



## 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

ユーザと Cisco Unity Connection との対話に影響する機能の多くは、ユーザ アカウントのページで制御されます。この章では、個々のユーザとユーザ テンプレートのアカウント ページに表示される機能の設定方法について説明します。また、一括編集ユーティリティを使用して複数のユーザのアカウントを一括で変更できる場合は、その方法についても説明します。

次の項を参照してください。

- [パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange 予定表および連絡先へのアクセス \(P.4-2\)](#)
- [代行内線番号 \(P.4-4\)](#)
- [代行ユーザ名 \(P.4-7\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ \(P.4-9\)](#)
- [着信転送、スクリーニング、および通話保留 \(P.4-11\)](#)
- [カスケードメッセージ到着通知 \(P.4-13\)](#)
- [チューニングメッセージ到着通知 \(P.4-14\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace Express \(P.4-15\)](#)
- [カンパセッションと電話メニューのオプション \(P.4-15\)](#)
- [グリーティング \(P.4-28\)](#)
- [メールボックス サイズの割り当て \(P.4-36\)](#)
- [メッセージのエージング \(P.4-37\)](#)
- [メッセージロケータ \(P.4-38\)](#)
- [メッセージ再生順序のオプション \(P.4-39\)](#)
- [メッセージ受信インジケータ \(P.4-47\)](#)
- [パスワード \(P.4-50\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール \(P.4-52\)](#)
- [電話およびポケットベル通知デバイス \(P.4-53\)](#)
- [Phone View \(P.4-55\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.4-57\)](#)
- [SMTP 対応の通知デバイス \(P.4-58\)](#)
- [Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス \(P.4-59\)](#)
- [外部の発信者のオプション \(P.4-61\)](#)
- [音声認識 \(P.4-61\)](#)

サービス クラスの設定によって制御される機能については、「サービス クラスによって制御される機能の設定」の章を参照してください。

ユーザがシステム全体で使用できる機能（多くの対話機能やカスタマイズを含む）については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』で説明しています。このガイドは、[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。

## パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange 予定表および連絡先へのアクセス

Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用できるサービス クラスに属しているユーザは、各自の Exchange 予定表および連絡先を利用することもできます。たとえば、予定表に含まれている予定事項および連絡先に基づいてルールを作成できます。また、Exchange 連絡先の名前、電話番号、および電子メールアドレスを使用して、個人連絡先リストをすばやく更新することができます。

Exchange 予定表と連絡先にアクセスしてパーソナル着信転送ルールに使用することをユーザに対して許可するには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. ユーザアカウントまたはテンプレートが、Cisco Unity パーソナル着信転送ルール機能を使用できるサービス クラスに関連付けられていることを確認します。P.5-13 の「パーソナル着信転送ルール」を参照してください。
2. 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「パーソナル着信転送ルールで使用するための Exchange 予定表と連絡先へのアクセスの設定」の章の説明に従って、Exchange サーバへのアクセスを設定します。このガイドは、[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。
3. ユーザのメールボックスが保存される Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスアカウントを、ユーザごとに作成します。このアカウントを作成すると、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールを使用するときに、各自の予定表と連絡先にアクセスできるようになります。P.4-2 の手順「Microsoft Exchange 予定表および連絡先へのアクセスを個々のユーザまたはテンプレートで有効にする」を実行します。
4. Exchange の予定表と連絡先にアクセスしてパーソナル着信転送ルールに使用する方法をユーザに知らせるには、『Cisco Unity Connection ユーザガイド』の「着信を処理するパーソナル着信転送ルールの管理」および「個人連絡先リストの管理」の章をユーザに参照してもらいます。このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_user\\_guide\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html) から入手可能です。

### Microsoft Exchange 予定表および連絡先へのアクセスを個々のユーザまたはテンプレートで有効にする

- 
- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] をクリックします。
  - ステップ 3 [外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
  - ステップ 4 [アカウント ログイン (Account Login)] フィールドに、ユーザの Active Directory ユーザ ログオン名を入力します。

Active Directory アカウントのエイリアスのみを入力します。エイリアスの後に Windows ドメイン名を入力しないでください。

**ステップ 5** [サービス タイプ (Service Type)] リストで、[予定表と個人連絡先 (Calendar and Personal Contacts)] を選択します。

**ステップ 6** [リモート サーバ (Remote Server)] リストで、[予定表と個人連絡先 (Calendar and Personal Contacts)] サービスの名前を選択します。

**ステップ 7** [サーバ URL サフィックス (Server URL Suffix)] フィールドに、ユーザの Exchange メールボックス エイリアスを入力します。

**ステップ 8** ユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2007 にある場合は、[ステップ 4](#) で指定した Active Directory アカウントのパスワードを入力します。

ユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2000 または Exchange 2003 にある場合は、[ステップ 9](#)に進みます。

**ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。

---

## 代行内線番号

ユーザごとに、プライマリ内線番号に加えて代行内線番号を設定することができます。代行内線番号は、ユーザの電話で複数回線通話を処理するなど、さまざまな目的に使用できます。代行内線番号を使用すると、代行用デバイス（携帯電話、自宅の電話、別の勤務地にある電話など）からの Cisco Unity Connection の呼び出しもより便利になります。

代行内線電話の電話番号を指定すると、Connection はプライマリ内線電話と同じ方法でその番号からのすべての着信を処理します（ANI または発信者 ID が一緒に電話システムから Connection に渡されるという想定に基づいています）。つまり、Connection は、代行電話番号をユーザアカウントに関連付けており、その番号からの着信があると、Connection はパスワードを入力してログオンするように求めます。

ユーザテンプレートでは代行内線番号を指定できないことに注意してください。

次の項を参照してください。

- [代行内線番号の追加 \(P.4-4\)](#)
- [代行内線番号の編集 \(P.4-5\)](#)
- [代行内線番号の削除 \(P.4-6\)](#)

サービスクラス設定を使用すると、Cisco Unity Assistant でユーザが代行内線番号を表示または管理できるかどうか、およびユーザ独自の一連の代行内線番号を管理できるかどうかを指定できます。詳細については、[P.5-3](#) の「[代行内線番号](#)」を参照してください。

## 代行内線番号の追加

代行内線番号は、ユーザアカウントを1つずつ更新して追加していくことも、複数のユーザアカウントを一度に更新して追加することもできます。この項の該当する手順を実行してください。ユーザテンプレートでは代行ユーザ名を追加できないことに注意してください。

- [代行内線番号を個々のユーザアカウントに追加する \(P.4-4\)](#)
- [代行内線番号を複数のユーザアカウントに一度に追加する \(P.4-5\)](#)

### 代行内線番号を個々のユーザアカウントに追加する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を追加するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [[代行内線番号 \(Alternate Extensions\)](#)] をクリックします。
- ステップ 3** [[代行内線番号 \(Alternate Extensions\)](#)] ページで、[[新規追加 \(Add New\)](#)] をクリックしてユーザの代行内線番号を追加します。
- ステップ 4** [[代行内線番号の新規作成 \(New Alternate Extension\)](#)] フィールドに、次の設定を入力します。

[ <a href="#">電話のタイプ (Phone Type)</a> ]	該当する電話機をクリックします。
[ <a href="#">表示名 (Display Name)</a> ]	代行内線番号の説明を入力します。
[ <a href="#">電話番号 (Phone Number)</a> ]	代行内線番号の電話番号を入力します。

- ステップ 5** [[保存 \(Save\)](#)] をクリックします。
-

### 代行内線番号を複数のユーザアカウントに一度に追加する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [変更する代行内線番号を選択する (Select an Alternate Extension to Modify)] リストで、代行内線番号を追加するデバイスをクリックします。
- ステップ 6** 画面の指示に従って、該当する設定を変更します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
- 

## 代行内線番号の編集

代行内線番号を編集する場合は、ユーザアカウントを1つずつ更新することも、複数のユーザアカウントを一度に更新することもできます。この項の該当する手順を実行してください。ユーザテンプレートでは代行ユーザ名を編集できないことに注意してください。

- [個々のユーザアカウントの代行内線番号を編集する \(P.4-5\)](#)
- [複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に編集する \(P.4-5\)](#)

### 個々のユーザアカウントの代行内線番号を編集する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] をクリックします。
- ステップ 3** [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、編集する代行内線番号をクリックします。
- ステップ 4** [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページで、必要な設定を変更します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

### 複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に編集する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

- ステップ3 [Next] をクリックします。
  - ステップ4 [代行内線番号 (Alternate Extensions)] タブをクリックします。
  - ステップ5 [変更する代行内線番号を選択する (Select an Alternate Extension to Modify)] リストで、代行内線番号を変更するデバイスをクリックします。
  - ステップ6 画面の指示に従って、必要な設定を変更します。
  - ステップ7 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
- 

## 代行内線番号の削除

ユーザアカウントを更新すると、代行内線番号を一度に削除できます。次の手順を実行します。

### 個々のユーザアカウントの代行内線番号を削除する

- ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、代行内線番号を削除するユーザアカウントを検索します。
  - ステップ2 [編集 (Edit)] メニューの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] をクリックします。
  - ステップ3 [代行内線番号 (Alternate Extensions)] ページで、削除する代行内線番号の横にあるチェックボックスをオンにします。
  - ステップ4 [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
-

## 代行ユーザ名

代行ユーザ名は、会社のディレクトリにリストされるユーザ名の別バージョンです。Cisco Unity Connection は、ユーザが音声認識を利用して電話をかけるときにこれらの名前を考慮します。たとえば、発信者が「Mary Jameson」（旧姓は Mary Brown）にダイヤルするように Connection に要求した場合、Connection はこの情報を参照して、発信者をこのユーザに接続することができます。

Connection はすでに数百もの一般的な短縮名（「William」の短縮名として「Bill」など）を認識していますが、別の一般的でない名前、特徴的なニックネーム、または旧姓を追加することもできます。また、発音しにくい名前の発音を表す代行ユーザ名を使用することもできます。たとえば、「Goulet」という名の代行ユーザ名として「Goolay」を追加できます。

また、名前の発音が同じで綴りが異なるユーザ（たとえば、Peterson、Petersen、Pederson や、McCloud、MacLeod、MacCloud など）がいる場合は、Connection で認識に問題が発生する可能性があります。代行ユーザ名を作成することで、この問題が発生する可能性を低減できます。

Connection のユーザは、Cisco PCA で代行ユーザ名を編集または変更できます。Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用するように設定されているユーザは、Connection ディレクトリに含まれていない顧客、代理店、家族、友人の代行ユーザ名を作成することもできます。代行ユーザ名を作成すると、ボイス コマンドを使用するときに、これらの連絡先をダイヤルしやすくなります。

次の手順を参照してください。

- [代行ユーザ名を追加する \(P.4-7\)](#)
- [代行ユーザ名を編集する \(P.4-7\)](#)

ユーザ テンプレートでは、代行ユーザ名を追加および編集できないことに注意してください。また、一括編集ユーティリティを使用して、複数のユーザアカウントの代行ユーザ名を追加および編集することもできません。

### 代行ユーザ名を追加する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [代行ユーザ名 (Alternate Names)] をクリックします。
  - ステップ 3** [代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックしてユーザの代行ユーザ名を追加します。
  - ステップ 4** [代行ユーザ名 (Alternate Names)] フィールドに、代行ユーザ名を入力します。
  - ステップ 5** すべての代行ユーザ名の追加を完了するまで、[ステップ 3](#) と [ステップ 4](#) を繰り返します。
  - ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

### 代行ユーザ名を編集する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [代行ユーザ名 (Alternate Names)] をクリックします。

## ■ 代行ユーザ名

**ステップ3** 次のいずれかの操作を実行します。

- [代行ユーザ名 (Alternate Names)] フィールドに、既存の代行ユーザ名に対する変更内容を入力します。
- 代行ユーザ名を削除する場合は、名前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 (Delete Selected)] をクリックします。
- [新規追加 (Add New)] をクリックして、ユーザの代行ユーザ名を追加します。「[代行ユーザ名を追加する](#)」の手順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。

---



## ブロードキャストメッセージ

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済みの通知です。ユーザがシステムブロードキャストメッセージをローカル Connection サーバ上のすべてのユーザに送信できるかどうか、またローカル Connection サーバ上に保存されたシステムブロードキャストメッセージを更新できるかどうかを指定できます (デフォルトでは、Cisco Unity Connection のユーザは、ブロードキャストメッセージ管理者を使用できません)。

