] ページで、[有効] チェックボックスをオンにします。



(注) HTML 通知デバイスは、管理者およびユーザが有効または無効にできます。ユーザは、Cisco PCA を使用して設定を柔軟にオーバーライドできます。

ステップ 5 [表示名] フィールドに、通知デバイスの名前を入力します。

ステップ 6 [イベントタイプ] セクションの [通知メッセージの対象] フィールドで、[緊急のみ] チェックボックスをオンにして、Unity Connection がそのタイプの新しいボイス メッセージが緊急とマークされているときにだけ通知を送信するようにします。

HTML 通知がボイス メッセージにのみ適用されるため、[イベントタイプ] セクションの [通知メッセージの対象] フィールドにある [すべてのボイス メッセージ] 読み取り専用オプションは、デフォルトで選択されています。

ステップ 7 [HTML テンプレート メール の形式] セクションの [宛先] フィールドに、有効な電子メールアドレスを入力します。



(注) カンマで区切られた複数の電子メールアドレスを追加できます。

ステップ 8 [HTML テンプレートの選択] ドロップダウン リストで、デフォルト テンプレートまたはカスタマイズされたテンプレートを選択します。

ステップ 9 [外線番号] フィールドに、ユーザが電話の録音再生機能を使用したボイス メッセージの確認に使う電話番号を入力します。ここで入力する番号は E.164 に準拠する必要があります。規制ルールの詳細については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsag110.html を参照してください。

ステップ 10 [Cisco PCA からの外線番号を無効にする] オプションをオンにして、ユーザによる Cisco PCA および Unity Connection Mini Web Inbox からの外線番号変更を禁止します。

ステップ 11 [Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする] オプションをオンにして、ユーザによる Cisco PCA からの HTML テンプレート変更を禁止します。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。

ステップ 12 [ボイスメールの添付を許可する] オプションをオンにして、ユーザがボイス メッセージを HTML 通知の添付ファイルとして送信できるようにします。

ステップ 13 [保存] を選択します。

ステップ 14 オプションで、個々のユーザのデバイスに関するその他の設定を実施するには、[関連リンク] フィールドを使用して [通知デバイス詳細の編集] に移動します。Unity Connection Messaging Assistant で別のブラウザ ウィンドウが開いて、通知スケジュールを変更したり、特定の発信者または電話番号から送信されるメッセージへの通知を制限したりすることができます。ユーザは、Messaging Assistant にサインインすることによって、これらの設定を変更することもできます。



(注) [関連リンク] フィールドは、管理ウィンドウの右上隅にあります。該当するリンク名を選択してから、[移動] を選択します。

7 一括編集モードでの複数ユーザ アカウント用の HTML 互換デバイスの更新

Unity Connection の一括編集機能を使用して、デバイスの有効と無効を切り替え、複数のユーザの通知設定を変更できます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの検索] ページで、該当するユーザのチェックボックスをオンにして、[一括編集] を選択します。

一括編集するユーザ アカウントが複数の検索ページに表示される場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにしてから、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにします。同様の操作を該当するすべてのユーザを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集] を選択します。

ステップ 2 [ユーザの基本設定の編集] ページで [編集] > [通知デバイス] を選択します。

ステップ 3 [通知デバイスの編集] ページで、左端のチェックボックスをオンにして [有効] フィールドを選択してから、[有効] チェックボックスをオンにします。

ステップ 4 [通知メッセージの対象] チェック ボックスで、[イベント タイプ] フィールドを選択します。

ステップ 5 [イベント タイプ] セクションの [通知メッセージの対象] フィールドで、[緊急のみ] チェックボックスをオンにして、Unity Connection がそのタイプの新しいボイス メッセージが緊急とマークされているときにだけ通知を送信するようにします。

ステップ 6 [HTML テンプレートの選択] ドロップダウン リストで、デフォルト テンプレートまたはカスタマイズされたテンプレートを選択します。

ステップ 7 [Cisco PCA からの外線番号を無効にする] オプションをオンにして、ユーザによる Cisco PCA および Unity Connection Mini Web Inbox からの外線番号変更を禁止します。

ステップ 8 [Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする] オプションをオンにして、ユーザによる Cisco PCA からの HTML テンプレート変更を禁止します。

ステップ 9 [ボイスメールの添付を許可する] オプションをオンにして、ユーザがボイス メッセージを HTML 通知の添付ファイルとして送信できるようにします。

ステップ 10 [保存] を選択します。

ステップ 11 必要に応じて、その他の設定を入力します。

ステップ 12 必要に応じて、[一括編集タスク スケジュール] フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。

ステップ 13 [送信] を選択します。

管理者は、右上の [関連リンク] ドロップダウンの下にある [CSV による一括編集] オプションを選択して、一括編集を使用できます。詳細については、「[Cisco Unity Connection 10.x 一括管理ツールの使用](#)」(P.28) を参照してください。

8 Cisco Unity Connection 10.x 一括管理ツールの使用

Cisco Unity Connection 一括管理ツール (BAT) では、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに含まれた情報をインポートして複数のユーザ アカウント、連絡先、同報リスト、同報リスト 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。さらに、ユーザ、連絡先、同報リスト、またはユニファイド メッセージング アカウントの情報を、Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートできます。Unity Connection が Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) の一部として実行されている場合、BAT を使用してユーザを作成、更新、または削除できません。ユーザへの変更は、Cisco Unified Communications Manager の管理で実行する必要があります。

CSV は、データ ストア間で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 ファイルからインポートする方法は、情報を企業ディレクトリから Cisco Unity Connection に移動する有用な手段です。情報を移動することで、ボイス メールボックスがあるユーザは Unity Connection ユーザではない企業ディレクトリ ユーザをアドレス帳に追加して、その連絡先からコール ルート ルールを作成することができます。

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 ファイルを短時間で作成する場合は、BAT を使用して該当するユーザのタイプ、連絡先、システム同報リスト、システム同報リスト メンバー、またはユニファイド メッセージング アカウントをエクスポートし、生成された出力 CSV ファイルをテンプレートとして使用できます。

BAT を使用して、ユーザの HTML 通知デバイスを追加するには、入力 CSV ファイルに次のフィールドを含める必要があります。

カラムのヘッダー	作成	更新	削除	説明
DisplayName_HTML	オプション	オプション	なし	通知デバイスの識別に役立つ名前です。このフィールドは HTML 通知デバイスを作成する場合に必要です。
Active_HTML	オプション	オプション	なし	HTML 通知デバイスを有効にします。
callback_HTML	オプション	オプション	なし	ボイス メッセージの録音と再生に使用する電話番号です。
disableMobPCA_HTML	オプション	オプション	なし	ユーザが Cisco PCA および Unity Connection Mini Web Inbox から携帯電話番号を変更するのを禁止します。
disableTemplatePCA_HTML	オプション	オプション	なし	ユーザが Cisco PCA から通知テンプレートを変更するのを禁止します。
SmtptAddress_HTML	オプション	オプション	なし	ユーザのテキスト対応携帯電話電子メールアドレス、またはその他の電子メール アカウント（自宅電子メールアドレスなど）です。このフィールドには、128 文字まで入力できます。 SmtptAddress_HTML カラムは、Active_HTML column が 1 に設定されている場合、必須です。
templateName_HTML	オプション	オプション	なし	デフォルトの、またはカスタマイズされたテンプレートの名です。

9 Cisco Unity Connection Mini Web Inbox の使用

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox について

Cisco Unity Connection では、エンド ユーザへの新しいボイス メッセージに対して、SMTP ベースの HTML 通知を送信できます。これらの通知は、SMTP を介して、電子メールに組み込まれた HTML 形式で送信できます。管理者は、ユーザにテンプレートを割り当てることも、ユーザがテンプレートを選択できるようにすることもできます。ユーザは、カスタマイズされたアイコン、ヘッダー、フッターおよび Cisco Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするリンクを組み込むことができる HTML 通知を受信するための柔軟性が得られます。

ユーザは、次の通知テンプレートの種類に基づいて、通知を取得できます。


- HTML テキストおよび Unity Connection Mini Web Inbox へのリンクを含むテンプレート
- カスタマイズされたアイコン、メッセージ ステータス (MWI、メッセージの状態) を組み込んだテンプレート
- ヘッダー、フッター、ロゴなどのテキスト/画像を組み込むことのできるテンプレート

Unity Connection Mini Web Inbox は、コンピュータ、モバイル デバイスまたはタブレットでボイス メッセージを再生できるプレーヤーです。Unity Connection Mini Web Inbox では、電話機またはコンピュータを使用して、ボイス メッセージを再生、返信、全員に返信、転送または削除できます。Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするには、電子メール通知に表示されたリンクをクリックする必要があります。

