



## ツール

---

次の各項を参照してください。

- [Unified Communications Manager ユーザのインポート \(P.13-2\)](#)
- [Unified Communications Manager ユーザの同期化 \(P.13-3\)](#)
- [タスクの定義 \(P.13-3\)](#)
- [タスク定義の基本設定 \(P.13-4\)](#)
- [タスク スケジュール \(P.13-5\)](#)
- [一括管理ツール \(P.13-6\)](#)
- [カスタム キーボード マッピングの検索 \(P.13-6\)](#)
- [カスタム キーボード マッピングの編集 \(P.13-7\)](#)
- [ユーザの移行 \(P.13-8\)](#)
- [メッセージの移行 \(P.13-8\)](#)
- [文法の統計 \(P.13-9\)](#)

## Unified Communications Manager ユーザのインポート

表 13-1 [Unified Communications Manager ユーザをインポート (Import Unified Communications Manager Users)] ページ

フィールド	説明
[Unified Communications Manager を検索 (Find Unified Communications Manager Users)]	<p>インポートするユーザのタイプを選択します。</p> <p>同時運用構成では、ユーザはデフォルトスイッチからインポートされます。</p> <p>スタンドアロン構成で Cisco Unified Communications Manager からデータをインポートする場合は、適切なユーザ アカウントを持つ Cisco Unified CM サーバも選択する必要があります。このリストに表示されるのは、AXL サーバの設定対象となる Cisco Unified CM サーバだけです。</p> <p>スタンドアロン構成で Cisco Unity Connection を LDAP ディレクトリと連動し、Connection を LDAP データと同期化している (LDAP データが Connection サーバ上の非公開 Cisco Unified CM データベースにインポートされている) 場合は、LDAP データのインポートを選択することができます。</p>
[ベースにするテンプレート (Based on Template)]	<p>新しいテンプレートまたは新しいユーザ アカウントの基礎となるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響を及ぼします。</p> <p>Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合、このリストには、ボイスメールを使用するユーザ用のテンプレートだけが表示されます。</p>
[エイリアス (Alias)]	<p>ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。</p> <p>ユーザは、エイリアスを入力して Cisco Personal Communications Assistant にログインします。管理者は、エイリアスを入力して Cisco Unity Connection の管理にログインします。</p>
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザ アカウントの作成](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[LDAP ユーザ データからのユーザ アカウントの作成](#)」の章

## Unified Communications Manager ユーザの同期化

表 13-2 [Unified Communications Manager ユーザの同期化 (Synchronize Unified Communications Manager Users)] ページ

フィールド	説明
[次の電話システムにインポートされたユーザを検索 (Find Imported Users In)]	適切な検索基準を入力します。 スタンドアロン構成の場合は、適切なユーザ アカウントを持つ Cisco Unified Communications Manager サーバも選択する必要があります。このリストに表示されるのは、AXL サーバの設定対象となる Cisco Unified CM サーバだけです。 同時運用構成の場合、同期化は自動的に発生します。ユーザを手動で同期化する必要はありません。
[エイリアス (Alias)]	ユーザ、同報リスト、システム連絡先、個人のグループ、またはシステム内のその他のオブジェクトの一意テキスト名。 ユーザは、エイリアスを入力して Cisco Personal Communications Assistant にログインします。管理者は、エイリアスを入力して Cisco Unity Connection の管理にログインします。
[名 (First Name)]	ユーザまたは連絡先の名。
[姓 (Last Name)]	ユーザまたは連絡先の姓。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザ アカウントの作成](#)」の章

## タスクの定義

表 13-3 [タスクの定義 (Task Definitions)] ページ

フィールド	説明
[タスク名 (Task Name)]	Cisco Unity Connection タスクの名前。指定したタスクで実行される操作、実行頻度、およびタスクの結果 (タスクが成功したかどうかなど) の詳細を参照するには、タスクの名前をクリックします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「[Cisco Unity Connection タスク管理ツール](#)」の項

## タスク定義の基本設定

表 13-4 [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	タスクの名前。
[概要 (Summary)]	タスクによって実行される操作の概要。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側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。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[開始時間 (Time Started)]	タスクの実行が開始された日時。形式は year-month-day hour:minute:second.thousandths of a second です。このタスクの結果を表示するには、該当する日時のリンクをクリックします。
[完了時間 (Time Completed)]	タスクの実行が終了した日時。形式は year-month-day hour:minute:second.thousandths of a second です。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「[Cisco Unity Connection タスク管理ツール](#)」の項

## タスク スケジュール

各タスクのデフォルトの設定およびスケジュールは、機能とパフォーマンスに合わせて最適化されています。デフォルトの設定およびスケジュールを変更しないことをお勧めします。