どの Connection ユーザが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できるかを決定するには、システムブロードキャストメッセージを組織のユーザがどのように使用するかを考慮します。たとえば、この機能が有効になった Connection 管理者は、新しいシステム上のユーザにウェルカムメッセージを送信することや、すべての Connection ユーザに対して、電話機のパスワードを変更するように通知することができます。管理者は、Connection の機能の使用方法をユーザに知らせるため、または Connection のアップグレード後に変更点の要約を示すための手段として、システムブロードキャストメッセージを使用することもできます。ネットワーク管理者、管理職、人事部門の職員、施設管理者など、この他の Connection ユーザがシステムブロードキャストメッセージを送信する必要が生じるのは、ネットワークの停止予定、組織全体の目標、人事異動、休業日の社屋の閉鎖、セキュリティ警告などを通知する場合です。

ブロードキャストメッセージ管理者にユーザがアクセスする方法を設定した後で、この項の該当する手順を実行すると、ユーザがブロードキャストメッセージ管理者を使用して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できるようになります。

- ブロードキャストメッセージの送信および更新を個々のユーザまたはテンプレートで有効にする (P.4-9)
- ブロードキャストメッセージの送信および更新を複数のユーザアカウントに対して一度に有効にする (P.4-10)

ブロードキャストメッセージの詳細、およびブロードキャスト管理者へのユーザのアクセスを有効にする方法については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「ブロードキャストメッセージ機能の設定」の章を参照してください。このガイドは、[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の送信および更新を個々のユーザまたはテンプレートで有効にする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [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ます。

[ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバ上のすべてのユーザにシステムブロードキャストメッセージを送信できるようになります。
[ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバに保存されたシステムブロードキャストメッセージを編集できるようになります。

両方のチェックボックスをオンにすることをお勧めします。両方のチェックボックスをオンにすることにより、ブロードキャストメッセージの送信者がメッセージを更新できるようになります。

## ■ ブロードキャストメッセージ

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

---

**ブロードキャストメッセージの送信および更新を複数のユーザアカウントに対して一度に有効にする**

---

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [メッセージの送信 (Message Send)] タブをクリックします。

ステップ5 必要なチェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

[ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバ上のすべてのユーザにシステムブロードキャストメッセージを送信できるようになります。
[ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザはローカル Connection サーバに保存されたシステムブロードキャストメッセージを編集できるようになります。

両方のチェックボックスをオンにすることをお勧めします。両方のチェックボックスをオンにすることにより、ブロードキャストメッセージの送信者がメッセージを更新できるようになります。

ステップ6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

---

## 着信転送、スクリーニング、および通話保留

着信転送の設定では、自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの電話に転送された着信を、Cisco Unity Connection が処理する方法を指定します。これらの設定では、Connection が着信を転送するとき使用するメカニズムも指定します。Connection では、電話システムに着信を渡すことも、転送を管理することもできます。

Connection が転送を管理するように設定されている場合、間接着信用の通話保留機能およびスクリーニング機能を使用する、次のような追加の着信制御を提供することができます。

- 通話保留を使用すると、電話が通話中のとき、Connection は発信者に待機するように求めることができます。保留状態の各発信者は、Connection ポートおよび電話システム ポートを使用するため、一度にキュー内で保留できる発信者の合計数は、利用可能なポートの数によって制限されます。

通話保留キュー内で最初の発信者が待機する時間は、デフォルトで 25 秒に設定されています。この時間が経過した後でも発信者が保留状態の場合、Connection は発信者に、待機を続けるか、メッセージを残すか、または他の内線電話に接続するかを確認します。1 を押して待機を続けたり、2 を押してメッセージを残したりすることを発信者が選択しない場合、発信者はガイダンスに戻されます。保留キューに入れられている後続の発信者には、これらのオプションに加えて、キュー内で先に待機している発信者の人数が通知されます。

通話保留を選択していない場合、発信者は、通話中グリーティング、標準グリーティング、時間外グリーティング、またはオプショングリーティングなど、有効になっているユーザ グリーティングに転送されます。

- スクリーニングを使用すると、Connection は発信者を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。その後ユーザには、発信者の名前が通知されます。また、複数のユーザが電話を共有している場合は、どのユーザへの着信であるかも通知されます。ユーザはこのとき、着信を受け入れることも、拒否することもできます。

着信が受け入れられた場合、ユーザの電話に転送されます。着信が拒否された場合、Connection は適切なユーザ グリーティングを再生します。



(注)

ユーザの内線番号に外部の発信者または別のユーザが直接ダイヤルした場合、着信転送、スクリーニング、および保留の設定は適用されません。電話システムがユーザ内線番号への直接着信をどのように処理するかについては、電話システムのマニュアルを参照してください。ユーザのデスクの電話で、類似の機能が提供される場合があります。

Connection が間接着信をどのように処理するかを、時間帯に応じて制御したり、期間を指定して制御したりするには、[標準 (Standard)]、[就業時間外 (Off Hours)]、および [オプション (Alternate)] 転送オプションを定義します。[標準 (Standard)] 転送オプションは、指定すると常に有効になり、オフにできません。[就業時間外 (Off Hours)] オプションおよび [オプション (Alternate)] オプションについては、有効にする時刻、および期間の長さを指定します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する (P.4-12)
- 複数のユーザアカウントの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する (P.4-12)

スクリーニングおよび保留のオプションを Cisco Personal Communications Assistant (PCA) で変更できるサービス クラスに関連付けられているユーザは、オプションを変更できます。詳細については、P.5-4 の「スクリーニングと通話保留」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標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する**

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** ユーザまたはテンプレートが Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用できるサービス クラスに関連付けられている場合は、[編集 (Edit)] メニューの [コール転送規則 (Call Transfer Rules)] をクリックします (ユーザのパーソナル着信転送ルール Web ツールが起動します)。
- ユーザまたはテンプレートが Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを使用できないサービス クラスに関連付けられている場合は、[編集 (Edit)] メニューの [転送オプション (Transfer Options)] をクリックします。
- ステップ 3** [標準 (Standard)]、[就業時間外 (Off Hours)]、または [オプション (Alternate)] 転送オプションを変更するための適切なリンクをクリックします。
- ステップ 4** 必要に応じて、このページで設定を変更します ([就業時間外 (Off Hours)] 転送オプションおよび [オプション (Alternate)] 転送オプションの内容は、これらのオプションを有効にしなくても指定できます)。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** 必要に応じて、残りの転送オプションについて [ステップ 3](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。
- 

**複数のユーザアカウントの標準、就業時間外、またはオプションの各着信転送オプションを編集する**

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [転送 (Transfer)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 対象となる転送タブをクリックし、設定を更新します。
- ステップ 6** 必要に応じて、残りの転送タブについて [ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

## カスケードメッセージ到着通知

カスケードメッセージ到着通知を使用すると、通知をさまざまな受信者グループに送信できます。Cisco Unity Connection は、受信者がメッセージを保存するか削除するまで、管理者が選択したデバイスに従って継続的に通知を送信します。

たとえば、テクニカルサポート部門を対象としたメッセージ到着通知のカスケードを作成するには、最初のメッセージ到着通知を、テクニカルサポートの実務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。15分が経過しても最初の通知が保存または削除されない場合に、次の通知が部門管理職のポケットベルに送信されるようにします。30分が経過しても2番目の通知が保存または削除されない場合に、3番目の通知が問題解決グループの職員に発信されるように設定します。以降も同様に設定していきます。

### カスケードメッセージ到着通知を設定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、カスケード通知を使用して監視するメールボックスを持つユーザーアカウントを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
  - ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、通知デバイスを選択し、適切な設定を入力して、カスケード到着通知の受信者リストに含まれている人物に通知が送信されるようにします。たとえば、最初の受信者には、テクニカルサポートの実務担当者が所持しているポケットベルの電話番号を入力します。
  - ステップ 4** [最初の通知の試行前の遅延 (Delay Before First Notification Attempt)] フィールドに、デバイスの適切な待機時間を分単位で入力します。

各デバイス間の通知には、一定の間隔を空けます (15分ごとなど)。設定する最初のデバイスについては、待機時間を 0 と指定して、通知が最初の受信者にすぐに受信されるようにします。2番目の受信者のデバイスに対しては、15分と指定します。次の受信者のデバイスに対しては、30分と指定します。以降も同様に指定していきます。
  - ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
  - ステップ 6** [ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返して、カスケード到着通知の受信者リストにある次の人物のデバイスを設定します。
-

## チェーニングメッセージ到着通知

メッセージ到着通知は、選択した最初のデバイスへの通知送信が失敗した場合に備えて、一連の通知デバイスへの「チェーン」として設定できます。通知デバイスへの送信が失敗したかどうかは、管理者が選択する、無応答または通話中のデバイスへの送信再試行のオプションに基づいて判断されます。

SMTP またはポケットベル デバイスは、チェーニングメッセージ到着通知に使用できません。これらのデバイスへの通知は、失敗しないためです。

### チェーニングメッセージ到着通知を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、Connection が最初に通知を送信する通知デバイスをクリックします。
- ステップ 4** 必要に応じて、このデバイスの設定を入力します。[通知の失敗時 (On Notification Failure)] で、[次の宛先に送信する (Send To)] をクリックし、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知を送信するデバイスをクリックします。
- ステップ 5** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] を再度クリックします。
- ステップ 6** [ステップ 4](#) の [次の宛先に送信する (Send To)] で指定したデバイスをクリックします。
- ステップ 7** 必要に応じて、このデバイスの設定を入力します。次の点に注意してください。
  - [通知イベント (Notification Event)] を [なし (None)] に変更します。他の値を選択した場合は、このデバイスへのメッセージ到着通知がすぐに開始されます。前のデバイスへの通知が失敗するまで待機しません。通知はチェーニングされず、すべて一度に発生します。
  - この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ニングするには、[次の宛先に送信する (Send To)] をクリックし、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection が次に通知を送信するデバイスをクリックします。チェーニングしない場合は、[なにもしない (Do Nothing)] をクリックします。
- ステップ 8** 他のデバイスをチェーニングする場合は、次の手順を実行します。
  - a. [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] を再度クリックします。
  - b. 前のデバイスの [次の宛先に送信する (Send To)] で指定したデバイスをクリックします。
  - c. このデバイスの設定を [ステップ 7](#) の説明に従って入力します。
- ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。

## Cisco Unified MeetingPlace Express

Cisco Unified MeetingPlace Express がインストールされている場合は、Cisco Unity Connection を Cisco Unified MeetingPlace Express と連動させると、ユーザが電話または Cisco Personal Communications Assistant (PCA) の使用中に会議の予定を確認し、開催中の会議に参加できるようになります。

この機能を使用できるように Connection およびユーザアカウントを設定する方法については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Cisco Unified MeetingPlace Express との連動」の章を参照してください。このガイドは、

[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。

## カンバセーションと電話メニューのオプション

Cisco Unity Connection では、プロンプトの再生音量と再生速度を指定する基本設定のほかに、Connection のカンバセーションとメニューをいくつかの方法でカスタマイズできます。

詳細および手順については、次のトピックを参照してください。

- [タッチトーンカンバセーションでの名前または内線番号入力による宛先指定 \(P.4-15\)](#)
- [タッチトーンカンバセーションと音声認識カンバセーション \(P.4-16\)](#)
- [タッチトーンカンバセーションの標準および簡易メニュースタイル \(P.4-18\)](#)
- [Cisco Unity Connection がユーザの応答を待機する時間の長さ \(P.4-19\)](#)
- [ユーザおよび発信者に再生される電話言語 \(P.4-21\)](#)
- [Cisco Unity Connection がカンバセーションを終了したときの通知先を選択する \(P.4-23\)](#)
- [送信メッセージのメニューのスタイル \(P.4-24\)](#)
- [カンバセーションの速度および音量 \(P.4-25\)](#)
- [ログオン時にユーザに名前でグリーティングを再生する \(P.4-26\)](#)

ユーザも、カンバセーションと電話メニューに関する数多くのオプションを Cisco Unity Assistant で変更できます。

## タッチトーンカンバセーションでの名前または内線番号入力による宛先指定

Cisco Unity Connection では、ユーザがタッチトーンキーを使用している場合、次の2つの方法で他のユーザへのメッセージの宛先を指定できます。

- ユーザ名を入力します。
- ユーザの内線番号を入力します。

電話でメッセージの宛先を指定する場合、ユーザは # キーを2回押しすと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定をいつでも切り替えることができます。ただし、スペルによる名前検索がシステムで有効になっている必要があります。[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページで [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)] チェックボックスがオンである場合は、ユーザは内線番号を入力することでしかメッセージの宛先を指定できません。


ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。ユーザも、メッセージの宛先指定設定を Cisco Unity Assistant で変更できます。

### メッセージ宛先指定設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [メッセージの宛先指定 (Message Addressing)] で、他のユーザにメッセージの宛先を指定する方法を次から選択します。
- [姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name)]
  - [内線番号順 (Entering the Extension)]
  - [名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)]
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

## タッチトーン キャンパセーションと音声認識キャンパセーション

Cisco Unity Connection には、ユーザに対して再生される電話キャンパセーションのバージョンがいくつか用意されています。管理者が選択するバージョンに応じて、Connection がタッチトーン入力にのみ応答するか、音声によるコマンドを解釈する音声認識も使用するかが決まります。

タッチトーン キャンパセーション	<p>ユーザは、キーを押すだけで目的の操作を Connection に伝達できます。選択するタッチトーン キャンパセーションは、複数用意されています。各キャンパセーションは、メッセージ取得メニューのキーパッドマッピングがそれぞれ異なっています。この中の一部は、メインメニューのオプションに割り当てられているキーもそれぞれ異なります。</p> <p>各タッチトーン キャンパセーションのキーパッドマッピングについては、『Cisco Unity Connection ユーザガイド』の「Cisco Unity Connection のボイス コマンドと電話メニュー」の章を参照してください。</p>
音声認識キャンパセーション	<p>ユーザは、ボイス コマンドを音声で入力するか、電話機のキーを押して Connection と対話します。音声認識キャンパセーションの場合、提供されるキーパッドマッピングは選択できません。</p> <p> <b>(注)</b> ユーザを音声認識キャンパセーションに割り当てるには、ユーザアカウントまたはテンプレートが、ライセンスおよび音声認識機能が有効になってい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。P.5-22 の「<a href="#">音声認識</a>」を参照してください。</p>

タッチトーン キャンパセーションを使用するユーザが組織にいる場合、従来のボイスメッセージシステムから移行しやすくするには、それらのユーザが使い慣れているキーパッドマッピングおよびメニューオプションが提供されるバージョンを選択するようにします。逆に、操作性の異なるタッチトーン キャンパセーションを選択すると、わずかな移行期間でユーザエクスペリエンスが向上し



たり、ユーザの生産性が上昇するきっかけになったりする場合があります。後者のアプローチを選択する場合は、電話メニューについて、Connection と従来のボイス メッセージ システムの相違点のリストをユーザに提供します。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。複数のアカウントを一度に修正する場合、タッチトーン カンパセーションを選択することはできますが、ユーザに音声認識カンパセーションを再生するかどうかは指定できません。

- [個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーションバージョンを指定する \(P.4-17\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのタッチトーン カンパセーションを一度に指定する \(P.4-17\)](#)

ユーザは、音声認識カンパセーションを再生するか、管理者の指定するタッチトーン カンパセーションを再生するかを Cisco Unity Assistant で指定できます(再生するタッチトーンカンパセーションを選択することはできません)。

### 個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーションバージョンを指定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** 音声認識カンパセーションを有効にするには (サービス クラスで許可されている場合)、次の手順を実行します。
- a. [音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] チェックボックスをオンにします。
  - b. [タッチトーン カンパセーション (Touchtone Conversation)] リストで、音声認識セッションが使用できない場合に Connection が提供するタッチトーン カンパセーションを選択します(ここで選択する内容は、音声認識カンパセーションで提供されるキーパッド マッピングには影響しません)。
- ステップ 4** 次の手順を実行して、タッチトーン カンパセーションを有効にします。
- a. [音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] チェックボックスがオフになっていることを確認します。
  - b. [タッチトーン カンパセーション (Touchtone Conversation)] リストで、ユーザに再生するキーパッドマッピングを備えたタッチトーン カンパセーションを選択します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

### 複数のユーザ アカウントのタッチトーン カンパセーションを一度に指定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。

## ■ カンパセーションと電話メニューのオプション

- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[メッセージの確認 (Message Review)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [ユーザのカンパセーションスタイル (Subscriber Conversation Style)] チェックボックスをオンにし、ユーザに再生するキーパッド マッピングを備えたタッチトーン カンパセーションを選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

## タッチトーン カンパセーションの標準および簡易メニュー スタイル

タッチトーン カンパセーションを使用するユーザに対して標準メニューを再生するか、簡易メニューを再生するかを指定できます。

[標準ガイダンス (Full)]	ユーザに対して総合的な指示が再生されます。新しいユーザには、これを選択することをお勧めします。これがデフォルトの選択です。
[簡易ガイダンス (Brief)]	標準メニューの簡易版がユーザに対して再生されます。経験のあるユーザには、これを選択します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- [個々のユーザまたはテンプレートのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを指定する \(P.4-18\)](#)
- [複数のユーザアカウントのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを一度に指定する \(P.4-18\)](#)

ユーザも、タッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを Cisco Unity Assistant で変更できます。

### 個々のユーザまたはテンプレートのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページで、[タッチトーンメニュースタイル (Touchtone Conversation Menu Style)] リストから [標準ガイダンス (Full)] または [簡易ガイダンス (Brief)] を選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。


### 複数のユーザアカウントのタッチトーン カンパセーションのメニュー スタイルを一度に指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[プロンプトのスタイル (Prompt Style)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [標準ガイダンス (Full)] または [簡易ガイダンス (Brief)] を選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

## Cisco Unity Connection がユーザの応答を待機する時間の長さ

ユーザごとに、管理者はユーザが応答してから（または無応答状態から）操作を実行するまで Cisco Unity Connection が待機する時間の長さを指定できます。

[ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)]	<p>ユーザがメニューに反応しない場合に Connection がメニューを繰り返す回数を指定します。</p>  <p>(注) この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p>
[最初のタッチトーンまたは発話までの待機時間 (Time to Wait for First Touchtone or Spoken Word)]	<p>メニューが再生されてからユーザが最初のキーを押すかボイスコマンドを発話するまで、Connection が待機する時間の長さを指定します。この設定は、「First Digit Timeout (先頭桁のタイムアウト)」とも呼ばれています。</p>
[追加のタッチトーンまでの待機時間 (Time to Wait for Additional Touchtones)]	<p>追加のキーが押されるまで、Connection が待機する時間の長さを指定します。この設定は、「Interdigit Timeout (桁間タイムアウト)」とも呼ばれています。</p> <p>指定した期間内に入力がない場合、Connection は単一のキーに割り当てられているアクションを実行します。</p>
[発話中の単語間の待機時間 (フレーズ未完了タイムアウト) (Time to Wait Between Spoken Words (Phrase Incomplete Timeout))]	<p>ユーザが次の単語を発話するまで Connection が待機する時間の長さ。この時間が経過すると、ユーザがすでに発話した単語に従って処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発話して、しばらく経ってから「from Harriet Smith」と言い添えたとします。この場合、ここで入力する値によって、ユーザが発話を完了してから Connection が新しいメッセージの再生を開始するまでの時間の長さが決まります。</p>

<p>[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]</p>	<p>音声認識ユーザに対して、Connection が操作の確認を求める度合いを指定します。たとえば、「cancel」または「hang up」を発話したときにシステムが正常に認識しない、という苦情がユーザから寄せられた場合は、この設定値を大きくすることで、ユーザの意図しなかったアクションが誤って承認されることを防止できます。逆に、確認を求められることが多すぎるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を低めの値に調整してみます。</p> <p>この設定は、デフォルト値のままエラーのほとんどが確実にフィルタリングされ、ほとんどのシステムで必要なときに実行確認が行われます。この設定値を変更する場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>この値の実用上の範囲は、30～90です。この値を0に設定すると、実行確認が常に無効になり、100に設定すると常に有効になります。</li> <li>設定した値が小さすぎると、意図しないコマンドが認識されて実行され、ユーザが電話を切れる状態になる前に、メッセージや既存のユーザがシステムから誤って削除される可能性があります。</li> </ul>
---	--

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。一括編集ユーティリティを使用して、[発話中の単語間の待機時間 (Time to Wait Between Spoken Words)] および [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] の設定を変更することはできません。ただし、ユーザはこの2つの音声認識設定を Cisco Unity Assistant で調整できます。

- [個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション応答時間を設定する \(P.4-20\)](#)
- [複数のユーザアカウントのカンパセーション応答時間を一度に設定する \(P.4-21\)](#)

ユーザも、音声認識カンパセーションの応答時間を Cisco Unity Assistant から変更できます。

### 個々のユーザまたはテンプレートのカンパセーション応答時間を設定する

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。

**ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。

**ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メニューへの応答 (Responses to Menus)] で、必要な設定を更新します。

- [ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)] フィールドに、0～10の値を入力します。
- [最初のタッチトーンまたは発話までの待機時間 (Time to Wait for First Touchtone or Spoken Word)] フィールドに、500～10,000 ミリ秒の値を入力します。
- [追加のタッチトーンまでの待機時間 (Time to Wait for Additional Touchtones)] フィールドに、1,000～10,000 ミリ秒の値を入力します。この値は3,000 (3秒) にすることをお勧めします。
- [発話中の単語間の待機時間 (フレーズ未完了タイムアウト) (Time to Wait Between Spoken Words (Phrase Incomplete Timeout))] フィールドに、300～10,000 ミリ秒の値を入力します。
- [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] フィールドに、0～100%の値を入力します。値を0にすると実行確認が常に無効になり、100にすると常に有効になります。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

---

### 複数のユーザアカウントのカンパセーション応答時間を一度に設定する

---

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。

ステップ5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、必要なチェックボックスをオンにし、隣接するフィールドに適切な値を入力します。

- [メニュー再生後のユーザ入力待機時間 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for User Input After a Menu Plays)] フィールドに、500 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。
- [ユーザのキー押下後の追加入力待機時間 (ミリ秒) (Milliseconds to Wait for More Input After a User Presses a Key)] フィールドに、1,000 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。この値は 3,000 (3 秒) にすることをお勧めします。
- [ユーザが応答しない場合のメニューの反復回数 (Times to Repeat the Menu If the User Does Not Respond)] フィールドに、1 ~ 10 の値を入力します。

ステップ6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

---

## ユーザおよび発信者に再生される電話言語

電話言語は、ユーザおよび発信者にシステムプロンプトを再生するときに Cisco Unity Connection が使用できる言語です。ユーザアカウントごとに、発信者に対して再生されるシステムプロンプトの言語を指定できます (これは、「発信音の後にメッセージをお話してください。」などのプロンプトに影響します)。また、ユーザに対して再生されるユーザカンパセーションの言語を変更できます。

ユーザのサービスクラスで Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) が提供されている場合は、管理者が選択する言語によって、TTS による電子メールの読み上げで使用される言語も決まります。ユーザの電話および TTS 用の言語を変更する前に、必要な言語がインストールされていることを確認してください。



(注) ライセンス設定によっては、アメリカ英語が使用できない場合があります。

---

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。ユーザも、電話で Connection にログオンするときに、Cisco Unity Assistant を使用して、再生される言語を選択できます。

- [個々のユーザまたはテンプレートの電話言語設定を変更する \(P.4-22\)](#)
- [複数のユーザアカウントの電話言語設定を一度に変更する \(P.4-22\)](#)



(注) Connection ユーザおよび発信者の電話言語の設定をカスタマイズしても、システムのその他のデフォルト言語設定は変更されません。[システムのデフォルト言語 (System Default Language)] を指定するには、[システム設定 (System Settings)] > [全般的な設定 (General Configuration)] ページを使用します。

### 個々のユーザまたはテンプレートの電話言語設定を変更する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** ユーザに再生される電話言語を変更するには、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページまたは [ユーザテンプレートの基本設定 (User Template Basics)] ページ (いずれか該当する方) で、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、言語オプションのリストから言語を選択します。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** 発信者に再生される電話言語を変更するには、[編集 (Edit)] メニューで [メッセージ設定 (Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 5** [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの [言語 (Language)] フィールドで、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] または [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] をクリックするか、言語リストをクリックして、リストされた言語の 1 つを選択します。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** 必要な場合は、新しい言語でグリーティングを記録するかどうかをユーザに尋ねます。
- 