Unity Connection Mini Web Inbox は特定の URL パラメータを取得するので、常に電子メール通知から開く必要があります。

コンピュータ版とモバイル版の HTML 通知では、非プラグイン ベースの Web 電子メール クライアントと、Microsoft Outlook や IBM Lotus Notes などのデスクトップ電子メール クライアントの両方をサポートしています。


モバイルでは、Unity Connection Mini Web Inbox は、iPhone のすべてのネイティブ ブラウザ上で、電話での録音および再生 (TRAP) 接続を介してサポートされています。HTML 通知にアクセスして Unity Connection Mini Web Inbox を起動する場合は、モバイル デバイスのネイティブ ブラウザからのみ起動することを推奨します。電子メール クライアントや他の Web ブラウザの使用は推奨しません。

 (注) Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするには、企業のネットワーク上にあるか、仮想プライベート ネットワーク (VPN) 経由で企業のネットワークに接続されている必要があります。MWI ステータス、メッセージ ステータス、カスタム グラフィックを含む電子メール通知の内容は、ユーザが企業のネットワークにアクセスしているか、VPN を使用して企業のネットワークに接続している場合、認証モードまたは非認証モードを介して表示されます。

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox での IPv6 および IPv4 モードのサポート


SMTP 発信プロキシは IPv4 モードでのみサポートされています。したがって、Cisco Unity Connection は電子メール サーバに HTML 通知を送信する際、IPv4 モードの SMTP のみを使用します。管理者は、HTML 通知が IPv4 で機能することを確認する必要があります。

管理者とユーザは IPv4 モードと IPv6 モードのどちらでも、サポート対象の電子メール クライアントで通知を受信してボイスメッセージを再生できます。HTML 電子メールとして送信された Unity Connection Mini Web Inbox の URL は、Cisco Unity Connection を IPv6 で解決するか IPv4 で解決するか、DNS サーバで設定された DNS エントリに応じて、IPv6 モードまたは IPv4 モードで開くことができます。

 (注) コンピュータでの Unity Connection Mini Web Inbox は IPv4 と IPv6 モードの両方をサポートします。ただし、モバイルでの Unity Connection Mini Web Inbox は IPv4 モードのみをサポートします。IPv6 アドレスの設定方法の詳細については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/upgrade/guide/10xcucrug051.html を参照してください。


次のスクリーン キャプチャは、コンピュータ版の Unity Connection Mini Web Inbox です。



 (注) ローカル コンピュータを使用してセキュア メッセージを再生している場合や、Cisco Unity Connection Administration の [サービス クラス] ページにある [セキュア メッセージング] フィールドで [プライベート] オプションを選択している場合、「このメッセージはセキュアのマークが付いています。電話の再生に切り替えて、もう一度試してください」という警告メッセージが表示されます。

次のスクリーン キャプチャは、モバイル版の Unity Connection Mini Web Inbox です。



 (注) モバイル ビューを縦向きから横向きに変更した場合、Unity Connection Mini Web Inbox 全体を表示するには、ダブルタップして Unity Connection Mini Web Inbox のウィンドウを復元する必要があります。

Unity Connection Mini Web Inbox の必須項目

表 10 Unity Connection Mini Web Inbox の必須項目

設定手順	関連項目と資料
ステップ 1 Unity Connection Mini Web Inbox の互換性対応表を確認して、必要なブラウザとプラットフォームを準備しておきます。	互換性マトリクス : ユーザ ワークステーションの Cisco Unity Connection とソフトウェア
ステップ 2 Unity Connection Mini Web Inbox からボイス メッセージにアクセスできるように、署名済みの SSL 証明書がインストールされていることを確認します。	Cisco Unity Connection での SSL の設定方法の詳細については、『 <i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x</i> 』の「 Securing Cisco Unity Connection Administration, Cisco PCA, and IMAP Email Client Access to Cisco Unity Connection 10.x 」の章を参照してください。このドキュメントは、 http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。
ステップ 3 Microsoft Internet Explorer 8 を使用している場合、設定の一部としてブラウザを設定したことを確認してください。	「 Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Cisco Unity Connection 10.x の設定 」(P.51)
ステップ 4 IBM Lotus Notes を使用している場合、設定の一部としてブラウザを設定したことを確認してください。	「 Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Cisco Unity Connection 10.x の設定 」(P.51)

設定手順	関連項目と資料
<p>ステップ 5 更新後に Unity Connection Mini Web Inbox を表示するには、Internet Explorer で次の手順を実行する必要があります。</p> <p>ステップ 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft Internet Explorer を開き、[ツール]を開きます。 2. [インターネット オプション] の [閲覧の履歴] セクションで、[設定] をクリックします。 3. [インターネット一時ファイルと履歴の設定] ウィンドウで、[保存しているページの新しいバージョンがあるかどうかの確認] セクションの下にある [Web サイトを表示するたびに確認する] を選択します。 4. [OK] をクリックします。 	
<p>ステップ 6 メッセージに対して返信または転送を行うとき、Unity Connection Mini Web Inbox で [録音開始] を初めてクリックした場合は、[Adobe Flash Player 設定] ウィンドウが表示されます。次の手順を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Adobe Flash Player 設定] ウィンドウで、プライバシー設定に対して [許可] を選択します。 • [Adobe Flash Player 設定] ウィンドウで [設定を保存] を選択してこれらのプライバシー設定を記憶させ、再度 [Adobe Flash Player 設定] のプロンプトが表示されないようにします。 • [閉じる] をクリックして [Adobe Flash Player 設定] ウィンドウを閉じます。 	

Unity Connection Mini Web Inbox と Cisco Unity Connection 10.0 の互換性に関する情報

Unity Connection Mini Web Inbox のオペレーティング システムとブラウザのサポートの詳細については、「[Compatibility Matrix: Cisco Unity Connection and the Software on User Workstations](#)」を参照してください。

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox の使用時には次のブラウザの互換性に注意してください。

- オーディオ再生（コンピュータの場合）
 - Mozilla Firefox 10 は、HTML 5 Audio (.wav 形式) を使用して Cisco Unity Connection Mini Web Inbox のボイス メッセージを再生します。
 - Microsoft Internet Explorer 8、9、および Mozilla Firefox 3.6 では、ボイス メッセージを再生するために、互換性のある Quick Time プラグインが必要です。
- オーディオ録音（コンピュータの場合）
 - Microsoft Internet Explorer 8、Microsoft Internet Explorer 9、Mozilla Firefox 3.6、および Mozilla Firefox 10 では、互換性のある Adobe Flash Player が必要です。

下記のモバイル対応表に、モバイルの名前と、そのモバイルで HTML 通知機能をフルに使用するために必要な、サポートされているブラウザを示します。

モバイル名	サポートされるブラウザ
iOS バージョン 4.3 以上を搭載した iPhone 3s	すべてのネイティブなブラウザおよびサードパーティの電子メールクライアントはサポートされません。
iOS バージョン 5.x を搭載した iPhone 4 以上	すべてのネイティブなブラウザおよびサードパーティの電子メールクライアントはサポートされません。

Mini Web Inbox のコントロール（コンピュータの場合）

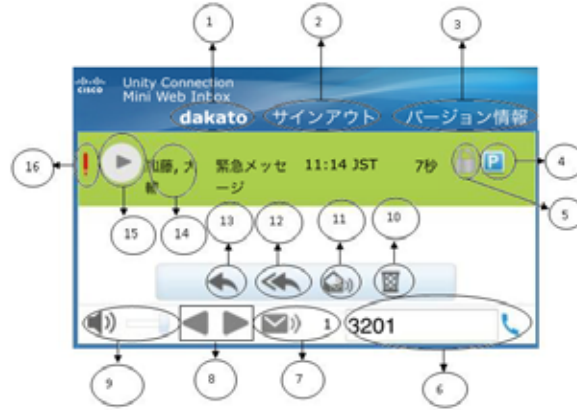
次のスクリーンキャプチャは、モバイル版の Unity Connection Mini Web Inbox です。



1	サインイン時に使用したアカウントが表示されます。
2	Unity Connection Mini Web Inbox からサインアウトします。
3	Unity Connection Web Inbox でメッセージを開きます。
4	Unity Connection Mini Web Inbox 情報を表示します。
5	メッセージにプライベートのマークが付けられていることを示します。
6	メッセージにセキュアのマークが付けられていることを示します。
7	コンピュータのマイクとスピーカー、または他のデフォルトのオーディオデバイスを使用して、オーディオを再生します。
8	Unity Connection は、このテキストボックスに入力された内線番号に電話をかけて、録音または音声の再生を実行します。ユーザは、ハンドセットまたはスピーカーフォンを使用して音声を録音したり、聞き取ったりすることができます。
9	未開封メッセージの数が表示されます。
10	次および前に移動する機能です。
11	オーディオの再生音量を変更します。
12	送信者のアカウント名が表示されます。
13	メッセージの再生を開始する場合に、この再生ボタンをクリックします。
14	メッセージに緊急のマークが付けられていることを示します。