### 注意

タスクの中には、Cisco Unity Connection の機能に不可欠なものがあります。重要なタスクに対して無効化や実行頻度の変更を行うと、パフォーマンスに悪影響を及ぼしたり、Connection の機能が停止したりする恐れがあります。

表 13-5 [タスク スケジュール (Task Schedule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	タスクの名前。
[有効にする (Enabled)]	指定したスケジュールに基づいてタスクを自動実行するかどうかを指定するには、チェックボックスをオンまたはオフにします。
[システム起動後実行までの時間 ____ 分 (Run on System Startup After ____ Minutes)]	スケジュールに基づいたタスク実行に加えて、Cisco Unity Connection サーバを再起動するたびにタスクを実行する場合は、このチェックボックスをオンにし、起動の何分後にタスクを実行するかを指定します。
[タスク実行間隔 ____ 分 (Run Task Every ____ Minutes)]	タスクを 1 日に複数回実行する場合は、このオプションを選択し、頻度を分単位で指定します。
[タスク実行時間 (Run Task At)]	定期的なスケジュールに基づいて実行されるようにタスクを設定するには、次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>毎日 1 回：時刻を指定し、[毎日 (Every Day)] オプションを選択します。</li> <li>毎週 1 回：時刻を指定し、[毎&lt;曜日&gt; (Every &lt;day of the week&gt;)] オプションを選択します。</li> <li>毎月 1 回：時刻を指定し、[毎&lt;日付&gt; (毎月) (Every &lt;date&gt; of Every Month)] オプションを選択します。</li> </ul>
[デフォルトに設定 (Set to Defaults)]	このページの値をすべてリセットして、現在のタスクの推奨デフォルト値にします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「管理ツール」の章の「[Cisco Unity Connection タスク管理ツール](#)」の項

## 一括管理ツール

表 13-6 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページ

フィールド	説明
[操作の選択 (Select Operation)]	該当する一括操作を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[作成 (Create)]</li> <li>[更新 (Update)]</li> <li>[削除 (Delete)]</li> <li>[エクスポート (Export)]</li> </ul>
[オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)]	該当するオブジェクトタイプを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[ユーザ (Users)] (ボイスメールボックスなし)</li> <li>[ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with Voice Mailbox)]</li> <li>[システム連絡先 (System Contacts)]</li> <li>[LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP directory)] (このオプションは、Cisco Unity Connection を LDAP ディレクトリと連動している場合に限り使用できます)</li> </ul>
[ユーザテンプレート (User Template)]	個々の CSV フィールドにある設定を、ユーザテンプレートの設定で上書きするかどうかを示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[いいえ (No)]</li> <li>[はい (Yes)] (選択する場合は、リストからテンプレートも選択)</li> </ul>
[CSV ファイル (CSV File)]	CSV ファイルのフルパスを入力します。
[失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)]	失敗したオブジェクトレポートのファイルのフルパスを入力します。
[送信 (Submit)]	一括操作を開始するには、[送信 (Submit)] をクリックします。
[最後の操作を表示 (Display Last Operation)]	直前の操作からの出力ファイルのダウンロードリンクを表示するには、[最後の操作を表示 (Display Last Operation)] ボタンをクリックします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の付録「[Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool の使用](#)」
- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「[LDAP ユーザデータからのユーザアカウントの作成](#)」の章

## カスタム キーパッド マッピングの検索

表 13-7 [カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページ

フィールド	説明
[カンバセーション名 (Conversation Name)]	使用可能な 3 つのカンバセーションから、該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。