### 複数のユーザアカウントの電話言語設定を一度に変更する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [プロフィール (Profile)] タブをクリックします。
- ステップ 5** ユーザに再生される電話言語を変更するには、[ユーザの使用言語 (Language User Hears)] チェックボックスをオンにし、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、隣接する言語オプションのリストから言語を選択します。
- ステップ 6** 発信者に再生される電話言語を変更するには、[発信者に使用する言語 (Language Callers Hear)] チェックボックスをオンにし、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] オプションを選択するか、隣接する言語オプションのリストから言語を選択します。

ステップ7 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

## Cisco Unity Connection がカンバセーションを終了したときの通知先を選択する

カンバセーションが終了したときに Cisco Unity Connection がユーザを転送する通知先を選択できます。たとえば、Connection に電話を切るように通知したり、ユーザを他のコールハンドラまたは他の Connection ユーザへ転送したりすることができます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を指定する (P.4-23)
- Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を複数のユーザ アカウントについて一度に指定する (P.4-24)

**個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を指定する**

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。

ステップ2 [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。

ステップ3 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンバセーション終了後 (When Exiting the Conversation)] で、次のいずれかを選択します。

[コールアクション (Call Action)]	リストから該当するアクションを選択します。[電話を切断する (Hang Up)] が選択された場合は、ユーザがカンバセーションを終了するとすぐに、Cisco Unity Connection はその通話を終了します。
[コールハンドラ (Call Handler)]	指定したシステム コール ハンドラにコールを送信します。コールをコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接送信するかを指定します。
[インタビューハンドラ (Interview Handler)]	指定したインタビュー ハンドラにコールを送信します。
[ディレクトリハンドラ (Directory Handler)]	指定したディレクトリ ハンドラにコールを送信します。
[カンバセーション (Conversation)]	指定したカンバセーションにコールを送信します。
[ボイスメールボックスがあるユーザ (User with Voice Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

### Cisco Unity Connection が既存ユーザを送信する場所を複数のユーザアカウントについて一度に指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[終了時の通知先 (Exit Destination)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [カンパセーション終了時の通知先を変更する (Make Changes to Conversation Exit Destination)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** 画面の指示に従って、該当する設定を変更します。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

## 送信メッセージのメニューのスタイル

送信メニューのスタイルは、ユーザがメッセージを録音して宛先指定した後の再生内容に適用されます。このメニューは、ユーザが電話でメッセージに回答する場合や、メッセージを転送する場合の再生内容にも適用されます。

デフォルトでは、ユーザには [ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューが再生されます。[標準 (Standard)] 送信メニューで提供される階層型のメニューと比較すると、[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューは、ユーザがメッセージの宛先を指定して録音した後、メッセージに緊急のマークを付ける、受信確認を要求する、およびその他のタスクを実行するためのキーストロークが少なくなるように設計されています。

次の表で、Cisco Unity Connection で提供される 2 つの送信メニュー スタイルを比較します。

[標準 (Standard)] 送信メニュー	[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニュー
# - Send message	# - Send message
1 - Message options	1 - Urgent
1 - Change address	2 - Return receipt
1 - Add name	3 - Private
2 - Hear all names	4 - Future delivery*
3 - Remove name	5 - Review message
2 - Change recording	6 - Re-record
1 - Hear recording	7 - Add to recording
2 - Save recording	91 - Add name
3 - Re-record	92 - Hear all names (and delete names)
4 - Add to recording	
3 - Set special delivery	
1 - Urgent	
2 - Return receipt	
3 - Private	
4 - Review message	
# - Send message	



[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューでは、ユーザがメッセージの宛先を指定するときのリストナビゲーションも容易です。

[標準 (Standard)] 送信メニューでのリストナビゲーション	[ストリームライン (Streamlined)] 送信メニューでのリストナビゲーション
<p>ユーザが名前リストからアドレスを選択するとき、Connection は一度に 6 つの名前を提示します。目的の名前が再生された場合、ユーザはその名前に対応する番号 (1 ~ 6) を押して名前を選択します。ユーザが名前を選択しない場合、Connection は次の 6 つの名前を提示します。</p>	<p>Connection は、リストからの名前選択で「スキップアンドスキャン」方式を採用しています。Connection は一致するリスト全体を提示し、ユーザは、目的の名前が再生されたときに # キーを押して名前を選択します (リストの確認中に名前を削除するには、3 を押します)。7 または 9 を押すと、リストの前の名前または次の名前にそれぞれスキップできます。7-7 または 9-9 を押すと、リストの先頭または末尾にスキップできます。</p> <p>この方法によって、ユーザは長いリストの中をすばやく効率的に移動し、名前を選択して、メッセージの宛先指定にかかる時間を短縮できます。</p>

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。

#### 個々のユーザまたはテンプレートの送信メニューのスタイルを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [カンバセーションスタイル (Conversation Style)] で、ユーザに再生するスタイルを [送信メッセージの形式 (Send Message Style)] リストから選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

## カンバセーションの速度および音量

プロンプト、録音された音声名、受信確認、メッセージヘッダーとフッター、およびユーザグリーティングを Connection が再生するときの速度および音量を指定できます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- [個々のユーザまたはテンプレートの速度と音量の設定を変更する \(P.4-26\)](#)
- [複数のユーザアカウントの速度設定を一度に変更する \(P.4-26\)](#)

ユーザも、Cisco Unity Assistant で速度および音量レベルを指定することができます。また、カンバセーションの音量を電話機で一時的に調整することもできます (電話システムインテグレーションによっては、電話での速度調整がサポートされない場合もあります)。

### 個々のユーザまたはテンプレートの速度と音量の設定を変更する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページで、ユーザに対して Connection カンパセーションを再生する音量レベルを次から選択します。
- [中音量 (Medium)]
  - [小音量 (Quieter)]
  - [大音量 (Louder)]
- ステップ 4** [スピード (Speed)] リストで、Connection がユーザに対してプロンプトを再生する速度を選択します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

### 複数のユーザアカウントの速度設定を一度に変更する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[プロンプトの速度 (Prompt Speed)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから速度レベルを選択します。
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
- 

## ログオン時にユーザに名前でのグリーティングを再生する

ユーザが電話でログオンした後に、ユーザの録音名を Cisco Unity Connection が再生するかどうかを選択できます。デフォルトでは、Connection は録音名を再生しません。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを指定する (P.4-27)
- Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを複数のユーザアカウントについて一度に指定する (P.4-27)

ユーザも、ログオン後に自分の録音名を再生するかどうかを Cisco Unity Assistant を使用して選択できます。

#### 個々のユーザまたはテンプレートについて Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを指定する

- 
- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
  - ステップ 3 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ログイン後に再生 (After Logging On, Play)] で、[ユーザの録音名 (User's Recorded Name)] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。
- 

#### Cisco Unity Connection がユーザに名前でのグリーティングを再生するかどうかを複数のユーザアカウントについて一度に指定する

- 
- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
  - ステップ 2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
  - ステップ 3 [Next] をクリックします。
  - ステップ 4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
  - ステップ 5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[ユーザの名前で挨拶する (Greet User by Name)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。
  - ステップ 6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

## グリーティング

ユーザは、グリーティングを6つまで保持できます。これらのグリーティングは、Cisco Unity Assistant および電話機で有効にし、録音することができます。Cisco Unity Connection の管理のユーザアカウントのグリーティング設定では、有効なグリーティング、有効期間、グリーティングソースを指定し、さらに各グリーティングの再生中と再生後に Cisco Unity Connection が実行するアクションを指定することができます。

グリーティングを有効にすると、Connection は適切な状況で、指定の日時になるまでそのグリーティングを再生します。その後、そのグリーティングは自動的に無効になります。グリーティングを有効にして、無期限で再生されるように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、ユーザが休暇中に有効にしているオプション グリーティングの場合に便利です。複数のグリーティングを再生する場合、有効になっているときに他のグリーティングを上書きするグリーティングが複数あるときは、スケジュールに影響することに注意してください。

ユーザ グリーティングおよび指定できるオプションの詳細については、次の項を参照してください。

- ユーザ グリーティングのタイプ (P.4-28)
- グリーティング再生中の発信者入力 of 許可 (P.4-29)
- オプション グリーティングの通知プロンプト (P.4-32)
- ユーザ グリーティングの有効化 (P.4-33)
- オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理 (P.4-33)
- 複数言語でのグリーティングの録音 (P.4-35)

サービス クラス設定で、ユーザ グリーティングの録音時間の最大値を指定できます。詳細については、P.5-8 の「グリーティングの長さ」を参照してください。

### ユーザ グリーティングのタイプ

Connection は、次のグリーティングを提供します。

[標準 (Standard)]	別のグリーティングによって無効にされない限り、常に再生されます。標準グリーティングを使用不可能にすることはできません。  標準グリーティングは、管理者が標準スケジュールで指定する日時に従って再生されます。
[時間外 (Closed)]	アクティブなスケジュールに定義された時間外（営業外）時間中に再生されます。時間外グリーティングは標準グリーティングを無効にするため、標準グリーティングはアクティブなスケジュールに定義された営業時間に限定されます。  時間外ユーザ グリーティングは、管理者が時間外スケジュールで指定する日時に従って再生されます。
[内線 (Internal)]	内部の発信者だけに再生されます。同僚だけが知る必要のある情報が示されます（「午後はずっとラボにいます」など）。内線グリーティングを設定すると、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは無効になります。  電話システム インテグレーションによっては、内線グリーティングに必要なサポートが提供されない場合もあります。

【祝日 (Holiday)】	<p>アクティブなスケジュールに関連付けられた、祝日スケジュールで指定された特定の期間中に再生されます。祝日グリーティングを指定すると、標準グリーティング、時間外グリーティング、および内線グリーティングは無効になります。</p> <p>祝日グリーティングは、管理者が祝日スケジュールで指定する日時に従って再生されます。</p>
【通話中 (Busy)】	<p>内線電話が通話中であるときに再生されます（「すべてのオペレータは、他のお客様に対応しています」など）。通話中グリーティングを設定すると、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は無効になります。</p> <p>電話システム インテグレーションによっては、通話中グリーティングに必要なサポートが提供されない場合もあります。</p>
【オプション (Alternate)】	<p>休暇や不在など、さまざまな特殊状況で使用できます（「～までオフィスを不在にします」など）。オプショングリーティングを設定すると、他のすべてのグリーティングは無効になります。</p>

## グリーティング再生中の発信者入力の許可

発信者入力設定では、ユーザ グリーティングの再生中に発信者が押したタッチトーン キーに対して Cisco Unity Connection が実行するアクションが定義されます。発信者入力を許可するグリーティングごとに、発信者に対して、グリーティングのスキップ、メッセージの記録、グリーティングの終了、および選択したコールハンドラ、ディレクトリ ハンドラ、またはインタビュー ハンドラへの転送を許可するかどうかを指定できます。また、発信者入力設定を使用して、ユーザが Connection にログオンするためにユーザ グリーティングを中断するときに押すキーを指定することもできます。

発信者入力設定は、管理者だけが変更できます。ユーザは、グリーティングの発信者入力を変更することも、発信者が特定のキーを押したときの Connection のアクションを指定することもできません。ただし、発信者が利用できるキー入力を知らせるグリーティングは、ユーザも管理者も録音できます（「現在電話に出ることができません。アシスタントと話す場合は 3 を、メッセージを残す場合は 4 を、販売担当者と話す場合は 5 を押してください」など）。

デフォルトでは、各ユーザ グリーティングで特定のキーが押されると Connection はアクションを実行し、他のキーは無視します。表 4-1 に、タッチトーン キーに割り当てられたデフォルトアクションの一覧を示します。

表 4-1 タッチトーン キーに割り当てられたデフォルトアクション

発信者が押すキー	Cisco Unity Connection が実行するアクション
#	グリーティングをスキップします。
*	発信者に対して、ログオンするように求めます。
0	発信者を Operator コールハンドラに送信します。
1～9	発信者を無視します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。

- 個々のユーザまたはテンプレートについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを指定する (P.4-30)

## ■ グリーティング

- 複数のユーザアカウントについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを一度に指定する (P.4-31)

### 個々のユーザまたはテンプレートについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [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 3** [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、適切なタッチトーン キーをクリックします。
- ステップ 4** 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。