Mini Web Inbox のコントロール（モバイルの場合）

次のスクリーンキャプチャは、モバイル版の Unity Connection Mini Web Inbox です。



1	サインイン時に使用したアカウントが表示されます。
2	Unity Connection Mini Web Inbox からサイン アウトします。
3	Unity Connection Mini Web Inbox 情報を表示します。
4	メッセージにプライベートのマークが付けられていることを示します。
5	メッセージにセキュアのマークが付けられていることを示します。
6	Unity Connection は、このテキスト ボックスに入力された内線番号に電話をかけて、録音または音声の再生を実行します。電話機またはスピーカーフォンを使用して、録音または再生を行います。
7	未開封メッセージの数が表示されます。
8	次および前に移動する機能です。
9	オーディオの再生音量を変更します。
10	メッセージを削除する場合にクリックします。
11	特定のメッセージを未開封にする場合にクリックします。
12	すべての受信者に返信する場合にクリックします。
13	送信者に返信する場合にクリックします。
14	送信者のアカウント名が表示されます。
15	メッセージの再生を開始する場合に、この再生ボタンをクリックします。
16	メッセージに緊急のマークが付けられていることを示します。

次および前に移動するオプション

次および前に移動する機能は、受信トレイで使用できる既存のボイス メッセージの間だけを移動する場合に使用します。ユーザーが、次および前に移動する機能を使用して移動している間は、ボイス メッセージが自動再生されません。この機能はコンピュータ版でもモバイル版でも使用できます。リストの先頭または末尾に達すると、Unity Connection には、メッセージがそれ以上ないことを知らせる警告メッセージが表示されます。

ユーザーが任意のメッセージを削除しても、受信トレイで使用できる次および前のメッセージへの移動は、そのまま Unity Connection Mini Web Inbox を使用して実行できます。[Unity Connection Mini Web Inbox] ウィンドウが更新されて [元に戻す] オプションが表示されます。次にユーザーが次または前のメッセージへ移動すると、削除したメッセージはリストから削除されません。ユーザーが手動でブラウザを更新したり、電子メールから通知リンクを再度開いたりすると、ユーザーは次および前に移動する機能を使用できなくなるので注意してください。

[再生] オプション

ユーザは、電子メール通知に表示される **Unity Connection Mini Web Inbox** を起動するためのハイパーリンクをクリックして通知されたボイス メッセージにアクセスします。メッセージ通知からミニ プレーヤーが起動されると **Unity Connection Mini Web Inbox** が通知されたボイス メッセージを自動的に再生します。ユーザがメッセージを再生すると、添付された転送メッセージも続けて再生されます。ボイス メッセージが再生された後に **Unity Connection Mini Web Inbox** の未開封メッセージの数が自動的に更新されます。

ボイス メッセージの再生中は、[返信]、[全員に返信]、[削除]、[未開封にする] など、他のメッセージアクション ボタンはすべて無効になります。ボイス メッセージを聞いている最中にユーザが実行できる操作は、一時停止と停止だけです。

[返信] オプション

ユーザは次に示すいずれかのアクションを実行して、ボイス メッセージに返信できます。

- 電子メール通知に表示された [返信] リンクをクリックします。
- コンピュータで **Unity Connection Mini Web Inbox** にアクセスしている場合は、[コンピュータ] ボタンを使用して返信します。
- コンピュータまたはモバイルで **Unity Connection Mini Web Inbox** の [電話] ボタンを使用して返信します。

外部の発信者がボイス メッセージを残した場合は、ユーザに [返信] オプションが表示されません。

[返信] ウィンドウ (コンピュータの場合)



[返信] ウィンドウ (モバイルの場合)



ユーザは、メッセージの再生時に選択したオプションに応じてコンピュータ オプションから録音するか、電話の録音および再生機能を使用して、ボイス メッセージに返信できます。メッセージへの返信中にコンピュータ上で [コンピュータ] と [電話] のオプションを切り替える場合、ユーザは **Unity Connection Mini Web Inbox** のメイン ウィンドウに戻って、[コンピュータ] または [電話] のオプションを選択し直す必要があります。[コンピュータ] または [電話] のオプションの切り替えは、[返信] ウィンドウから実行できません。また、この切り替えを実行できるのは、コンピュータでもモバイルでも、ボイス メッセージが再生されていない状態のときです。



(注) iPhone は、3 分 50 秒間の録音をサポートします。

自動継承のプロパティ

返信されたメッセージは、元のメッセージの緊急、セキュア、プライベートのプロパティを自動的に継承します。元のメッセージがプライベートかセキュア、またはプライベートかつセキュアであった場合、返信されたメッセージも同じ種類になります。ユーザは、Unity Connection Mini Web Inbox からプライベートとセキュアのプロパティを編集することも、指定することもできません。



(注) MAC OS での録音は、電話の録音および再生機能を介した場合に限りサポートされます。コンピュータ ベースの録音はサポートされていません。

コンピュータの録音機能を使用してボイス メッセージに返信するには

コンピュータ版の Unity Connection Mini Web Inbox は、コンピュータのマイクとスピーカー、または他のデフォルトのオーディオ デバイスを使用して再生および返信する、[コンピュータ] オプションをサポートしています。モバイル版の **Unity Connection Mini Web Inbox** にアクセスしている場合、モバイル ベースのミニ プレーヤーは電話の録音および再生機能しかサポートしていないので、[コンピュータ] オプションを使用できません。

ステップ 1 電子メール通知に表示される [返信] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [返信] ボタンをクリックします。[メッセージへの返信] ウィンドウが開きます。

メッセージ プロパティとともに表示される [宛先] および [件名] フィールドには、親ボイス メッセージから継承された内容が入力されます。ユーザがこれらのフィールドを追加または編集することはできません。



(注) [Ccの追加] および [Bccの追加] オプションを使用するには、ユーザが Cisco Unity Connection Web Inbox を使用している必要があります。これらのオプションは、Unity Connection Mini Web Inbox からは使用できません。

ステップ 2 [録音開始] をクリックします。

ステップ 3 ボイス メッセージを録音して終了したら [録音停止] をクリックします。録音時間がウィンドウに表示されます。



(注) 録音したメッセージを再生することも、必要に応じてメッセージを録音し直すこともできますが、以前に録音したメッセージは上書きされます。

ステップ 4 [送信] をクリックしてメッセージを送信します。メッセージの元の件名に「RE:」を付けて、ボイス メッセージが受信者に送信されます。

電話の録音および再生機能を使用してボイス メッセージに返信するには

モバイルと同様にコンピュータでも利用できる [電話] オプションを使用して、ボイス メッセージに返信できます。

ステップ 1 電子メール通知に表示される [返信] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [返信] ボタンをクリックします。[メッセージへの返信] ウィンドウが開きます。

メッセージ プロパティとともに表示される [宛先] および [件名] フィールドには、親ボイス メッセージから継承された内容が入力されます。ユーザがこれらのフィールドを追加または編集することはできません。



(注) [Ccの追加] および [Bccの追加] オプションを使用するには、ユーザが Cisco Unity Connection Web Inbox を使用している必要があります。これらのオプションは、Unity Connection Mini Web Inbox からは使用できません。

ステップ 2 [電話] をクリックし、HTML 通知の外線番号に対してユーザごとに行われた設定に応じて、編集可能な番号を入力するか、自動入力された番号を使用します。ここでは E.164 形式で電話番号を入力することもできます。さらに、一部の番号を阻止する規制ルールが管理者によって設定されていないかどうかを調べます。規制ルールの詳細については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsag110.html を参照してください。



(注) Cisco PCA からモバイル番号を編集する権利が管理者によって与えられている場合、ユーザは電話番号または内線番号を編集できます。設定の更新の詳細については、「[Messaging Assistant Web ツール](#)」(P.44) を参照してください。



(注) 管理者が設定した電話番号がなく、さらに Cisco PCA からモバイル番号を編集する権利がユーザに与えられていない場合は、「コールバックの電話番号が設定されていません」というメッセージが表示されます。

ステップ 3 [録音開始] をクリックします。

ステップ 4 ボイス メッセージを録音して終了したら [録音停止] をクリックします。録音時間がウィンドウに表示されます。



(注) ユーザは録音したメッセージを再生することも、必要に応じてメッセージを録音し直すこともできます。以前に録音したメッセージは上書きされます。

ステップ 5 [送信] をクリックしてメッセージを送信します。メッセージの元の件名に「RE:」を付けて、ボイス メッセージが受信者に送信されます。

[全員に返信] オプション

Unity Connection Mini Web Inbox では、ユーザは次に示すいずれかのアクションを実行して、ボイス メッセージの送受信者全員に返信できます。

