



## ブロードキャストメッセージ機能の設定

---

システムブロードキャストメッセージは、組織内のすべてのユーザーに送信される録音済みの通知です。管理者は、ユーザーがブロードキャストメッセージの送信または更新（あるいはその両方）を行うことができるかどうかを指定し、ユーザーが Cisco Unity Connection ブロードキャストメッセージ管理を使用して、それらの操作を行う方法を設定します（デフォルトでは、Cisco Unity Connection ユーザーはブロードキャストメッセージを送信できるようには設定されていません）。

次の各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の機能 (P.23-2)
- ユーザーにブロードキャストメッセージ機能を提供するためのタスクリスト (P.23-2)
- ブロードキャストメッセージ管理への電話アクセスの有効化 (P.23-3)
- ブロードキャストメッセージ管理の使用方法 (P.23-7)
- ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更 (P.23-8)

## システム ブロードキャストメッセージの機能

システム ブロードキャストメッセージは、標準のボイスメッセージに似ているように思われますが、単純に大規模な同報リストに送信されるだけのボイスメッセージではありません。このメッセージには、次のような特性があります。

- システム ブロードキャストメッセージは、ユーザが電話から Cisco Unity Connection にログオンした直後に再生されます。この再生は、新規および開封済みメッセージの件数が再生される前に行われます。ログオンすると、システム ブロードキャストメッセージの件数がユーザに再生され、Connection がメッセージを再生し始めます。
- システム ブロードキャストメッセージごとに、送信者は、Connection がメッセージをブロードキャストする期間を指定します。システム ブロードキャストメッセージの「アクティブ」な期間として、1 日、1 週間、1 か月、または無期限のいずれかを指定できます。ユーザにシステム ブロードキャストメッセージが再生されるのは、メッセージがアクティブになっている期間中にユーザが初めて Connection にログオンしたときです。
- ユーザは、システム ブロードキャストメッセージ全体を聞いた場合に限り、Connection で新規および開封済みのメッセージを聞くことや、設定オプションを変更することが可能になります。システム ブロードキャストメッセージを早送りまたはスキップすることはできません。
- システム ブロードキャストメッセージ全体が再生される前に電話を切った場合は、ユーザが次回電話から Connection にログオンしたときに、メッセージがもう一度再生されます（ただし、メッセージがまだアクティブになっている場合）。
- システム ブロードキャストメッセージの再生が終了した後、ユーザはメッセージを繰り返し再生するか、完全に削除することができます。システム ブロードキャストメッセージに対して応答、転送、または保存を行うことはできません。
- ユーザが受信できるシステム ブロードキャストメッセージの数に制限はありません。
- メールボックスのサイズ制限を超えたために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は受信されます。Connection サーバ上でのメッセージの保管方法が異なるため、このメッセージは各ユーザのメールボックスのサイズ合計には含まれません。
- 新しいユーザが Connection ユーザとして登録されるとすぐに、すべてのアクティブなシステムブロードキャストメッセージが、新しいユーザに再生されます。
- 仕様上、システム ブロードキャストメッセージによって、ユーザの電話機の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) が点灯することはありません。さらに、ポケットベルや別の電話機などの代替デバイスへのメッセージ通知がトリガーされることもありません。
- ユーザが Cisco Unity Inbox にシステム ブロードキャストメッセージを受信することはありません。

## ユーザにブロードキャストメッセージ機能を提供するためのタスクリスト

ユーザがブロードキャストメッセージの送信または更新（あるいはその両方）を行うことができるようにするには、次のタスクを記載どおりの順序で実行します。

- ユーザがブロードキャストメッセージ管理にアクセスする方法を設定します。P.23-3 の「ブロードキャストメッセージ管理への電話アクセスの有効化」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の送信または更新（あるいはその両方）を行うことができるように、ユーザアカウントまたはテンプレートを設定します。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「ブロードキャストメッセージ」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

## ブロードキャストメッセージ管理への電話アクセスの有効化

システムブロードキャストメッセージを送信する場合、Cisco Unity Connection ユーザは、システムブロードキャストメッセージの送信と更新を行うための特別なカンパーションであるブロードキャストメッセージ管理にログオンする必要があります。

ブロードキャストメッセージ管理へのアクセス権をユーザに与えるには、次のいずれかの方法を使用します。

- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラの作成 \(P.23-3\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための短縮ダイヤルオプションの設定 \(P.23-4\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための専用電話番号とコールルーティングの設定 \(P.23-6\)](#)

## ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラの作成

新しいコールハンドラを作成して、一意の内線番号を割り当て、Connection によるグリーティング再生後のユーザ転送先としてブロードキャストメッセージ管理を指定することができます。ユーザを迅速かつシームレスに転送するには、コールハンドラに対して空白のグリーティングを選択します。

### ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、**[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)]** をクリックします。
- 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)]** をクリックします。
- ステップ 3** **[コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)]** ページで、表示名、およびユーザがこのコールハンドラに到達するためにダイヤルする内線番号を入力します。
- ステップ 4** 新しいコールハンドラの基礎となるコールハンドラテンプレートを選択します。
- ステップ 5** **[保存 (Save)]** をクリックします。作成するコールハンドラの **[コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)]** ページが表示されます。
- ステップ 6** 必要に応じて、その他の設定を入力します。いずれかの設定を追加または変更した場合は、**[保存 (Save)]** をクリックします。
- ステップ 7** このコールハンドラに短縮ダイヤルオプションを設定して、グリーティング再生中に発信者がキーを押すとブロードキャストメッセージ管理に到達できるようにする場合は、[P.23-4 の手順「コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する」](#)に進みます。

## ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための短縮ダイヤルオプションの設定

発信者がグリーティングの途中で特定のキーを押したときに Connection が発信者をブロードキャストメッセージ管理に転送するように指定できます（任意のコールハンドラまたはユーザグリーティングの「発信者入力 (Caller Input)」ページ）。

ブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮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に従います。

- コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する (P.23-4)
- ユーザグリーティングからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する (P.23-5)

### コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**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)**] をクリックします。

**ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページの検索結果テーブルで、対象となるコールハンドラの表示名をクリックします。

ガイドランスからブロードキャストメッセージ管理へのアクセスを設定する場合は、[**ガイドランス (Opening Greeting)**] コールハンドラをクリックします。または、この目的で作成した他のコールハンドラの表示名をクリックします。



**(注)** 修正しようとするコールハンドラ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 (Find)**] をクリックします。

**ステップ 3** [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**発信者入力 (Caller Input)**] をクリックします。

**ステップ 4** [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、対象となるタッチトーンキーをクリックします。

**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、[**ロック (Locked)**] チェックボックスをオンにします。



**(注)** ガイドランスからの短縮ダイヤルオプションを設定する場合は、ロック対象として選択するタッチトーンキーが、システムのどの内線番号の 1 桁目とも一致していないことを確認してください。キーがいずれかの内線番号の 1 桁目と一致している場合、キーをロックすると、ガイドランス再生中に発信者が内線番号をダイヤルできなくなります。代わりに、どの内線番号の 1 桁目とも一致していないキーを選択してください。

**ステップ 6** [カンパセーション (Conversation)] をクリックし、[**ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)**] をクリックします。

**ステップ 7** オプションで、コール ハンドラ グリーティングで発信者が押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音できます（たとえば、「Cisco Unity Connection ブロードキャストメッセージ管理については、3 を押してください」）。

**ステップ 8** [保存 (Save)] をクリックします。

---

#### ユーザ グリーティングからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[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)] ページの検索結果テーブルで、対象となるユーザのエイリアスをクリックします。



**(注)** ユーザのエイリアス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 (Search)] をクリックします。

**ステップ 3** [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [発信者入力 (Caller Input)] をクリックします。

**ステップ 4** [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、対象となるタッチトーン キーをクリックします。

**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、[ロック (Locked)] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 6** [カンパセーション (Conversation)] をクリックし、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] をクリックします。

**ステップ 7** オプションで、ユーザ グリーティング再生中に発信者が押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音できます（たとえば、「Cisco Unity Connection ブロードキャストメッセージ管理については、3 を押してください」）。

**ステップ 8** [保存 (Save)] をクリックします。

## ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための専用電話番号とコールルーティングの設定

電話システムのドキュメントを参照して、新しい電話番号を設定します。次に、下の手順に従って、新しい電話番号に着信するすべての通話をブロードキャストメッセージ管理カンバセーションに転送するコールルーティングを作成します。