**(注)** ロックすることを選択したタッチトーン キーが、使用システム内のいずれかの内線番号の先頭桁ではないことを確認してください。先頭桁である場合、そのキーをロックすると、発信者は内線番号をダイヤルできなくなります。代わりに、いずれかの内線番号の先頭桁ではないキーを選択してください。

- ステップ 5** 該当するキーを発信者が押したときに Connection が実行するアクションを選択します。

[コールアクション (Call Action)]	リストから該当するアクションを選択します。[電話を切断する (Hang Up)] が選択された場合は、発信者が該当するキーを押すとすぐに、Cisco Unity Connection はその通話を終了します。
[コールハンドラ (Call Handler)]	指定したシステム コール ハンドラにコールを送信します。コールをコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接送信するかを指定します。
[インタビューハンドラ (Interview Handler)]	指定したインタビュー ハンドラにコールを送信します。
[ディレクトリハンドラ (Directory Handler)]	指定したディレクトリ ハンドラにコールを送信します。
[カンパセーション (Conversation)]	指定したカンパセーションにコールを送信します。
[ボイスメールボックスがあるユーザ (User with Voice Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。

- ステップ 6** 定義するこの他のキーごとに、ステップ 3 ～ステップ 5 を繰り返します。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** ユーザまたはテンプレートの各 [グリーティング (Greetings)] ページで、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスがオフになっていることを確認します (デフォルトでは、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスはオフになっています)。

複数のユーザアカウントについて、グリーティング再生中に発信者がキーを押した場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを一度に指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [発信者入力 (Caller Input)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 該当するタッチトーン キーのタブをクリックします。
- ステップ 6** [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、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。



**(注)** ロックすることを選択したタッチトーン キーが、使用システム内のいずれかの内線番号の先頭桁ではないことを確認してください。先頭桁である場合、そのキーをロックすると、発信者は内線番号をダイヤルできなくなります。代わりに、いずれかの内線番号の先頭桁ではないキーを選択してください。

- ステップ 7** [メニュー入力操作を変更する (Make Changes to Menu Entry Action)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 8** 該当するキーを発信者が押したときに Connection が実行するアクションを選択します。

[コールアクション (Call Action)]	リストから該当するアクションを選択します。[電話を切断する (Hang Up)] が選択された場合は、発信者が該当するキーを押すとすぐに、Cisco Unity Connection はその通話を終了します。
[コールハンドラ (Call Handler)]	指定したシステム コール ハンドラにコールを送信します。コールをコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接送信するかを指定します。
[インタビューハンドラ (Interview Handler)]	指定したインタビュー ハンドラにコールを送信します。
[ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)]	指定したディレクトリ ハンドラにコールを送信します。
[カンパセーション (Conversation)]	指定したカンパセーションにコールを送信します。
[ボイスメールボックスがあるユーザ (User with Voice Mailbox)]	指定したユーザにコールを送信します。コールをユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接送信するかを指定します。

- ステップ 9** 定義するこの他のキーごとに、[ステップ 5](#)～[ステップ 8](#)を繰り返します。
- ステップ 10** 該当する [グリーティング (Greetings)] タブで、[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

ステップ 11 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

## オプション グリーティングの通知プロンプト

Connection では、オプション グリーティングが有効になっていることをユーザに知らせるプロンプトを再生できます。このプロンプトは、ユーザが電話でログオンするとすぐに再生されます。通知が再生された後は、オプション グリーティングをオンのままにするか、オフにするか、再生するかをユーザが選択するためのメニューが再生されます。



(注)

Cisco Personal Communications Assistant は、ユーザのオプション グリーティングが有効になったときに自動的に通知を表示します。また、管理者がユーザに対して有効にしている発信者オプションも示します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。手順を実行するときに、オプション グリーティングが有効になっている必要はありません。

- [個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティング通知プロンプトを有効にする \(P.4-32\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのオプション グリーティング通知プロンプトを一度に有効にする \(P.4-32\)](#)

### 個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティング通知プロンプトを有効にする

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2 [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ログイン後に再生 (After Logging On, Play)] で、[オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

### 複数のユーザ アカウントのオプション グリーティング通知プロンプトを一度に有効にする

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3 [Next] をクリックします。
- ステップ 4 [プロフィール (Profile)] タブをクリックします。



**ステップ 5** [プロファイル (Profile)] タブで、[オプション グリーティングが有効なユーザを警告する (Warn User That Alternate Greeting Is Enabled)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

**ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

## ユーザ グリーティングの有効化

ユーザ グリーティングを有効にするには、ユーザ アカウントまたはテンプレートの [グリーティング (Greetings)] ページにある該当するチェックボックスをオンにします。または、一括編集ユーティリティで、該当する [グリーティング (Greetings)] タブで複数のユーザのグリーティングを一度に有効にできます。

グリーティングを有効にしていない状態でも、グリーティングを録音し、グリーティング オプションを設定することができます。

## オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信の管理

オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信を Connection が処理する方法は、必要に応じてカスタマイズできます。たとえば、オプション グリーティングが有効になっている場合、Connection が実行するアクションを次のように指定できます。

- 着信が自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線電話に転送された場合、常にユーザの内線電話を鳴らさずに、着信をグリーティングに転送します (外部の発信者または別の Connection ユーザが、ユーザの内線番号に直接ダイヤルした場合は、電話が鳴ります)。このオプションは、電話を共有しているユーザにとって特に便利です。
- すべての発信者に対して、グリーティングをスキップすることを禁止します。この方法で、ユーザの不在に対する発信者の意識を高めることができます。
- すべての発信者に対して、メッセージを残すことを禁止します。Connection がすべての発信者に対してメッセージを残すことを禁止するように設定にすると、ユーザが不在で、定期的にメッセージを確認する予定がない場合のメールボックス サイズを抑えることができます。



(注)

他の Connection ユーザが Connection カンバセーション (「メッセージを送るには 2 を押してください。’) または別の Connection クライアント アプリケーションを使用してユーザにメッセージを送信する場合、上のオプションは一切適用されません。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。発信者オプションを設定するときに、オプション グリーティングが有効になっている必要はありません。

- [個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティングの発信者オプションを指定する \(P.4-34\)](#)
- [複数のユーザ アカウントのオプション グリーティングの発信者オプションを一度に指定する \(P.4-34\)](#)

---

**個々のユーザまたはテンプレートのオプション グリーティングの発信者オプションを指定する**

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [グリーティング (Greetings)] をクリックします。
- ステップ 3** [グリーティング (Greetings)] ページの [オプション (Alternate)] をクリックします。
- ステップ 4** [グリーティングの編集 (Alternate) (Edit Greeting)] ページの [発信者オプション (Caller Options)] で、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにして、オプション グリーティングが有効になっているユーザへの着信を Connection がどのように処理するかを指定します。
- [ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)]
  - [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers From Skipping the User's Greeting)]
  - [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers From Leaving Messages)]
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

**複数のユーザアカウントのオプション グリーティングの発信者オプションを一度に指定する**

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザ アカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [グリーティング (Greetings)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [オプション (Alternate)] タブで、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにして、隣接するリストから [はい (Yes)] または [いいえ (No)] (該当する場合) を選択します。
- [ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)]
  - [ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers From Skipping the User's Greeting)]
  - [発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers From Leaving Messages)]
- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

## 複数言語でのグリーティングの録音

Cisco Unity Connection マルチリンガル システムで、ユーザのプライマリ コール ハンドラに対するグリーティング言語が継承されている場合は、複数の言語でグリーティングを提供するオプションがあります。たとえば、Connection がフランス語とスペイン語でプロンプトを提供するように設定されている場合は、両方の言語で標準のグリーティングを記録することができます。したがって、スペイン語やフランス語が母国語の発信者は自分の母国語でグリーティングを聞くことができます。

個々のユーザまたはテンプレートについてこのオプションを有効にするには、[メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページで [発信者に使用する言語: 発信者から言語を継承する (Language Callers Hear: Inherit Language From Caller)] 設定を選択します。

システムが提供する言語でグリーティングが記録されていない場合、Connection は、そのグリーティングに関連付けられたコールに対してシステムのデフォルト グリーティングを再生します。この機能は音声認識カンバセーションでは使用できません。

## メールボックスサイズの割り当て

Cisco Unity Connection には、システム全体にわたる一連のメールボックスサイズ割り当て（警告割り当て、送信割り当て、および送信 / 受信割り当て）が設定されています。メールボックスのサイズに関する組織内のユーザのさまざまなニーズに対応するには、既存のユーザアカウントごとに、またはユーザテンプレートでシステムレベルの割り当てを上書きします。たとえば、販売部門のメンバーが、その他の従業員より多くの（またはサイズの大きい）メッセージを保存できるようにする場合、アカウントに関連付けられた最大メールボックスサイズを調整する必要があります。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。各割り当ての機能の詳細については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「メールボックスサイズ使用割当量の指定」の章を参照してください。このガイドは、[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。

### 個々のユーザまたはテンプレートのメールボックスサイズのカスタム割り当てを指定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [ボイスメールボックス (Voice Mailbox)] をクリックします。
- ステップ 3** [ボイスメールボックスのクォータ (Voice Mailbox Quotas)] の下にある [カスタム (Custom)] をクリックします。
- ステップ 4** 必要に応じて、[カスタム (Custom)] をクリックし、隣接フィールドに値（バイト単位）を入力して、次の値を設定します。
- [警告クォータ (Warning Quota)]
  - [送信クォータ (Send Quota)]
  - [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)]
- [警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値より小さく、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値より小さくする必要があります。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## メッセージのエイジング

ユーザアカウント、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、メッセージエイジングポリシーを有効または無効にするには、次の手順を実行します。

### メッセージエイジングポリシーを有効または無効にする

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [ボイスメールボックス (Voice Mailbox)] をクリックします。
  - ステップ 3** [メッセージエイジングポリシーを有効にする (Enable Message Aging Policy)] チェックボックスを必要に応じてオンまたはオフにします。
  - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## メッセージロケータ

メッセージロケータ機能を使用すると、ユーザが電話でメッセージを確認するときに、他のユーザおよび外部の発信者からのボイスメッセージを検索することができます。この機能が有効になっている場合、Connection ユーザは、新しいメッセージおよび開封済みメッセージを対象として、特定のユーザ、内線番号、電話番号（ANI または発信者 ID 情報）からのメッセージを検索できます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。ユーザアカウントごとに、またはテンプレートでメッセージロケータを有効にする場合は、メッセージロケータで見つかったメッセージの再生順序も指定できます。

- ユーザごとまたはテンプレートでメッセージロケータを有効にして再生順序を指定する (P.4-38)
- 複数のユーザアカウントでメッセージロケータを一度に有効にする (P.4-38)

### ユーザごとまたはテンプレートでメッセージロケータを有効にして再生順序を指定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
  - ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メッセージロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] で、[有効にする (Enable)] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 4** [メッセージロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)] リストで、[ラストインファーストアウト (Last In, First Out)] または [ファーストインファーストアウト (First In, First Out)] をクリックして再生順序を指定します。
  - ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

### 複数のユーザアカウントでメッセージロケータを一度に有効にする

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
  - ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
  - ステップ 3** [Next] をクリックします。
  - ステップ 4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックします。
  - ステップ 5** [一般的なカンバセーション (General Conversation)] タブで、[メッセージロケータを有効にする (Enable Message Locator)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。
  - ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

## メッセージ再生順序のオプション

メッセージを電話でユーザに提供する方法を指定できます。たとえば、メッセージタイプメニュー、メッセージ数、およびユーザがメッセージを確認した時刻のタイムスタンプをユーザに知らせるかどうかを指定できます。また、Connection がメッセージを再生する順序を指定することもできます。

次の項を参照してください。

- [メッセージの数 \(P.4-39\)](#)
- [メッセージタイプメニュー \(P.4-40\)](#)
- [メッセージ再生順序 \(P.4-41\)](#)
- [メッセージのタイムスタンプに使用される時間形式 \(P.4-44\)](#)
- [各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容 \(P.4-45\)](#)

## メッセージの数

ユーザが電話でメッセージを確認したときに Cisco Unity Connection が総数を通知するメッセージのタイプを指定できます (ファックスメッセージの数を指定するためのオプションも存在しますが、ファックスに関連する機能は Connection のこのリリースでは使用できません)。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の該当する手順を実行します。ユーザも、再生されるメッセージの数を Cisco Unity Assistant で指定できます。