- 電子メール通知に表示された [全員に返信] リンクをクリックします。
- コンピュータから Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスしている場合は、[コンピュータ] ボタンを使用して返信します。
- コンピュータ版またはモバイル版の Unity Connection Mini Web Inbox で [電話] ボタンを使用して返信します。

[全員に返信] 画面 (コンピュータの場合)



[全員に返信]画面 (モバイルの場合)



ユーザは、メッセージの再生時に選択したオプションに応じてコンピュータ オプションから録音するか、電話の録音および再生機能を使用して、ボイス メッセージに返信できます。メッセージへの返信中にコンピュータ上で [コンピュータ] と [電話] のオプションを切り替える場合、ユーザは [全員に返信] 画面に戻って、[コンピュータ] または [電話] のオプションを選択し直す必要があります。[コンピュータ] または [電話] のオプションの切り替えは、[返信] ウィンドウから実行できません。また、この切り替えを実行できるのは、コンピュータでもモバイルでも、ボイス メッセージが再生されていない状態のときです。



(注) iPhone は、3 分 50 秒間の録音をサポートします。

自動継承のプロパティ

返信されたメッセージは、元のメッセージの緊急、セキュア、プライベートのプロパティを自動的に継承します。元のメッセージがプライベートかセキュア、またはプライベートかつセキュアであった場合、返信されたメッセージも同じ種類になります。ユーザは、Unity Connection Mini Web Inbox からプライベートとセキュアのプロパティを編集することも、指定することもできません。



(注) MAC OS での録音は、電話の録音および再生機能を介した場合に限りサポートされます。コンピュータ ベースの録音はサポートされていません。

コンピュータの録音機能を使用してボイス メッセージに返信するには

コンピュータ版の Unity Connection Mini Web Inbox は、コンピュータのマイクとスピーカー、または他のデフォルトのオーディオ デバイスを使用してボイス メッセージの受信者全員に返信する、[コンピュータ] オプションをサポートしています。モバイル版の Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスしている場合、モバイル ベースのミニ プレーヤーは電話の録音および再生機能しかサポートしていないので、[コンピュータ] オプションを使用できません。

ステップ 1 電子メール通知に記された [全員に返信] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [全員に返信] ボタンをクリックします。[メッセージへの返信] ウィンドウが開きます。

メッセージ プロパティとともに表示される [宛先] および [件名] フィールドには、親ボイス メッセージから継承された内容が入力されます。ユーザがこれらのフィールドを追加または編集することはできません。[Cc] および [Bcc] フィールドへの入力、実際のメッセージから継承されません。



(注) [Cc の追加] および [Bcc の追加] オプションを使用するには、ユーザが Cisco Unity Connection Web Inbox を使用している必要があります。これらのオプションは、Unity Connection Mini Web Inbox からは使用できません。

ステップ 2 [録音開始] をクリックします。

ステップ 3 ボイス メッセージを録音して終了したら [録音停止] をクリックします。録音時間がウィンドウに表示されます。



(注) 録音したメッセージを再生することも、必要に応じてメッセージを録音し直すこともできますが、以前に録音したメッセージは上書きされます。

ステップ 4 [送信] をクリックしてメッセージを送信します。メッセージの元の件名に「RE:」を付けて、ボイス メッセージが受信者に送信されます。

電話の録音および再生機能から [全員に返信] を使用するには

モバイルと同様にコンピュータでも利用できる [電話] オプションを使用して、ボイス メッセージを全員に返信できます。

ステップ 1 電子メール通知に記された [全員に返信] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [全員に返信] ボタンをクリックします。[メッセージへの返信] ウィンドウが開きます。

メッセージプロパティとともに表示される [宛先] および [件名] フィールドには、親ボイス メッセージから継承された内容が入力されます。ユーザがこれらのフィールドを追加または編集することはできません。[Cc] および [Bcc] フィールドへの入力、実際のメッセージから継承されません。



(注) [Ccの追加] および [Bccの追加] オプションを使用するには、ユーザが Cisco Unity Connection Web Inbox を使用している必要があります。これらのオプションは、Unity Connection Mini Web Inbox からは使用できません。

ステップ 2 [電話] をクリックし、HTML 通知の外線番号に対してユーザごとに行われた設定に応じて、編集可能な番号を入力するか、自動入力された番号を使用します。ここでは E.164 形式で電話番号を入力することもできます。さらに、一部の番号を阻止する規制ルールが管理者によって設定されていないかどうかを調べます。規制ルールの詳細については、

http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsag110.html を参照してください。



(注) Cisco PCA からモバイル番号を編集する権利が管理者によって与えられている場合、ユーザは電話番号または内線番号を編集できます。設定の更新の詳細については、「Messaging Assistant Web ツール」(P.44) を参照してください。



(注) 管理者が設定した電話番号がなく、さらに Cisco PCA からモバイル番号を編集する権利がユーザに与えられていない場合は、「コールバックの電話番号が設定されていません」というメッセージが表示されます。

ステップ 3 [録音開始] をクリックします。

ステップ 4 ボイス メッセージを録音して終了したら [録音停止] をクリックします。録音時間がウィンドウに表示されます。



(注) ユーザは録音したメッセージを再生することも、必要に応じてメッセージを録音し直すこともできます。以前に録音したメッセージは上書きされます。

ステップ 5 [送信] をクリックしてメッセージを送信します。メッセージの元の件名に「RE:」を付けて、ボイス メッセージが受信者に送信されます。

[転送] オプション

ユーザは次に示すいずれかのアクションを実行して、ボイス メッセージを転送したり、既存のメッセージに導入部またはメッセージを追加したりできます。

- 電子メール通知に表示された [転送] リンクをクリックします。

- コンピュータから Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスしている場合は、[コンピュータ] ボタンからメッセージを転送します。
- コンピュータ版またはモバイル版の Unity Connection Mini Web Inbox の [電話] ボタンからメッセージを転送します。

[転送] ウィンドウ (コンピュータの場合)



[転送] ウィンドウ (モバイルの場合)



ユーザは、メッセージの再生時に選択したオプションに応じてコンピュータ オプションから録音するか、電話の録音および再生機能を使用して、ボイス メッセージを転送できます。メッセージの転送中にコンピュータ上で [コンピュータ] と [電話] のオプションを切り替える場合、ユーザは Unity Connection Mini Web Inbox のメイン ウィンドウに戻って、[コンピュータ] または [電話] のオプションを選択し直す必要があります。[コンピュータ] または [電話] のオプションの切り替えは、[メッセージを転送] ウィンドウから実行できません。また、この切り替えを実行できるのは、コンピュータでもモバイルでも、ボイス メッセージが再生されていない状態のときです。



(注) iPhone は、3 分 50 秒間の録音をサポートします。

自動継承のプロパティ

転送メッセージは、元のメッセージのセキュアおよび緊急のプロパティを自動的に継承します。元のメッセージが緊急かセキュア、または緊急かつセキュアであった場合、返信されたメッセージも同じ種類になります。ユーザは、Unity Connection Mini Web Inbox からプライベートとセキュアのプロパティを編集することも、指定することもできません。また、プライベートメッセージは転送できません。



(注) MAC OS での録音は、電話の録音および再生機能を介した場合に限りサポートされます。コンピュータ ベースの録音はサポートされていません。

コンピュータの録音機能を使用してボイス メッセージを転送するには

コンピュータ版の Unity Connection Mini Web Inbox は、コンピュータのマイクとスピーカー、または他のデフォルトのオーディオ デバイスを使用してボイス メッセージを転送する、[コンピュータ] オプションをサポートしています。モバイル版の Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスしている場合、モバイル ベースのミニ プレーヤーは電話の録音および再生機能しかサポートしていないので、[コンピュータ] オプションを使用できません。

ステップ 1 電子メール通知に記された [転送] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [転送] ボタンをクリックします。[メッセージを転送] ウィンドウが開いて [宛先] テキスト フィールドが表示されます。

メッセージのプロパティとともに表示される [件名] フィールドは、バックグラウンドで自動的に入力されます。ユーザが表示される件名を追加または編集することはできません。



(注) [Ccの追加] および [Bccの追加] オプションを使用するには、ユーザが Cisco Unity Connection Web Inbox を使用している必要があります。これらのオプションは、Unity Connection Mini Web Inbox からは使用できません。

ステップ 2 [宛先] フィールドに、メッセージを転送する宛先の電子メール アドレスを入力します。



(注) [宛先] フィールドの自動入力機能により、メッセージの転送時に [宛先] フィールドに入力されるユーザとして検索および追加する、最大 3 人のユーザが表示されます。