### ブロードキャストメッセージ管理に発信者を転送するためのコールルーティングを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[コール管理 (Call Management)] > [コールルーティング (Call Routing)] を展開し、[直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] をクリックします。
- ステップ 2** [直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [直接ルーティング規則の新規作成 (New Direct Routing Rule)] ページで、新しいコールルーティングの表示名を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** [直接ルーティング規則の編集 (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** [発信番号 (Dialed Number)] フィールドに、ブロードキャストメッセージ管理へのアクセス用として設定した電話番号を入力します。
- ステップ 6** [コールの移行先 (Send Call To)] フィールドで [カンバセーション (Conversation)] をクリックし、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] をクリックします。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** [直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] ページで、テーブルに含まれている新しいコールルーティングとその他のコールルーティングとの位置関係が適切であることを確認します。コールルーティングの順序を変更する場合は、[ステップ 9](#)に進みます。
- ステップ 9** [順序の変更 (Change Order)] をクリックします。
- ステップ 10** [直接ルーティング規則の順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページで、並べ替えるコールルーティングの名前をクリックし、下向きまたは上向きの矢印をクリックして、コールルーティングが適切な順序で表示されるようにします。[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 11** システム ブロードキャストメッセージの送信または更新 (あるいはその両方) を行うことができるように設定された発信者に、新しい番号を通知します。

## ブロードキャストメッセージ管理の使用方法

システムブロードキャストメッセージを送信できるアカウント設定を持つユーザは、ブロードキャストメッセージ管理を使用して、次のタスクを実行できます。

- システムブロードキャストメッセージを録音および送信する。
- 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時期と期間を定義する。送信者が特に指定しない限り、各メッセージは、デフォルトではただちにブロードキャストされるように設定され、さらに 30 日間アクティブになるように設定されます。送信者はメッセージをブロードキャストする日時を設定できます。また、システムブロードキャストメッセージの「アクティブ」な期間として、1 日、1 週間、1 か月、または無期限のいずれかを指定できます。日時は、メッセージを受信するユーザのタイムゾーンではなく、送信するユーザのタイムゾーンを反映します。

ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの動作を変更する方法については、[P.23-8 の「ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更」](#)を参照してください。

ブロードキャストメッセージを作成している送信者が、送信する前に電話を切った場合や切断された場合、Cisco Unity Connection は録音を削除します。

システムブロードキャストメッセージを更新できるように設定されたユーザは、ブロードキャストメッセージ管理を使用して、ローカル Connection サーバ上で次のタスクを実行できます。

- アクティブなメッセージを確認する。アクティブなメッセージが複数存在する場合、ブロードキャストメッセージ管理では、開始日時に基づいて最新のメッセージから順に再生されます。
- アクティブなメッセージの終了日時を変更する。
- 将来のメッセージの録音を変更または追加する。Connection では、メッセージに情報を追加する場合でもメッセージ合計長の制限が適用されます。
- 将来のメッセージの開始日時と終了日時を変更する。送信者が開始日時を変更し、終了日時を変更しなかった場合、終了日時が自動的に調整されることはありません。
- アクティブなメッセージと将来のメッセージを削除する。Connection では、どのユーザがアクティブなメッセージをすでに再生したかは報告されません。

## ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更

ブロードキャストメッセージ管理のデフォルト動作は、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの設定で制御します。また、次のシステムデフォルト設定を変更することもできます。

- **[デフォルトのアクティブ日数 (Default Active Days)]** : 送信者が有効期限を指定しない場合に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日数を指定します。デフォルトは 30 日です。有効期限の指定がないメッセージをアクティブにしておく期間を変更するには、0 ~ 365 までの日数を入力します。値を 0 にすると、有効期限を指定しないまま送信されたメッセージは無期限に有効になります。
- **[確認頻度 (Check Frequency)]** : Connection が新しいシステムブロードキャストメッセージを確認する頻度を指定します。デフォルトでは、Connection は 5 分ごとに新しいメッセージを確認します。この設定を変更するには、1 ~ 60 分までの数値を入力します。
- **[最長録音時間 (Maximum Recording Length)]** : システムブロードキャストメッセージの許容最大長を指定します。デフォルトでは、メッセージの最大録音時間は 300,000 ミリ秒 (5 分) です。最大録音時間を変更するには、30,000 ~ 360,000 ミリ秒までの数値を入力します。
- **[最も古いメッセージを最初に再生する (Play Oldest Message First)]** : Connection がシステムブロードキャストメッセージをユーザに再生する順序を指定します。デフォルトでは、このチェックボックスはオンになっていて、最も古いメッセージが最初に再生されます。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。
- **[保存期間 (Retention Period)]** : Connection が期限切れのシステムブロードキャストメッセージをサーバ上に残す期間を指定します。デフォルトでは、Connection はメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを、有効期限から 30 日後に削除します。期限切れブロードキャストメッセージの保有期間を変更するには、1 ~ 60 までの日数を入力します。