- [どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかをユーザごとにまたはテンプレートで指定する \(P.4-39\)](#)
- [どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかを複数のユーザアカウントに対して一度に指定する \(P.4-40\)](#)

### どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかをユーザごとにまたはテンプレートで指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [新規メッセージの再生 (For New Messages, Play)] で、次のチェックボックスのいずれかまたはすべてをオンまたはオフにして、Connection が新しい各メッセージの前に再生するメッセージの数を指定します。

[メッセージ総数 (Message Count Totals)]	Connection は、すべてのメッセージ (ボイスメール、電子メール、および受信メッセージ) の総数を通知します。
[ボイスメッセージ数 (Voice Message Counts)]	Connection は、ボイスメッセージの数を通知します。
[電子メールメッセージ数 (E-mail Message Counts)]	Connection は、電子メールメッセージの数を通知します。

- ステップ 4** [開封済みメッセージの再生 (For Saved Messages, Play)] セクションで [開封済みメッセージ数 (Saved Message Count)] チェックボックスをオンにして、Connection が保存したすべてのメッセージ (ボイス、電子メール、および受信メッセージ) の総数を通知できるようにします。

## ■ メッセージ再生順序のオプション

ステップ5 [保存 (Save)] をクリックします。

---

どのメッセージ数を Cisco Unity Connection で再生するかを複数のユーザアカウントに対して一度に指定する

---

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

ステップ2 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

ステップ3 [Next] をクリックします。

ステップ4 [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。

ステップ5 [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。

- [新規メッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of New Messages)]
- [開封済みメッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of Saved Messages)]
- [新規ボイスメッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of New Voice Messages)]
- [新規電子メールメッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of New E-Mail Messages)]

ステップ6 [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

---

## メッセージタイプメニュー

タッチトーン カンパセーションを使用するユーザに対してメッセージタイプメニューが有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、新しいメッセージまたは開封済みメッセージを再生する前に、メッセージタイプメニューを再生します。このため、ユーザはどのメッセージを再生するかをタイプに基づいて選択できます。

このメニューが有効になっている場合、ユーザが Connection にログオンすると次のメニューが再生されます。

- ボイスメールの再生は 1 を押してください
- 電子メールの再生は 2 を押してください
- 受信確認の再生は 4 を押してください

メッセージタイプメニューでは電子メールオプションを使用できますが、Connection は、テキスト/スピーチ (TTS) 機能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だけ電子メールを再生することに注意してください。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザも、このメニューを Cisco Unity Assistant で有効にすることができます。

- 個々のユーザまたはテンプレートのメッセージタイプメニューを有効にする (P.4.41)



- 複数のユーザアカウントのメッセージタイプメニューを一度に有効にする (P.4-41)

#### 個々のユーザまたはテンプレートのメッセージタイプメニューを有効にする

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [カンバセーションの設定 (Conversation Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [カンバセーションの設定 (Conversations Settings)] ページの [メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Messages, Play)] の下にある [メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

#### 複数のユーザアカウントのメッセージタイプメニューを一度に有効にする

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックし、[Flex Stack] タブをクリックします。
- ステップ 5** [メッセージ再生順序のオプションを変更する (Make Changes to Message Play Order Options)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [メッセージ再生前にメッセージタイプメニューを再生する (Before Playing Messages, Play the Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
- 

## メッセージ再生順序

新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除したメッセージを再生する順序は、必要に応じてカスタマイズできます。新しいメッセージおよび開封済みメッセージについては、再生設定を使用して、メッセージをメッセージタイプ (たとえば、ボイスメールまたは電子メール) およびメッセージの緊急度で並べ替えます。この方法で、Cisco Unity Connection が緊急のボイスメッセージを先に再生し、その後に通常のボイスメッセージを再生することを指定できます。

デフォルトでは、新しいメッセージおよび開封済みメッセージは、次の順序でタイプ別に並べ替えられます。

- [緊急ボイスメッセージ (Urgent Voice Messages)]
- [通常ボイスメッセージ (Normal Voice Messages)]
- [緊急電子メール (Urgent Email)]

## ■ メッセージ再生順序のオプション

- [通常電子メール (Normal Email)]
- [受信確認と通知 (Receipts and Notices)]

メッセージは、受信確認を除いて、Connection が各メッセージタイプの緊急メッセージを先に再生するように並べ替えられます (受信確認は、送信時刻だけを基準にして並べ替えられます)。

各メッセージタイプでは、Connection はメッセージが送信された時刻に基づいてメッセージを再生します。最新のメッセージまたは最も古いメッセージのどちらかが最初に再生されます。削除したメッセージは、タイプ別には並べ替えられないため、Connection が最新のメッセージを最初に再生するか、最も古いメッセージを最初に再生するかどうかを指定できます (ファックスメッセージを並べ替えるためのオプションも存在しますが、ファックスに関連する機能は Connection のこのリリースでは使用できません)。

表 4-2 に、新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除したメッセージのデフォルトの順序を示します。これは、どのメッセージタイプでも同じです。

表 4-2 メッセージ再生順序

メッセージの状態	デフォルトの順序
新規	最も古いメッセージが先頭
開封済み	最新のメッセージが先頭
削除済み	最新のメッセージが先頭

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザも、Cisco Unity Assistant を使用して、メッセージ再生順序をカスタマイズできます。

- [個々のユーザアカウントまたはテンプレートのメッセージ再生順序を変更する \(P.4-42\)](#)
- [複数のユーザアカウントのメッセージ再生順序を一度に変更する \(P.4-43\)](#)

#### 個々のユーザアカウントまたはテンプレートのメッセージ再生順序を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)] の下にある [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 4** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての新しいメッセージのメッセージ順序を指定します (この操作では、特定のメッセージタイプが再生されるように指定することはできません)。
- ステップ 5** [開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)] セクションの [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。
- ステップ 6** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての開封済みメッセージのメッセージ順序を指定します

**ステップ7** [削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)] で、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、削除したメッセージのメッセージ順序を指定します。

**ステップ8** [保存 (Save)] をクリックします。

---

#### 複数のユーザアカウントのメッセージ再生順序を一度に変更する

---

**ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

**ステップ2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

**ステップ3** [Next] をクリックします。

**ステップ4** [カンバセーション (Conversation)] タブをクリックし、[Flex Stack] タブをクリックします。

**ステップ5** [メッセージ再生順序のオプションを変更する (Make Changes to Message Play Order Options)] チェックボックスをオンにします。

**ステップ6** [新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)] の [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。

**ステップ7** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての新しいメッセージのメッセージ順序を指定します (この操作では、特定のメッセージタイプが再生されるように指定することはできません)。

**ステップ8** [開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)] セクションの [上へ移動 (Move Up)] ボタンおよび [下へ移動 (Move Down)] ボタンを使用して、メッセージタイプのリスト内の順序を、再生する順序に変更します。

**ステップ9** [時間の順序 (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、すべての開封済みメッセージのメッセージ順序を指定します

**ステップ10** [削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] をクリックして、削除したメッセージのメッセージ順序を指定します。

**ステップ11** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

---

## メッセージのタイムスタンプに使用される時間形式

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを聞くとき、メッセージのタイムスタンプは12時間制で示されます。たとえば、午後1時に残されたメッセージのタイムスタンプは、「午後1時」と再生されます。

メッセージのタイムスタンプが24時間制でユーザに対して再生されるように、時間形式設定を変更できます。たとえば、午後1時に残されたメッセージのタイムスタンプは、「13時」と再生されます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザも、Cisco Unity Assistant で各自の時間形式設定を設定できます。

- [個々のユーザアカウントまたはテンプレートのタイムスタンプ形式を12時間制または24時間制に指定する \(P.4-44\)](#)
- [複数のユーザアカウントのタイムスタンプ形式を一度に12時間制または24時間制に指定する \(P.4-44\)](#)

### 個々のユーザアカウントまたはテンプレートのタイムスタンプ形式を12時間制または24時間制に指定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
  - ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページで、[12時間制 (12-Hour Clock)] または [24時間制 (24-Hour Clock)] をクリックします。
  - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

### 複数のユーザアカウントのタイムスタンプ形式を一度に12時間制または24時間制に指定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
  - ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
  - ステップ 3** [Next] をクリックします。
  - ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[メッセージの確認 (Message Review)] タブをクリックします。
  - ステップ 5** [時間フォーマット (Time Format)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [12時間制 (12-Hour Clock)] または [24時間制 (24-Hour Clock)] を選択します。
  - ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

## 各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容

各メッセージの再生前に、メッセージおよびメッセージ送信者に関する情報を Cisco Unity Connection で再生するかどうかを指定できます。この情報には、ユーザの録音名と内線番号、外部の発信者の電話番号（ANI または発信者 ID）、タイムスタンプ、およびメッセージ番号が含まれます。各メッセージの再生後に、タイムスタンプを Connection で再生するかどうかを指定できます。各メッセージの前後に、メッセージおよびその送信者に関して取得できる情報を Connection ですべて再生する、一切再生しない、または一定の組み合わせを再生することが可能です。

受信確認については、Connection が再生する内容を修正できません。また、Connection が再生する情報も多少異なります。Connection がタイムスタンプおよび受信確認の理由を受信者のリストの前に再生するか後に再生するかは、その受信確認に関連付けられている受信者の数によって異なります。

1人の受信者	受信者名の後に、タイムスタンプと理由が再生されます。
2人以上の受信者	受信者リストの前に、タイムスタンプと理由が再生されます。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。個々のユーザアカウントまたはテンプレートを更新するときに、メッセージの再生後に Connection が再生する内容も指定できます。

- [メッセージ再生の前後に Cisco Unity Connection が再生する内容を個々のユーザまたはテンプレートについて変更する \(P.4-45\)](#)
- [メッセージの前に Cisco Unity Connection が再生する内容を複数のユーザアカウントについて一度に変更する \(P.4-46\)](#)

ユーザは、メッセージ再生の前後に Connection が再生する内容を Cisco Unity Assistant で指定できます。

### メッセージ再生の前後に Cisco Unity Connection が再生する内容を個々のユーザまたはテンプレートについて変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] をクリックします。
- ステップ 3** [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)] で、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにします。

[送信者情報 (Sender's Information)]	このチェックボックスをオンにすると、識別されたユーザが残したメッセージについて、そのユーザの録音名が再生されます。ユーザが録音名を持っていない場合は、代わりにそのユーザに関連付けられたプライマリ内線番号が再生されます。
[内線番号を含める (Include Extension)]	このチェックボックスをオンにすると、録音名に加えて、メッセージを残した識別されたユーザの内線番号が再生されます。
[メッセージ番号 (Message Number)]	このチェックボックスをオンにすると、メッセージの通し番号が再生されます（「ボイスメール、1 番目のメッセージ・・・、2 番目のメッセージ・・・」など）。
[メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)]	このチェックボックスをオンにすると、発信者によってメッセージが送信された時刻が再生されます。

## ■ メッセージ再生順序のオプション

[送信者の ANI (Sender's ANI)]	このチェックボックスをオンにすると、外部の発信者が残したメッセージが再生される前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報が再生されます。
---------------------------	---

**ステップ 4** [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] で、[メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)] チェックボックスをオンまたはオフにして、Connection が各メッセージの再生後にメッセージ タイム スタンプを再生するかどうかを指定します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

### メッセージの前に Cisco Unity Connection が再生する内容を複数のユーザアカウントについて一度に変更する

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

**ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。

**ステップ 3** [Next] をクリックします。

**ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックし、[メッセージの確認 (Message Review)] タブをクリックします。

**ステップ 5** [メッセージの確認 (Message Review)] タブで、次のいずれかまたはすべてのチェックボックスをオンまたはオフにして、隣接するリストから [はい (Yes)] または [いいえ (No)] (該当する場合) を選択します。

[送信者情報をアナウンスする (Announce Sender Information)]	このチェックボックスをオンにすると、識別されたユーザが残したメッセージについて、そのユーザの録音名が再生されます。ユーザが録音名を持っていない場合は、代わりにそのユーザに関連付けられたプライマリ内線番号が再生されます。
[各メッセージの再生前に時刻をアナウンスする (Announce Time Before Playing Each Message)]	このチェックボックスをオンにすると、発信者によってメッセージが送信された時刻が再生されます。
[ユーザからのメッセージの送信者内線番号をアナウンスする (Announce Sender Extension for Messages from Subscribers)]	このチェックボックスをオンにすると、録音名に加えて、メッセージを残したユーザの内線番号が再生されます。
[識別できない発信者からのメッセージの ANI をアナウンスする (Announce ANI for Messages from Unidentified Callers)]	このチェックボックスをオンにすると、外部の (識別できない) 発信者が残したメッセージが再生される前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報が再生されます。
[メッセージ番号を告げる (Say Message Number)]	このチェックボックスをオンにすると、メッセージの通し番号が再生されます (「ボイスメール、1 番目のメッセージ・・・、2 番目のメッセージ・・・」など)。

**ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

## メッセージ受信インジケータ

Cisco Unity Connection は、新しいボイスメッセージが到着したとき、1人のユーザにつき最大 10 台の内線電話の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) を設定します。

ユーザアカウントが追加されると、Connection はそのユーザのプライマリ内線電話の MWI を自動的に有効にします。

MWI の設定の変更、および MWI 内線電話の追加または削除は、Cisco Unity Connection の管理で、各ユーザの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで実行できます。



(注)

電話機および電話システムによっては、電話システムのプログラミングが他にも必要な場合があります。電話システムに付属のマニュアルを参照してください。

MWI 設定を変更する場合や、MWI を追加または削除する場合には、次の該当する手順を実行してください。

- [他の内線電話に MWI を追加する \(P.4-47\)](#)
- [MWI 設定を変更する \(P.4-48\)](#)
- [MWI を削除する \(P.4-49\)](#)

### 他の内線電話に MWI を追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、別の MWI を追加するユーザを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] をクリックします。
- ステップ 3** [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** 次の設定を入力します。

表 4-3 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページの設定

フィールド	設定
[有効にする (Enabled)]	チェックボックスをオンにします。
[表示名 (Display Name)]	MWI の説明を入力します。
[ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザのプライマリ内線番号を MWI が表示する内線番号として使用できます。
[内線番号 (Extension)]	MWI の内線番号を入力します。文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 数字 0 ~ 9 を入力します。空白、ダッシュ、括弧は使用しないでください。</li> <li>• 1 秒間の一時停止を挿入するには、,(カンマ)を入力します。</li> <li>• 電話機の # キーと * キーに対応する # と * を入力します。</li> </ul>

表 4-3 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページの設定 (続き)

フィールド	設定
[電話システム (Phone System)]	内線番号が割り当てられている電話システムの名前をクリックします。
[現在のステータス (Current Status)]	(表示のみ) MWI が現在オンであるかオフであることを示します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

**ステップ 6** 必要に応じて [ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。

### MWI 設定を変更する

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、MWI 設定を編集するユーザを検索します。

**ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] をクリックします。

**ステップ 3** [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、設定を変更する MWI をクリックします。

**ステップ 4** [メッセージ受信インジケータの編集 (Edit Message Waiting Indicator)] ページで、該当する設定を変更します。

フィールド	設定
[有効にする (Enabled)]	必要に応じてチェックボックスをオンまたはオフにします。
[表示名 (Display Name)]	MWI の説明を変更します。
[ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザのプライマリ内線番号を MWI が表示する内線番号として使用できます。
[内線番号 (Extension)]	MWI の内線番号を変更します。文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 数字 0 ~ 9 を入力します。空白、ダッシュ、括弧は使用しないでください。</li> <li>• 1 秒間の一時停止を挿入するには、,(カンマ) を入力します。</li> <li>• 電話機の # キーと * キーに対応する # と * を入力します。</li> </ul>
[電話システム (Phone System)]	内線番号が割り当てられている電話システムの名前をクリックします。
[現在のステータス (Current Status)]	(表示のみ) MWI が現在オンであるかオフであることを示します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

**ステップ 6** 必要に応じて [ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。



### MWI を削除する

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、MWI を削除するユーザを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] をクリックします。
- ステップ 3** [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページで、削除する MWI の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
-

## パスワード

ユーザアカウントごとに、Cisco Unity Connection の管理でユーザパスワードを変更し、パスワード設定を指定することができます。個々のユーザのパスワード設定によって、次の項目が決まります。

- どの認証規則でアカウントを制御するか（認証規則は、Connection のパスワード、ロックアウト、およびログオンに関するポリシーを指定するものです）。
- ユーザパスワードが管理者によってロックされたかどうか。管理者がロックした場合は、ロックアウトの時刻。
- ユーザがパスワードを変更できるかどうか。または、ユーザが次回ログオンしたときにパスワードの変更を必須にするかどうか。
- パスワードを無期限に有効にするかどうか。
- 最後にパスワードが変更された時刻。
- ログオンの失敗回数、直近のログオン失敗時刻、およびロックアウトの持続期間。

パスワード設定を変更するには、目的のユーザまたはテンプレートの [編集 (Edit)] > [パスワードの設定 (Password Settings)] ページに移動します。

ユーザの電話パスワードまたは Web パスワードを変更するには、次の項を参照してください。

- [ユーザの電話パスワードの保護と変更 \(P.4-50\)](#)
- [Web アプリケーション \(Cisco PCA\) のパスワードの保護と変更 \(P.4-51\)](#)

ユーザも、各自のパスワードを Cisco Unity Assistant で変更することができます。

デフォルトのパスワード設定を使用する際のセキュリティ上の意味については、[P.7-2 の「テンプレートのデフォルトのパスワードセキュリティに関する考慮事項」](#)を参照してください。

## ユーザの電話パスワードの保護と変更

Connection を不正アクセスおよび電話ハッカーの侵入から保護するには、すべてのユーザに対して、それぞれ一意の電話パスワードを割り当てる必要があります。また、各パスワードは 8 文字以上の単純でないものにする必要があります。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、次の手順を実行します。

### 個々のユーザまたはテンプレートの電話 (PIN) パスワードを変更する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。
  - ステップ 3** [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[ボイスメール (Voice Mail)] をクリックします。
  - ステップ 4** [パスワード (Password)] フィールドに、新しいパスワードを入力します。
  - ステップ 5** [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドに、確認のためにそのパスワードを再入力します。
  - ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## Web アプリケーション (Cisco PCA) のパスワードの保護と変更

ユーザが Cisco PCA にログオンするには、パスワードを入力する必要があります。Cisco PCA のパスワードは、Cisco Unity Connection の管理では「Web アプリケーションのパスワード」と呼ばれています。

各ユーザに対して、それぞれ一意のパスワードを割り当てる必要があります。Connection では、長い (8 文字以上) 単純でないパスワードを指定することが要件になります。Cisco PCA の場合、単純でないパスワードとは、次の特性を持つパスワードです。

- 英大文字、小文字、数字、記号の 4 つの文字種のうち、少なくとも 3 つを含んでいる。
- ユーザ名、およびユーザ名を逆にした文字列を含んでいない。
- プライマリ内線番号、およびプライマリ内線番号を逆にした文字列を含んでいない。
- 1 つの文字を 4 回以上連続で使用していない (例: !Cooool)。
- パスワード全体を、昇順または降順の連続文字列にしていない (例: abcdef, fedcba)。

ユーザアカウントの設定によって、初回のログオンで Cisco PCA のパスワードを変更するようにユーザに要求できます。ユーザに対しては、Cisco PCA のパスワードを変更するときに安全なパスワードを使用するように要請します。または、Cisco PCA に関するセキュアパスワードポリシーを設定して、安全なパスワードの使用を要件にします。ログオン、パスワード、およびロックアウトの各ポリシーは、Connection の管理の [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページで定義します。

最後に、Cisco PCA のパスワードを保護するようにユーザに通知するときに、次の事項を伝達します。

- ユーザが Cisco PCA パスワードの変更には使用できるのは、Cisco Unity Assistant のみです。Connection カンパセーションを使用して変更することはできません。
- Cisco PCA のパスワードは Cisco Unity Connection の電話パスワードとは無関係であり、この 2 つは同期されません。ユーザは、電話と Cisco PCA のパスワードが同じものだと見なしている場合があります。このようなユーザは、Connection カンパセーションで最初の登録時に電話パスワードを変更するように求められたとき、両方のパスワードが変更されると考えます。このため、Cisco PCA のパスワードをセキュアなものにするように要請しても、多くのユーザが検討していない可能性があります。
- IMAP クライアントでボイス メッセージにアクセスできるユーザがいる場合は、Cisco Unity Assistant で Cisco PCA のパスワードを変更するときに、パスワードを IMAP クライアントでも更新する必要があります。この点について、ユーザが理解していることを確認してください。パスワードは、IMAP クライアントと Cisco PCA 間で同期されません。ユーザが Cisco PCA のパスワードを両方のアプリケーションで更新した後、IMAP クライアントでボイス メッセージ受信に問題が生じた場合は、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーション セットアップガイド』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の設定」の章の「IMAP クライアントのログオンに関する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。このガイドは、[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。

### 個々のユーザまたはテンプレートの Web アプリケーション (Cisco PCA) のパスワードを変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [パスワードの変更 (Change Password)] をクリックします。
- ステップ 3** [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[Web アプリケーション (Web Application)] をクリックします。
- ステップ 4** [パスワード (Password)] フィールドに、新しいパスワードを入力します。

## ■ パーソナル着信転送ルール

**ステップ5** [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドに、確認のためにそのパスワードを再入力します。

**ステップ6** [保存 (Save)] をクリックします。

---

## パーソナル着信転送ルール

パーソナル着信転送ルールを使用できるのは、この機能が有効になっているサービス クラスに属しているユーザに限られます。

ユーザのパーソナル着信転送ルールを修正するには、次の手順を実行します。

### 個々のユーザのパーソナル着信転送ルールを修正する

---

**ステップ1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントを検索します。

**ステップ2** [編集 (Edit)] メニューの [コール転送規則 (Call Transfer Rules)] をクリックします。ユーザのパーソナル着信転送ルール Web ツールが起動します。

**ステップ3** 必要な設定を変更します。



(注) 使用できる設定の詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザガイド』の「着信を処理するパーソナル着信転送ルールの管理」の章を参照してください。このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_user\\_guide\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html) から入手可能です。

---

**ステップ4** [保存 (Save)] をクリックします。

---

## 電話およびポケットベル通知デバイス

Cisco Unity Connection は、電話またはポケットベルに発信して、ユーザに新しいメッセージの到着を通知できます。各ユーザアカウントのメッセージの到着通知の設定では、Connection がユーザに新しいメッセージの到着を通知する方法と時期を制御できます。メッセージの到着通知の設定で選択した、条件に一致するメッセージが到着すると、Connection メッセージシステムは、管理者またはユーザが入力した「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」などのテキストメッセージを送信します。

ユーザアカウントに対して、またはユーザアカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。通知を受信する通知デバイスは、ユーザまたはテンプレートごとに個別に設定する必要があります。その後で、一括編集ユーティリティを使用してデバイスを有効または無効にしたり、複数のユーザの設定を変更したりできます。

- [個々のユーザまたはテンプレートについて、メッセージの到着通知を受信する電話およびポケットベルを設定する \(P.4-53\)](#)
- [複数のユーザアカウントの電話またはポケットベル通知デバイスを一度に変更する \(P.4-54\)](#)

ユーザも、メッセージの到着通知を受信する電話およびポケットベルを Cisco Unity Assistant で設定できます。

### 個々のユーザまたはテンプレートについて、メッセージの到着通知を受信する電話およびポケットベルを設定する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
- ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [表示名 (Display Name)] リストで、該当するデバイスをクリックします。
- ステップ 4** [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [電話番号 (Phone Number)] フィールドに、電話またはポケットベルの電話番号を入力します。先頭には、外線発信に必要なアクセスコード (9 など) を入力します。数字 0 ~ 9 を使用します。数字の間に、空白、ダッシュ、括弧は使用しないでください。長距離電話番号の場合は、1 および市外局番も入力します。次の記号も入力できます。
- 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ)
  - 電話機の # キーと \* キーに対応する # と \*
- Connection の設定によっては、特定の電話番号を入力できない場合や、電話システムが追加の文字を必要とする場合があります。
- ステップ 6** 電話またはポケットベルへの接続の検出を自動的に試行してから追加の数字がダイヤルされるようにする場合は、[接続の検出を試みる (Try to Detect Connection)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [追加ダイヤル番号 (Dial Extra Digits)] フィールドに、電話番号に続いてダイヤルされる追加の数字を入力します。この数字は、メッセージを再生するためのパスワードやアクセス番号、またはポケットベルに必要な ID です。