ステップ 3 [録音開始] をクリックします。

ステップ 4 ボイス メッセージを録音して終了したら [録音停止] をクリックします。録音時間がウィンドウに表示されます。



(注) ユーザは録音したメッセージを再生することも、必要に応じてメッセージを録音し直すこともできます。以前に録音したメッセージは上書きされます。

ステップ 5 [送信] をクリックしてメッセージを送信します。メッセージの元の件名に「Fw:」を付けて、ボイス メッセージが受信者に送信されます。

電話の録音および再生機能を使用してボイス メッセージを転送するには

モバイルと同様にコンピュータでも利用できる [電話] オプションを使用して、ボイス メッセージを転送できます。

ステップ 1 電子メール通知に記された [転送] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [転送] ボタンをクリックします。[メッセージを転送] ウィンドウが開いて [宛先] テキスト フィールドが表示されます。

メッセージのプロパティとともに表示される [件名] フィールドは、バックグラウンドで自動的に入力されます。ユーザが表示されるフィールドを追加または編集することはできません。



(注) [Ccの追加] および [Bccの追加] オプションを使用するには、ユーザが Cisco Unity Connection Web Inbox を使用している必要があります。これらのオプションは、Unity Connection Mini Web Inbox からは使用できません。

ステップ 2 [宛先] フィールドに、メッセージを転送する宛先の電子メール アドレスを入力します。



(注) [宛先] フィールドの自動入力機能により、メッセージの転送時に [宛先] フィールドに入力されるユーザとして検索および追加する、最大 3 人のユーザが表示されます。

ステップ 3 [電話] をクリックし、HTML 通知の外線番号に対してユーザごとに行われた設定に応じて、編集可能な番号を入力するか、自動入力された番号を使用します。ここでは E.164 形式で電話番号を入力することもできます。さらに、一部の番号を阻止する規制ルールが管理者によって設定されていないかどうかを調べます。規制ルールの詳細については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsag110.html を参照してください。



(注) Cisco PCA からモバイル番号を編集する権利が管理者によって与えられている場合、ユーザは電話番号または内線番号を編集できます。設定の更新の詳細については、「Messaging Assistant Web ツール」(P.44) を参照してください。



(注)

管理者が設定した電話番号がなく、さらに Cisco PCA からモバイル番号を編集する権利がユーザに与えられていない場合は、「コールバックの電話番号が設定されていません」というメッセージが表示されます。

ステップ 4 [録音開始] をクリックします。

ステップ 5 ボイス メッセージを録音して終了したら [録音停止] をクリックします。録音時間がウィンドウに表示されます。



(注)

ユーザは録音したメッセージを再生することも、必要に応じてメッセージを録音し直すこともできます。以前に録音したメッセージは上書きされます。

ステップ 6 [送信] をクリックしてメッセージを送信します。メッセージの元の件名に「Fw:」を付けて、ボイス メッセージが受信者に送信されます。

[未開封にする] オプション

Unity Connection Mini Web Inbox では、ユーザは次に示すいずれかのアクションを実行して、すでに開封されているボイスメッセージを未開封にすることができます。

- 電子メール通知に表示された [未開封にする] リンクをクリックします。
- Unity Connection Mini Web Inbox の [未開封にする] ボタンをクリックします。

[未開封にする] ウィンドウ (コンピュータの場合)



[未開封にする] ウィンドウ (モバイルの場合)



ボイス メッセージを未開封にする方法

ステップ 1 電子メール通知に記された [未開封にする] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [未開封にする] ボタンをクリックします。

メッセージに未開封のマークが付けられます。Unity Connection Mini Web Inbox の下に表示されている未開封のメッセージ数が 1 件増加します。

[削除] オプション

Unity Connection Mini Web Inbox では、ユーザは次に示すいずれかのアクションを実行することで、ボイスメッセージを削除できます。

- 電子メール通知に表示された [削除] リンクをクリックします。
- Unity Connection Mini Web Inbox の [削除] ボタンをクリックします。

[削除] ウィンドウ (コンピュータの場合)



[削除] ウィンドウ (モバイルの場合)



ボイスメッセージを削除する方法

ステップ 1 電子メール通知に表示される [削除] リンクをクリックするか、Unity Connection Mini Web Inbox の [削除] ボタンをクリックします。

管理者が [サービス クラス] テンプレートで [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] メッセージ オプションを設定している場合は、ボイスメッセージを完全に削除するかどうかを尋ねる確認メッセージが表示されます。

上記のメッセージ削除の設定が行われていない場合、メッセージは「D」アイコンで削除のマークが付けられて、[削除済み] フォルダに移されます。ユーザが手動でウィンドウを更新するか、電子メールから通知リンクを再度開くと、[元に戻す] オプションが表示されます。削除されたボイスメッセージは、Unity Connection Mini Inbox の削除済みアイテムのフォルダから開くことができます。削除済みメッセージに対して、ユーザは [再生] および [元に戻す] オプション以外の操作を実行できません。

[サインアウト] オプション

いったん Unity Connection Mini Web Inbox からサインアウトした場合に、もう一度ミニ プレーヤーへアクセスするには、電子メール通知のミニ プレーヤーのリンクをクリックする必要があります。

Unity Connection Mini Web Inbox でサポートされるメッセージの種類に関する注意事項

Unity Connection Mini Web Inbox では、ボイス メッセージと緊急メッセージをサポートします。ただし、HTML 通知とミニ プレーヤーでは、次の種類のメッセージがサポートされません。

- ディスパッチ メッセージ
- ファクス
- 文字変換
- 予定表の通知

制限事項

Unity Connection Mini Web Inbox の制限事項

- iPhone でサポートされている録音時間は 210 秒までです。
- 210 秒を超える、たとえば 250 秒のボイス メッセージを録音する場合、ユーザは録音したボイス メッセージを送信できず、「iPhone では最大 210 秒の録音がサポートされます」という警告メッセージが表示されます。
- ボイス メッセージの再生中、3 分 59 秒経過するとミニ プレーヤーの経過表示バーが異常停止します。ただし、ユーザはまだメッセージ全体を聞くことができます。
- 必ず、必要な SSL 証明書を iPhone にインストールします。
- 認証モードを選択する際に間違った認証クレデンシャルの詳細を入力していた場合は、ブラウザのキャッシュを消去する必要があります。

10 Messaging Assistant Web ツール

Cisco Unity Connection は、電話またはポケットベルを呼び出して、新しいメッセージを伝えることができます。また Unity Connection は、HTML テキスト形式および SMS メッセージ形式のメッセージ通知（たとえば、「テクニカル サポートに関する緊急メッセージ」や「新しいボイス メッセージを受信しました」など）を、電子メールのアドレス、テキスト用ポケットベル、テキスト対応携帯電話などのデバイスに送信できます。

Unity Connection による電話またはポケットベルの呼び出し、あるいは HTML/テキスト メッセージの送信は、指定した通知スケジュールと通知オプションに基づいて行われます。Messaging Assistant Web ツールを使用して、各種の通知デバイスを設定できます。自宅の電話、携帯電話、ポケットベル、電子メール デバイス（テキスト用ポケットベルや自宅の電子メール アドレスなど）、勤務先電話などを設定できます。予備用の電話、代替の電子メール デバイス、SMS デバイス、HTML デバイスなども設定できます。これらのオプションが使用可能かどうかについては、Unity Connection の管理者に問い合わせてください。



ヒント

テキスト対応携帯電話にテキスト メッセージ受信用の電子メール アドレスが付与されている場合は、その電話をテキスト用ポケットベルとして電子メール通知デバイスまたは SMS 通知デバイスで使用するように設定できます。SMS (SMPP) 通知は、GSM の携帯電話およびその他の SMS 対応デバイスで使用するためのものです。SMS 通知は、一般に電子メール (SMTP/HTML) テキスト用ポケットベルの通知よりもはるかに高速です。また、一部の SMS サービス プロバイダーでは、前の通知を最新の通知と置き換える付加サービスを提供しています。

Cisco Unity Connection では、エンド ユーザへの新しいボイス メッセージに対して、SMTP ベースの HTML 通知を送信することもできます。これらの通知は、HTML 形式で電子メールに埋め込み、SMTP 経由で送信できます。ユーザは、カスタマイズされたアイコン、ヘッダー、フッターおよび Cisco Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするリンクを組み込むことができる HTML 通知を受信するための柔軟性が得られます。Cisco Unity Connection Mini Web Inbox は、通知されたメッセージをコンピュータまたはモバイル デバイスで再生できるプレーヤーです。

コンピュータ版の HTML 通知は、次の非プラグイン ベースのクライアントをサポートします。

- Web 電子メール クライアント
- Microsoft Outlook、IBM Lotus Notes などのデスクトップ電子メール クライアント

モバイル版の HTML 通知は次のクライアントをサポートします。

- Web 電子メール クライアント

HTML 通知テンプレート形式で通知を受信するには、HTML 通知デバイスを有効にし、通知テンプレートを割り当てる必要があります。管理者によって制限されていない場合のみ、ユーザは通知テンプレートを選択できます。管理者が、ユーザがテンプレートを選択できないように制限している場合は、必須フィールドがグレーで表示されます。