## カスタム キーパッド マッピングの編集

表 13-8 [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mapping)] ページ

フィールド	説明
メニュー タブ	<p>メニューのキャンバセーションをカスタマイズするには、該当するメニュー タブをクリックします。次の 8 つのキャンバセーション メニューをカスタマイズできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [メイン (Main)] メニュー</li> <li>• [メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー ([メッセージ ヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、および [メッセージフッター (Message Footer)] タブ)</li> <li>• [メッセージ後 (After Message)] メニュー</li> <li>• [設定 (Settings)] メニュー</li> <li>• [メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー</li> <li>• [個人設定 (Personal Settings)] メニュー</li> </ul>
[オプション (Option)]	<p>選択したメニューで使用できるオプションのリスト。各オプションの詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「<a href="#">カスタム キーパッド マッピング ツール</a>」の章を参照してください。</p>
[キー割り当て (Key Assignment)]	<p>各メニュー オプションに割り当てられているキー (複数可)。次のことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 使用可能な文字は、0～9、*、#、および空白文字だけです。</li> <li>• 各メニュー オプションに使用できる数字は、最大で 3 桁です。</li> <li>• ある 1 つのメニューで、重複するキー エントリを設定することはできません (たとえば、[メイン (Main)] メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [メッセージを送信 (Send a Message)] の両方に「1」キーをマッピングすることはできません。ただし、[メイン (Main)] メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [設定 (Settings)] メニューの [グリーティング (Greetings)] に「1」キーをマッピングすることはできます)。</li> <li>• キー割り当てを空白のままにした場合、そのオプションはメニューで使用できなくなります。</li> <li>• 変更を保存すると、該当するキャンバセーションを使用するすべての新しい通話に対して、新しいキーマッピング設定が適用されます。</li> </ul>
[メニューでオプションとして発声 (Option Voiced in Menu)]	<p>メニューでオプションを再生するかどうかを指定するには、このチェックボックスをオンまたはオフにします。</p> <p>この設定は、オプションにキー (複数可) を割り当てるが、メニューでは提供しない場合に使用できます。オプションはこの場合も有効であり、割り当てたキーが押されると Cisco Unity Connection は適切に応答しますが、そのオプションはメニューでユーザに再生されません。</p>
[移動 (Move)]	<p>メニューでオプションが再生される順序を変更するには、メニュー オプションを選択し、[移動 (Move)] ボタンまたは上向き矢印と下向き矢印を使用します。</p>
[アクションの説明 (Action Description)]	<p>(表示のみ) 選択したオプションで実行される操作の説明。</p>
[すべてのタブのマッピングをリセット (Reset Mappings on All Tabs To)]	<p>このカスタム キーパッド マッピング キャンバセーションで基礎として使用する適切なキャンバセーションを選択します。</p> <p>すべてのメニューのキー マッピングを変更して、既存キャンバセーションのマッピングと同一にすることもできます。たとえば、選択したカスタム キーパッド マッピングのすべてのキー マッピングをオプション キャンバセーション 1 のマッピングで置換できます。これは、既存のキャンバセーションに加える必要のある変更が少ししかなく、すべてのオプションを手動で再度マッピングする作業を避ける場合に便利です。</p>

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「カスタム キーボード マッピング ツール」の章

## ユーザの移行

表 13-9 [ユーザの移行 (Migrate Users)] ページ

フィールド	説明
[サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)]	Cisco Unity (バージョン 4.0(5) 以降) または Cisco Unity Connection (バージョン 1.x) のユーザデータのエクスポート先となった SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
[パス名 (Path Name)]	インポートするユーザデータが含まれているディレクトリのパスを入力します。 パスの形式は、このディレクトリにアクセスするための SSH サーバアプリケーションをどのように設定したかによって異なります。
[ユーザ名 (Username)]	データのエクスポート先となるサーバおよびファイルへのアクセスに必要な権限のあるアカウントについて、アカウント名を入力します。
[パスワード (Password)]	[ユーザ名 (Username)] フィールドに入力したアカウントのパスワードを入力します。
[ユーザテンプレート (User Template)]	テンプレートを選択します。このテンプレートの設定が、インポートしたデータに基づいて作成するすべてのユーザに適用されます。
[失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)]	データをインポートできなかったユーザの情報が保存されるログ ファイルのファイル名を入力します。
[送信 (Submit)]	ユーザデータのインポートを開始するには、[送信 (Submit)] ボタンをクリックします。

## メッセージの移行

表 13-10 [メッセージの移行 (Migrate Messages)] ページ

フィールド	説明
[サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)]	Cisco Unity (バージョン 4.0(5) 以降) または Cisco Unity Connection (バージョン 1.x) のメッセージのエクスポート先となった SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
[パス名 (Path Name)]	インポートするメッセージが含まれているディレクトリのパスを入力します。 パスの形式は、このディレクトリにアクセスするための SSH サーバアプリケーションをどのように設定したかによって異なります。
[ユーザ名 (Username)]	データのエクスポート先となるサーバおよびファイルへのアクセスに必要な権限のあるアカウントについて、アカウント名を入力します。
[パスワード (Password)]	[ユーザ名 (Username)] フィールドに入力したアカウントのパスワードを入力します。
[送信 (Submit)]	メッセージのインポートを開始するには、[送信 (Submit)] ボタンをクリックします。

## 文法の統計

表 13-11 [文法の統計 (Grammar Statistics)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	(表示のみ) ダイナミック音声認識文法の名前。
[最終変更日 (Last Modified)]	(表示のみ) 文法が最後に再コンパイルされた日付。
[アイテム数 (Number of Items)]	(表示のみ) 文法に含まれているアイテムの数。
[更新待ち (Pending Updates)]	(表示のみ) 保留中の更新があるかどうかを示します。文法にアイテムを追加し (たとえば、名前文法に新しい名前を追加)、追加後に文法が再コンパイルされていない場合は、[更新待ち (Pending Updates)] が「yes」に設定されます。その他の場合は「no」に設定されます。
[再構築中 (Is Rebuilding)]	(表示のみ) 文法が現在再コンパイル中であるかどうかを示します。