- ステップ 8** [ダイヤルまでの待ち時間 (Dial After)] フィールドに、Connection が電話番号またはポケットベル番号をダイヤルしてから、追加の数字をダイヤルするまでの待機時間を秒数で入力します (この設定は、検証が必要になる場合もあります。6 秒に設定してみて、必要に応じて増減してください)。
- ステップ 9** 必要に応じて、他の設定を入力します。
- ステップ 10** [保存 (Save)] をクリックします。

---

#### 複数のユーザアカウントの電話またはポケットベル通知デバイスを一度に変更する

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [通知 (Notification)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 変更するデバイスのタブをクリックします。
- ステップ 6** 必要に応じて [デバイスを無効にする (Disable Device)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ 7** [電話システム (Phone System)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから電話システムを選択します。
- ステップ 8** [ボイスメール通知イベント (Voice Mail Notification Event)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから該当するオプションを選択します。
- ステップ 9** この他のすべてのデバイスについて、[ステップ 5](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。
- ステップ 10** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

## Phone View

Phone View 機能を使用すると、ユーザが [メッセージの検索] メニューまたは [メッセージの表示] メニューを使用したときに、検索結果を Cisco IP Phone の LCD 画面に表示できます。この機能が有効になっている場合、Connection のユーザは次のタイプのメッセージを検索できます。

- すべての新着ボイス 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

Phone View は、電話カンパセーションのタッチトーンバージョンと音声認識バージョンのどちらでも使用できます。音声認識バージョンで使用する場合は、音声認識機能が有効になっていて、ユーザがこの機能を使用できるサービス クラスに関連付けられている必要があります。ユーザの音声認識を設定する方法の詳細については、P.5-22 の「音声認識」を参照してください。

ユーザの Phone View を有効にする場合は、まず Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) でアプリケーション CTI ユーザを作成して、このユーザに適切なユーザ デバイスを関連付けます。次に、電話システムの Phone View を有効にします。詳細については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Phone View の設定」の章を参照してください。このガイドは、

[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。

ユーザ アカウントに対して、またはユーザ アカウントの作成に使用するテンプレートに対して、この項の手順を実行します。ユーザ アカウントごとに、またはテンプレートでタッチトーンカンパセーションバージョンの Phone View を有効にする場合は、メッセージ ロケータで見つかったメッセージの再生順序も指定できます。

- 個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にして再生順序を指定する (タッチトーンカンパセーション) (P.4-55)
- 個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にする (音声認識カンパセーション) (P.4-56)
- 複数のユーザ アカウントの Phone View を一度に有効にする (P.4-56)

### 個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にして再生順序を指定する (タッチトーンカンパセーション)

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
  - ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] で、[有効にする (Enable)] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 4** [メッセージ ロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)] リストで、[ラストインファーストアウト (Last In, First Out)] または [ファーストインファーストアウト (First In, First Out)] をクリックして再生順序を指定します。
  - ステップ 5** [Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
-

---

**個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にする (音声認識カンパセーション)**

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] をクリックします。
- ステップ 3** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンパセーション スタイル (Conversation Style)] で、[音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

**複数のユーザアカウントの Phone View を一度に有効にする**

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 3** [Next] をクリックします。
- ステップ 4** [カンパセーション (Conversation)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [一般的なカンパセーション (General Conversation)] タブで、[Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから [はい (Yes)] を選択します。



**(注)** この設定を保存するには、該当する機能 (メッセージ ロケータまたは音声認識) が、そのユーザに関してすでに有効になっている必要があります。

---

- ステップ 6** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-



## プライベート同報リスト

ユーザは、各自のアカウントに関連付けられているプライベート同報リストを使用して、ボイスメッセージを複数のユーザに同時に送信できます。ユーザは、Cisco Unity Assistant または電話を使用して、各自のプライベート同報リストを設定および管理できます。管理者は、ユーザのプライベート同報リストを設定、管理、および削除することができます。ただし、プライベート同報リストにボイスメッセージを送信できるのは、そのプライベート同報リストを所有しているユーザだけです。

サービスクラス設定によって、ユーザが使用できるリストの最大数、および各リストにユーザが追加できるメンバーの最大数を指定できます。詳細については、P.5-15 の「プライベート同報リスト」を参照してください。

ユーザのプライベート同報リストを管理するには、この項の手順を実行します。プライベート同報リストは、ユーザ テンプレートでは指定できず、複数のユーザ アカウントに対して一度に指定することもできません。

### 個々のユーザアカウントのプライベート同報リストを管理する

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、プライベート同報リストの設定を変更するユーザアカウントを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)] をクリックします (ユーザの Cisco Unity Assistant Web ツールが起動します)。
  - ステップ 3** [プライベート同報リスト (Private List)] ページで、いずれか適切なアイコンをクリックして、新しいリストを作成するか、既存のリストを変更します。プライベート同報リストの作成、名前変更、メンバー変更、および削除を実行する手順の詳細については、ヘルプ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。
-

## SMTP 対応の通知デバイス

Cisco Unity Connection でメッセージの到着通知に SMTP を使用できるようにした後、メッセージの到着通知をユーザが電子メールアドレスで受信するように設定できます。ユーザは、文字対応のポケットベルや文字対応の携帯電話上で SMTP を使用して到着通知を受信できます。各ユーザアカウントのメッセージの到着通知の設定では、Connection がユーザに新しいメッセージの到着を通知する方法と時期を制御できます。メッセージの到着通知の設定で選択した、条件に一致するメッセージが到着すると、Connection メッセージシステムは、管理者またはユーザが入力した「テクニカルサポートへの緊急メッセージ」などのテキストメッセージを送信します。

Connection サーバでメッセージの到着通知に SMTP を使用できるようにする方法については、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「到着通知 SMTP メッセージの設定」の章を参照してください。このガイドは、

[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。

### SMTP 対応デバイスでメッセージの到着通知を受信できるようにする

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントまたはテンプレートを検索します。
  - ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [通知デバイス (Notification Devices)] をクリックします。
  - ステップ 3** [通知デバイス (Notification Devices)] ページの [表示名 (Display Name)] リストで、[SMTP] をクリックします。
  - ステップ 4** [通知デバイスの編集 (SMTP) (Edit Notification Device (SMTP))] ページで、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
  - ステップ 5** [宛先 (To)] フィールドに、ユーザのテキスト対応ポケットベルやモバイル デバイスの電子メールアドレス、またはその他の電子メールアドレスを入力します。
  - ステップ 6** [送信元 (From)] フィールドに、メッセージ確認のためにユーザがコールする電話番号を入力します。
  - ステップ 7** 通知の宛先が Web ブラウズ対応デバイスである場合は、[メッセージテキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)] チェックボックスをオンにします。ユーザがリンクをクリックすると、Cisco PCA が開いてメッセージを再生できるようになります。
  - ステップ 8** 必要に応じて、他の設定を入力します。
  - ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス

テキスト/スピーチ (TTS) を使用すると、タッチトーン カンバセーションおよび音声認識カンバセーションのユーザが Cisco Unity Connection に電話でログオンしたとき、Exchange 電子メールを音声で読み上げることができるようになります。TTS 再生を使用できるのは、メッセージのテキスト部分のサイズが 1 MB を超えておらず、メッセージのテキスト形式が Connection でサポートされている場合です。サポートされている形式は、プレーンテキスト、Quoted-Printable テキスト、HTML、および XML です。

Connection では、ユーザが電子メール メッセージを送信または転送する機能、および電子メール メッセージに返信する機能を提供していません。

ユーザが TTS を使用できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「Exchange 電子メールへの TTS を使用したアクセスの設定」の章の説明に従って、Exchange サーバに保存されている電子メール メッセージにアクセスするように Connection サーバを設定します。このガイドは、[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。デフォルトでは、Exchange はメッセージへの IMAP アクセスを許可しないように設定されています。
2. TTS 機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービス クラスにユーザを関連付けて、この機能をユーザが使用できるようにします。P.5-20 の「Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス」を参照してください。
3. ユーザのメールボックスが保存された Exchange サーバを指定するための外部サービス アカウントを、ユーザごとに Connection で作成します。このアカウントを作成すると、ユーザが Connection に電話でログオンしたときに、各自の電子メールにアクセスできるようになります。P.4-59 の手順「個々のユーザに TTS を提供するための外部サービス アカウントを作成する」を実行します。
4. Outlook (MAPI を使用) または Outlook Web Access を使用して Microsoft Exchange サーバ上の電子メール メッセージにアクセスし、電子メール メッセージの管理に Connection も使用するユーザがいる場合は、削除されたメッセージが各アプリケーションでどのように処理されるかについて、それらのユーザが理解していることを確認します。『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』の「オペレータとサポート デスクのオリエンテーション」の章の「考えられるユーザの疑問と誤解」の項を参照してください。このガイドは、[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。

ユーザは、TTS 機能を使用するように設定された後、この機能を Cisco Unity Assistant を使用して有効または無効にすることができます。また、ユーザの録音名がない場合、およびユーザが音声認識カンバセーションを使用している場合、TTS はユーザ名を読み上げるために使用されます。これはデフォルトの機能であり、設定する必要や有効にする必要はありません。

### 個々のユーザに TTS を提供するための外部サービス アカウントを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザ アカウントまたはテンプレートを検索します。
- ステップ 2** [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、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] をクリックします。
- ステップ 3** [新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Account)] ページの [アカウントログイン (Account Login)] フィールドに、この Cisco Unity Connection ユーザがアクセスできるようにする Exchange メールボックスの Exchange エイリアス (通常は Active Directory ユーザ ログオン名と同じ) を入力します。

## ■ Exchange 電子メールへのテキスト/スピーチ アクセス

Exchange エイリアスのみを入力します。エイリアスの後に Windows ドメイン名を入力しないでください。

**ステップ 5** [メッセージストア タイプ (Message Store Type)] リストで [IMAP] を選択します。

**ステップ 6** [リモート サーバ (Remote Server)] フィールドで、このユーザの Exchange メールボックスがある Exchange サーバに関連付けられている外部サービスの名前をクリックします。

**ステップ 7** このユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2007 サーバにある場合は、[ステップ 4](#) で指定したエイリアスのパスワードを入力します。

このユーザの Exchange メールボックスが Exchange 2000 サーバまたは Exchange 2003 サーバにある場合は、[ステップ 8](#) に進みます。

**ステップ 8** [保存 (Save)] をクリックします。

**ステップ 9** TTS を有効にするユーザごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。

---

## 外部の発信者のオプション

[メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページのオプションで、外部の (識別できない) 発信者がユーザにメッセージを残すときに再生される内容を制御します。たとえば、次の内容を指定できます。

- 外部の発信者がユーザのために残すメッセージの、録音可能な最大の長さ (一部のインテグレーションでは、発信者がメッセージを録音しているとき、最大許容メッセージ長に達する前に警告音が鳴るように、Cisco Unity Connection を設定できます)。
- 外部の発信者がユーザにメッセージを残すときに実行できる操作。これには、メッセージに緊急のマークを付けられるかどうか、メッセージを録音し直すことができるかどうかが含まれます。
- 外部の発信者の残すメッセージがセキュアかどうか。Connection がセキュアメッセージをどのように処理するかについては、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「ユーザメッセージの保護：アクセス、配布、および存続期間の制御」の章を参照してください。このガイドは、[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。
- 発信者がユーザにメッセージを残すときに再生される、Connection のプロンプトの言語。

個々のユーザのメッセージ設定は、ユーザ (およびユーザアカウントの作成に使用するテンプレート) の [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページで指定します。

## 音声認識

音声認識カンバセーションにアクセスすることにより、ユーザは電話機のタッチトーンキーを使用する代わりに、ボイスコマンドで Cisco Unity Connection を操作できます。

ユーザがこの機能を使用できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. 音声認識機能にアクセスするためのライセンスを提供するサービス クラスにユーザまたはテンプレートを関連付けて、この機能をユーザが使用できるようにします。P.5-22 の「音声認識」を参照してください。
2. 音声認識カンバセーションに各ユーザ アカウントまたはテンプレートを割り当てるように指定します。P.4-16 の「タッチトーンカンバセーションと音声認識カンバセーション」を参照してください。

音声認識カンバセーションを使用できるように設定されたユーザは、Cisco Unity Assistant からこの機能をオンまたはオフにすることができます。