Cisco Unity Connection Administration、Cisco PCA、および CUPI API を使用して、HTML 通知デバイスを作成、更新、および削除することができます。ユーザは、Cisco PCA を使用して自分の通知デバイスを管理し、CUPI API を使用して特定の操作を柔軟に実行することもできます。詳細については、[http://docwiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_\(CUPI\)_API_--_For_End_Users_--_HTML_Notification_Devices](http://docwiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_(CUPI)_API_--_For_End_Users_--_HTML_Notification_Devices) を参照してください。

通知デバイスの設定

Cisco Unity Connection で通知呼び出しを行う場合は、通知デバイスが使用できる状態になっている必要があります。通知デバイスを無効にしてもその設定は削除されません。Unity Connection では、デバイスが応答すれば、新しいメッセージが残っている場合でも、通知が成功したと判断します（たとえば、留守番電話が応答してメッセージを録音した場合でも通知は成功したと判断されます）。

Unity Connection が到着を通知するイベントのタイプ、デバイスへの通知を行う発信者または電話番号、通知スケジュール、および通知デバイスの通知オプションは Messaging Assistant Web ツールでのみ変更でき、電話で変更することはできません。

HTML 通知デバイスの設定または変更

HTML 通知デバイスの設定または変更方法

- ステップ 1** Messaging Assistant で、[通知デバイス] メニューの [通知デバイス表示] を選択します。
- ステップ 2** [通知デバイス] ページで、変更または設定する HTML デバイスを選択します。
- ステップ 3** [<デバイス名> 到着通知デバイス] ページで、[通知を有効にする] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてサービスを使用不能にします。
- ステップ 4** [宛先] フィールドに、有効な電子メール アドレスを入力します。
- ステップ 5** [HTML テンプレートの選択] ドロップダウン リストで、デフォルト テンプレートまたはカスタマイズされたテンプレートを選択します。HTML テンプレートを選択する権限を管理者がユーザに付与していない場合、このフィールドは無効になります。
- ステップ 6** [プレビュー] をクリックして、選択したテンプレートの HTML ベースの SMTP 通知の形式を表示します。
- ステップ 7** [外線番号] フィールドに、通知をチェックするために使用する電話番号を入力します。Cisco PCA から携帯電話番号を入力する権限を管理者がユーザに付与していない場合、このフィールドは無効になります。ここでは、E.164 準拠の番号を入力できます。規制ルールの詳細については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsag110.html を参照してください。

ステップ 8 [緊急のみ] チェックボックスをオンにすると、新規のボイス メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Unity Connection から通知が送信されます。

ステップ 9 特定の Unity Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[発信者の追加] を選択して名前を検索します。

- a. [名前検索] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索] をクリックします。
- b. 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザの追加] を選択します。

ステップ 10 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[番号のパターン] フィールドに電話番号を入力します。ワイルドカード文字 X および * を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- 文字 X は、0 ~ 9 の任意の 1 桁の数字と一致します。たとえば、パターン 9XXX は、9000 ~ 9999 の範囲の電話番号と一致します。
- アスタリスク (*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。



ヒント

発信者とデバイスの電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 9 で指定したメッセージ タイプに関係なく、指定した発信者または番号のパターンのいずれかに一致するものについて、Unity Connection からデバイスに通知が送信されます。

ステップ 11 通知スケジュールを設定するには、次のいずれかを実行します。

- [簡易追加] オプションを使用して、スケジュールを指定します。
- スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。

Unity Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。アクティブでない時間に新しいメッセージが届くと、スケジュールで次にアクティブになる期間の開始時に Unity Connection からメッセージ通知が送信されます。



ヒント

通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックボックスをオフにするには、[スケジュールのクリア] を選択します。また、現在オフになっているすべてのボックスをオンに、オンになっているボックスをオフにするには、[スケジュールの反転] を選択します。スケジュールの下にある [スケジュールのコピー] 機能を使用して、特定の日のスケジュールを別の日にコピーすることができます。

11 HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定

HTML テンプレートの形式で電子メールアドレスにメッセージ通知を送信するように Cisco Unity Connection を設定することができます。Unity Connection の HTML 通知には、HTML ベースの通知テンプレートが必要です。管理者は、HTML ベースのテンプレートを選択して適用し、デバイスの HTML 通知を許可することができます。選択されるテンプレートは、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。

テンプレートの作成方法については、「[通知テンプレートの使用](#)」(P.4) を参照してください。

管理者によって定義されたテンプレートに従って HTML 通知を取得するには、ユーザの電子メール クライアントがイメージとアイコンの表示をサポートしている必要があります。使用中の電子メール 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については、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 2007
- Microsoft Outlook 2010
- IBM Lotus Notes
- Gmail (Web ベースのアクセスのみ)

ユーザは、必要に応じて認証モードまたは非認証モードを選択する必要があります。さらに、電子メールによる通知および Unity Connection Mini Web Inbox によるボイス メッセージにアクセスするための署名付き SSL 証明書がインストールされていることを確認します。

Cisco Unity Connection での SSL の設定方法の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x*』の「[Securing Cisco Unity Connection Administration, Cisco PCA, and IMAP Email Client Access to Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。

次のセクションを参照してください。

- 「認証モードの設定」(P.47)
- 「非認証モードの設定」(P.48)
- 「HTML メッセージ通知にイメージを表示するための Microsoft Outlook の設定」(P.48)
- 「自動イメージダウンロードのための Microsoft Outlook の設定」(P.50)
- 「ボイス メッセージを添付ファイルとして送信するための Cisco Unity Connection の設定」(P.50)
- 「HTML 通知で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の設定」(P.50)

認証モードの設定

管理者が、イメージ、アイコン、またはステータス項目が含まれるテンプレートを作成した場合、電子メール クライアントでイメージが HTML 電子メールとして表示されるには、その認証モードでユーザの Unity Connection クレデンシャルを使用してユーザが確実に認証される必要があります。

デフォルトでは、システムは認証モードで設定されます。管理者は、Cisco Unity Connection Administration を使用して認証モードを設定できます。

認証モードの設定方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定] > [全般設定] を選択します。
 - ステップ 2** [全般設定の編集] ページで、[HTML 通知用グラフィックの認証] オプションを選択し、認証モードをオンにします。
 - ステップ 3** [保存] をクリックします。
-



- (注) • Unity Connection クレデンシャルは、Microsoft Outlook の各セッションで 1 回だけ必要です。
-



- (注) • 最初に要求されたときに、ユーザが、[キャンセル] ボタンをクリックし、Unity Connection クレデンシャルを入力しない場合、電子メール通知にイメージは表示されません。画像を表示するには、Outlook を再起動して、Unity Connection のクレデンシャルを入力する必要があります。
-



(注)

- 誤ったパスワードを 3 回入力すると、Unity Connection は二度とプロンプトを表示しなくなるため、Outlook を再起動する必要があります。

非認証モードの設定

非認証モードでは、ユーザにクレデンシャルが要求されず、認証を行わずに埋め込みイメージやアイコンが電子メール通知に表示されます。

非認証モードの設定方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定]>[全般設定] を選択します。

ステップ 2 [全般設定の編集] ページで、[HTML 通知用グラフィックの認証] オプションを選択解除し、認証モードをオフにします。

ステップ 3 [保存] をクリックします。

HTML メッセージ通知にイメージを表示するための Microsoft Outlook の設定

認証モードで、すべてのカスタム グラフィックや管理用ステータス依存イメージを HTML ベースのテンプレートに従って表示するには、Microsoft Outlook クライアントにすべての必要な修正プログラムとレジストリ エントリが設定されていることを確認する必要があります。

非認証モードが設定されている場合は、Microsoft Outlook クライアントに修正プログラムやレジストリ エントリは必要ありません。



注意

選択したモード（認証または非認証）に関係なく、ユーザのワークステーションに SSL 証明書がインストールされている必要があります。

Cisco Unity Connection での SSL の設定方法の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x*』の「[Securing Cisco Unity Connection Administration, Cisco PCA, and IMAP Email Client Access to Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。

Internet Explorer バージョン 8 を使用している場合は、「[Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Internet Explorer 8 の設定](#)」(P.51) セクションに記載されている設定を参照してください。



(注)

特定のセキュリティ上の理由により、必要な修正プログラムのインストールまたはレジストリ エントリの更新が許可されない場合は、イメージ、MWI ステータス、およびメッセージ ステータスを含まないテンプレートを作成することができます。

表 11 認証モードに必要な Microsoft Outlook の設定

プラットフォーム / 電子メールクライアント	Microsoft Outlook 2007	Microsoft Outlook 2010 (32 ビットおよび 64 ビット)
Windows XP SP3、Windows 7 (32 ビットおよび 64 ビット)、および Windows Vista (32 ビットおよび 64 ビット)	<p>Microsoft Outlook 2007</p> <ul style="list-style-type: none"> AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、値 = 1。 2007 Office suite SP2 をインストールします。2007 Office suite SP2 をインストールするには、http://support.microsoft.com/kb/953195 を参照してください。次に、Microsoft Outlook 2007 修正プログラム パッケージをインストールします。修正プログラムをインストールするには、http://support.microsoft.com/kb/2596993 を参照してください。または 2007 Office suite SP3 をインストールします。2007 Office suite SP3 をインストールするには、http://support.microsoft.com/kb/2526086 を参照してください。 <p>Microsoft Outlook 2007 SP2</p> <ul style="list-style-type: none"> Microsoft Outlook 2007 修正プログラム パッケージをインストールします。修正プログラムをインストールするには、http://support.microsoft.com/kb/2596993 を参照してください。 AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、値 = 1。 <p>Microsoft Outlook 2007 SP3</p> <ul style="list-style-type: none"> AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、値 = 1。 	<ul style="list-style-type: none"> Microsoft Outlook 2010 修正プログラム パッケージをインストールします。詳細については、http://support.microsoft.com/kb/2459116 を参照してください。 AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、値 = 1。

Microsoft Outlook のレジストリ エントリの更新

ステップ 1 [スタート] > [ファイル名を指定して実行] を選択します。「regedit」と入力して、Enter を押します。

ステップ 2 次のパスを参照します。

Microsoft Office 2007 の場合

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\12.0\Common`

Microsoft Office 2010 の場合

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\14.0\Common`

ステップ 3 「AllowImageProxyAuth = 1」を新しい DWORD 値として追加します。

自動イメージ ダウンロードのための Microsoft Outlook の設定

必要な修正プログラムとレジストリ エントリを設定して Microsoft Outlook を更新した後でも、テンプレートで指定されている場合はイメージを右クリックして、[画像の表示]を選択する必要があります。メッセージ ウィンドウの上に表示されるプロンプトを右クリックして、イメージを表示することもできます。

セッションごとにこれらの手順を実行しなくともイメージが自動的にダウンロードされるようにするには、Microsoft Outlook 電子メール クライアントで、[ツール]>[信頼センター]>[自動ダウンロード]セクションに表示される必要なオプションを選択する必要があります。

ボイス メッセージを添付ファイルとして送信するための Cisco Unity Connection の設定

Cisco Unity Connection 10.0(1) リリース以降、管理者は、ユーザ宛での HTML 通知の添付ファイルとしてボイス メッセージを送信するように Unity Connection を設定することができます。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。Unity Connection 10.0(1) バージョンよりも前では、エンドユーザは HTML 通知内の Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするリンクのみを受信し、必ず Mini Web Inbox を使用してボイス メッセージを聞いていました。



(注) 転送されたメッセージの場合、最後のボイス メッセージの添付ファイルのみが送信されます。

ユーザがモバイルを使用してボイス メッセージの添付ファイルにアクセスする場合、次のモバイル クライアントがサポートされます。

- iPhone 4 以上のサポートされるバージョン
- サポートされるバージョンの Android



(注) セキュアなプライベート ボイス メッセージは添付ファイルとして送信できません。

デフォルトでは、システムはボイス メッセージを添付ファイルとして送信しないように設定されます。管理者は、Cisco Unity Connection の管理を使用してボイス メッセージを添付ファイルとして送信するように設定できます。

ボイス メッセージを添付ファイルとして送信するように Configure Unity Connection を設定する方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[詳細設定]>[メッセージング]を選択します。

ステップ 2 [メッセージングの設定] ページで、[HTML 通知へのボイスメールの添付を許可する]を選択し、ボイス メッセージを添付ファイルとして送信するようにします。

ステップ 3 [保存] をクリックします。

HTML 通知で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の設定

管理者は、HTML 通知でボイス メッセージとして送信可能な添付ファイルのサイズを設定することができます。ユーザは、.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 またはモバイル上で任意のプレーヤーを使用して再生することができます。

デフォルトでは、システムが送信できるボイス メッセージ添付ファイルの最大サイズは 2,048 KB に設定されます。管理者は、Cisco Unity Connection の管理を使用して、ボイス メッセージのサイズを設定することができます。

ボイス メッセージ添付ファイルのサイズを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[詳細設定]>[メッセージング] を選択します。
 - ステップ 2** [メッセージングの設定] 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)] 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] をクリックします。変更を有効にするために、Connection Notifier サービスを再起動します。
-

12 Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Cisco Unity Connection 10.x の設定

次のセクションを参照してください。

- 「Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の IBM Lotus Notes の設定」 (P.51)
- 「Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Internet Explorer 8 の設定」 (P.51)
- 「Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Windows Vista および Windows 7 (32 ビットおよび 64 ビット) の設定」 (P.52)

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の IBM Lotus Notes の設定

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox は、IBM Lotus Notes でデフォルトでサポートされるブラウザをサポートしません。ユーザが IBM Lotus Notes 電子メール クライアントでメッセージ通知を受信し、通知内のリンクをクリックして Unity Connection Mini Web Inbox を開くときには、デフォルトのオペレーティング システム ブラウザで Unity Connection Mini Web Inbox を開く必要があります。

Lotus Notes 電子メール クライアントでオペレーティング システムのデフォルトのブラウザとして Web ブラウザを設定する方法

- ステップ 1** Lotus Notes クライアントで、[ファイル]>[プリファレンス]>[Web ブラウザ] を選択します。
 - ステップ 2** [このオペレーティング・システムのデフォルトとして設定しているブラウザを使用する] オプションを選択します。
 - ステップ 3** [適用] をクリックし、[OK] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Internet Explorer 8 の設定

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用に Internet Explorer 8 を設定する方法

- ステップ 1** ブラウザ ウィンドウで [ツール]>[イントラネット オプション] に移動し、[セキュリティ] タブを選択します。
- ステップ 2** [ローカル イントラネット] オプションを選択し、[サイト] をクリックします。
- ステップ 3** すべてのチェック ボックスをオフにし、[OK] をクリックします。

ステップ 4 [信頼済みサイト] オプションを選択し、[サイト] をクリックします。

ステップ 5 Unity Connection で使用する Web サイト（たとえば、<https://ucbu-cisco-vmxyz.cisco.com>）を追加します。

ステップ 6 [閉じる] をクリックし、[OK] をクリックします。

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox 用の Windows Vista および Windows 7（32 ビットおよび 64 ビット）の設定

Cisco Unity Connection 用に Windows Vista および Windows 7（32 ビットおよび 64 ビット）を設定する方法 Mini Web Inbox

ステップ 1 [スタート] > [コントロール パネル] > [Flash Player] を選択します。

ステップ 2 [Flash Player 設定マネージャ] ウィンドウで [カメラとマイク] タブを選択します。

ステップ 3 [サイトごとのカメラとマイクの設定] をクリックします。

ステップ 4 [サイトごとのカメラとマイクの設定] ウィンドウで [カメラまたはマイクをサイトで使用する場合に確認] オプションを選択します。

ステップ 5 [追加] をクリックします。

ステップ 6 Unity Connection で使用する Web サイト（たとえば、ucbu-cisco-vmxyz.cisco.com）を追加します。

ステップ 7 [許可] をクリックし、[閉じる] をクリックします。

13 Cisco Unity Connection の HTML 通知に関するトラブルシューティング

Cisco Unity Connection では、エンド ユーザへの新しいボイス メッセージに対して、SMTP ベースの HTML 通知を送信できます。これらの通知は、HTML 形式で電子メールに埋め込み、SMTP 経由で送信できます。ユーザは、カスタマイズされたアイコン、ヘッダー、フッターおよび Cisco Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするリンクを組み込むことができる HTML 通知を受信するための柔軟性が得られます。Unity Connection Mini Web Inbox は、コンピュータやモバイル デバイスでボイス メッセージを再生できるプレーヤーです。

HTML テンプレートを作成中は、すべての要件とチェックリストを満たしていることを確認してください。テンプレートを作成中、およびレンダリング中のチェックリストに関する詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x*』の「[Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章の「Checklist for Creating and Rendering a Template - Must haves」のセクションを参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_mac/guide/10xcucmacx.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox の「必需品」に関する詳細については、『*Quick Start Guide for the Cisco Unity Connection Mini Web Inbox*』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/quick_start/guide/10xcucqsgminiinbox.html から入手可能です。



(注) 特定の URL パラメータが必要なので、Unity Connection Mini Web Inbox は常に通知メールから開くことを推奨します。

HTML 通知および Unity Connection Mini Web Inbox の問題をトラブルシューティングするためのタスク リスト

HTML 通知または Unity Connection Mini Web Inbox が正常に動作しない場合は、次の方法を実行して問題を解決してください。

- ユーザが HTML 通知を受け取っていない場合は、「[「ユーザが HTML 通知を受信しない」 \(P.53\)](#)」のセクションを確認してください。
- Microsoft Outlook で、電子メール通知の画像が表示されない場合は、「[「Microsoft Outlook で画像が表示されない」 \(P.53\)](#)」のセクションを確認してください。
- Internet Explorer 8 で、電子メール通知の画像が表示されない場合は、「[「Internet Explorer 8 で画像が表示されない」 \(P.54\)](#)」のセクションを確認してください。
- IBM Lotus Notes で、電子メール通知の画像が表示されない場合は、「[「IBM Lotus Notes で画像が表示されない」 \(P.54\)](#)」のセクションを確認してください。
- 電子メール通知のハイパーリンクが表示されない場合は、「[「電子メール通知にハイパーリンクが表示されない」 \(P.54\)](#)」のセクションを確認してください。
- Unity Connection Mini Web Inbox を起動できない場合は、「[「Unity Connection Mini Web Inbox を起動できない」 \(P.54\)](#)」を参照してください。
- Internet Explorer で、更新された Unity Connection Mini Web Inbox を表示できない場合は、「[「Internet Explorer で、更新された Cisco Unity Connection Mini Web Inbox インターフェイスを表示できない」 \(P.55\)](#)」のセクションを参照してください。
- コンピュータで Unity Connection Mini Web Inbox を使用してメッセージを再生および録音できない場合は、「[「Cisco Unity Connection Mini Web Inbox を使用し、ボイス メッセージの再生と録音を実行できない」 \(P.55\)](#)」を参照してください。

ユーザが HTML 通知を受信しない

ユーザが HTML 通知を受信しない場合は、次の手順を実行します。

- スマート ホストのホスト名が Cisco Unity Connection Administration から設定されていることを確認します。詳細については、「[HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化」 \(P.25\)](#)」を参照してください。
- Unity Connection サーバから、スマート ホストに ping を送信します。ping に失敗した場合、ネットワークの Unity Connection が動作していない可能性があるため、ネットワークの Unity Connection を回復する必要があります。
- 「Unity Connection Notifier」サービスが正常に動作していることを確認します。
- HTML 通知デバイスが使用可能になっていることを確認します。デバイスでの HTML 通知の設定方法については、「[HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化」 \(P.25\)](#)」を参照してください。
- ユーザ向けの HTML 通知を設定する際、有効な電子メール アドレスが指定されていることを確認してください。デバイスでの HTML 通知の設定方法については、「[HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化」 \(P.25\)](#)」を参照してください。

Microsoft Outlook で画像が表示されない

Microsoft Outlook クライアントを使用して電子メール通知を確認しているが、通知の中の画像が表示されない場合は、次の手順を実行します。

- 画像が表示されない場合は、画像を右クリックし、[画像の表示] オプションを選択します。
- Microsoft Outlook に画像を表示するための、最小要件が満たされていることを確認します。Microsoft Outlook の設定を確認するには、「[HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定」 \(P.46\)](#)」を参照してください。
- 認証モードが選択されている場合は、正しいクレデンシャルが入力されていることを確認します。
- 誤ったパスワードを連続で 3 回入力すると、Unity Connection は二度とプロンプトを表示しなくなるため、Microsoft Outlook を再起動する必要があります。クレデンシャルを入力し、通知の画像を表示するには、Microsoft Outlook を再起動する必要があります。
- 初回インスタンスでクレデンシャルを求められたときに、[キャンセル] ボタンをクリックして Unity Connection のクレデンシャルを入力しなかった場合、電子メール通知には画像は表示されません。画像を表示するには、Outlook を再起動して、Unity Connection のクレデンシャルを入力する必要があります。

- 必要な修正プログラムをインストールし、Microsoft Outlook を再起動しても、電子メール通知に画像が表示されない場合は、次の手順を実行します。
 - a. Windows マシンの `C:\Program Files\Common Files\Microsoft Shared\MSORUN` で、MSO.DLL のバージョンを確認します。MSO のバージョンに、修正が含まれていることを確認します。バージョンについては、[Microsoft Outlook 2007](#) および [Microsoft Outlook 2010](#) 修正プログラムの詳細を参照してください。
 - b. Microsoft Outlook を再起動後、タスク マネージャのウィンドウで Outlook.exe の実行中のプロセスをすべて終了し、Outlook が実行されていないことを確認します。MSO.DLL への変更は、Microsoft Outlook を正常にシャットダウンし、再起動してからのみ反映されます。
- AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリは、DWORD に対してのみ行われていることを確認します。
- すべての推奨設定を実行しても画像がまったく表示されない場合は、Unity Connection サーバと Internet Explorer とのネットワーク接続を確認します。これを行うには、画像のリンクをコピーし、ブラウザで手動で開いてみます。
 - Wireshark キャプチャを使用し、通信においてポート 443 または 8443 を流れる SSL パケットをフィルタリングすることにより、接続を確認できます。

Internet Explorer 8 で画像が表示されない

Microsoft Internet Explorer 8 を使用して電子メール通知を確認しているが、画像が表示されない場合は、次の手順を実行します。

- 画像を表示するオプションが有効になっていることを確認します。詳細については、「[HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定](#)」(P.46) を参照してください。
- 認証モードが選択されている場合は、正しいクレデンシャルが入力されていることを確認します。認証モードの選択方法については、「[HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定](#)」(P.46) を参照してください。

IBM Lotus Notes で画像が表示されない

IBM Lotus Notes を使用して電子メール通知を確認しているが、画像が表示されない場合は、次の手順を実行します。

- 画像が表示されない場合は、画像を右クリックし、[画像の表示] オプションを選択します。
- 認証モードが選択されている場合は、正しいクレデンシャルが入力されていることを確認します。認証モードの選択方法については、「[HTML ベースの通知用の Cisco Unity Connection 10.x の設定](#)」(P.46) を参照してください。

電子メール通知にハイパーリンクが表示されない

通知テンプレートのハイパーリンクが、通知内に表示されない場合は、Cisco Unity Connection Administration の HTML 通知テンプレートが有効な HTML タグを使用しており、すべてのアイテム（静的、アクション、およびステータスアイテム）が正しく指定されていることを確認する必要があります。

タグとアイテムの設定方法については、「[通知テンプレートの使用](#)」(P.4) を参照してください。

Unity Connection Mini Web Inbox を起動できない

Unity Connection Mini Web Inbox を起動できない場合は、次の設定が正しく行われているか確認します。

- ユーザに割り当てられた COS で、Web Inbox が有効になっていることを確認します。
- Unity Connection Mini Web Inbox を開こうとしているメッセージが削除されていないことを確認します。
- 有効なユーザ名を使用し、ログインしていることを確認します。

Internet Explorer で、更新された Cisco Unity Connection Mini Web Inbox インターフェイスを表示できない

Unity Connection Mini Web Inbox の更新されたインターフェイスを表示する方法

- ステップ 1** Internet Explorer を開き、[ツール]を開きます。
 - ステップ 2** [インターネット オプション] ウィンドウの [閲覧の履歴] セクションで、[設定] をクリックします。
 - ステップ 3** [インターネット一時ファイルと履歴の設定] ウィンドウで、[保存しているページの新しいバージョンがあるかどうかの確認] オプションの [Web サイトを表示するたびに確認する] を選択します。
 - ステップ 4** [OK] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection Mini Web Inbox を使用し、ボイス メッセージの再生と録音を実行できない

Unity Connection Mini Web Inbox を使用し、コンピュータでボイス メッセージの再生と録音を実行できない場合は、次の手順を確認します。

- 外線番号が設定されているかどうかを確認します。HTML 通知デバイスの外線番号および他のフィールドの設定方法については、「[HTML ベースのメッセージ通知を受信するための HTML 互換デバイスの有効化](#)」(P.25) を参照してください。
- コールバック番号が設定されているかどうかを確認します。
- エンドユーザが電話に応答することを確認します。

©2008 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.

Cisco、Cisco Systems、およびCisco Systems ロゴは、Cisco Systems, Inc. またはその関連会社の米国およびその他の一定の国における登録商標または商標です。本書類またはウェブサイトに掲載されているその他の商標はそれぞれの権利者の財産です。

「パートナー」または「partner」という用語の使用はCiscoと他社との間のパートナーシップ関係を意味するものではありません。(0809R)

この資料の記載内容は2008年10月現在のものです。

この資料に記載された仕様は予告なく変更する場合があります。



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/>