



## 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。

- [パスワード \(P.4-2\)](#)
- [メッセージ受信インジケータ \(P.4-5\)](#)
- [着信転送、スクリーニング、および通話保留 \(P.4-8\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール \(P.4-11\)](#)
- [外部の発信者のオプション \(P.4-12\)](#)
- [メールボックスサイズの割り当て \(P.4-13\)](#)
- [メッセージのエイジング \(P.4-14\)](#)
- [メッセージロケータ \(P.4-15\)](#)
- [カンパセーションと電話メニューのオプション \(P.4-16\)](#)
- [Phone View \(P.4-29\)](#)
- [メッセージ再生順序のオプション \(P.4-31\)](#)
- [メッセージの宛先と送信先のオプション \(P.4-41\)](#)
- [メッセージアクション \(P.4-48\)](#)
- [グリーティング \(P.4-50\)](#)
- [通知デバイス \(P.4-60\)](#)
- [代行内線番号 \(P.4-70\)](#)
- [代行ユーザ名 \(P.4-74\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.4-75\)](#)
- [Exchange の予定表および連絡先へのアクセス \(P.4-76\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express \(P.4-76\)](#)
- [外部メッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス \(P.4-77\)](#)
- [SMTP プロキシアドレス \(P.4-79\)](#)
- [音声認識 \(P.4-80\)](#)

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。このマニュアルは、

[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/administration/guide/7xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/administration/guide/7xcucsagx.html) から入手可能です。

## パスワード



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) では、PIN 設定およびパスワード設定は、Cisco Unified CM の管理ページの [ユーザ管理 (User Management)] ページで制御されています。詳細と関連トピックについては、ヘルプまたは『Cisco Unified Communications Manager アドミニストレーションガイド』を参照してください。また、Cisco Unity Connection の管理でパスワード設定は変更できませんが、Connection ユーザのパスワードは変更できます。

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 \(P.4-2\)](#)
- [Web アプリケーション \(Cisco PCA\) のパスワードの保護と変更 \(P.4-3\)](#)

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

Cisco Unity 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パスワード (PIN) 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 メッセージの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 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」の章にある「[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。

#### 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。
  - 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。
-

## 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 \(P.4-5\)](#)
- [MWI 設定を変更する \(P.4-6\)](#)
- [MWI を削除する \(P.4-7\)](#)

### 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 4-1 [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、カッコ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 4-1 [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
[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 設定を変更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、カッコ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。

---

## 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に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)] 転送ルールを定義します。[標準 (Standard)] 転送ルールは、常に有効で、オフにできません。[就業時間外 (Off Hours)] ルールおよび [オプション (Alternate)] ルールについては、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ルールを編集する \(P.4-9\)](#)
- [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ルールを編集する \(P.4-9\)](#)

スクリーニングおよび保留のオプションを Cisco Unity Assistant Web ツールで変更できるサービスクラスに割り当て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ルールを編集する

- 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** [編集 (Edit)] メニューの [転送ルール (Transfer Rules)] 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)] 転送ルール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** [この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)] フィールドがページの先頭に表示された場合は、次のオプションから適切なものを選択します。

[このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)]	この転送ルールがアクティブな場合、Connection はこのページの設定を適用します。
[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)]	この転送ルールがアクティブな場合、Connection はこのページの設定を無視してパーソナル着信転送ルールを適用します。
	 <p><b>(注)</b> このオプションが使用可能なのは、ユーザが パーソナル着信転送ルール Web ツールにアクセスできる場合だけです。</p> <hr/> <p>このオプションを使用する場合は、パーソナル着信転送ルール Web ツールでパーソナル着信転送ルール セットを設定する必要があります。ルールセットが設定されていない場合、すべての着信はユーザのプライマリ内線番号に転送されます。</p>

- ステップ 5** [このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)] を選択した場合、または [この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)] フィールドがページの先頭に表示されなかった場合、必要に応じてこのページの残りの設定を変更します ([就業時間外 (Off Hours)] 転送ルールおよび [オプション (Alternate)] 転送ルールの内容は、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 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** 必要に応じて、残りの転送ルールについて [ステップ 3](#) ~ [ステップ 6](#) 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ルールを編集する

- 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。

## ■ 着信転送、スクリーニング、および通話保留

- 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。
-

## 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 クラスに割り当てられているユーザだけです。パーソナル着信転送ルールが使用されるのは、アクティブな基本ルール（標準、オプション、時間外の転送ルール）が、基本設定の代わりにパーソナル着信転送ルールを適用するように設定されている場合だけです。

ユーザのパーソナル着信転送ルールをアクティブにして修正するには、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アクティブにして修正する

- 
- 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 [転送ルール (Transfer Rules)] をクリックします。
  - ステップ 3** [転送ルール (Transfer Rule)] テーブルで、パーソナル着信転送ルールに使用する基本転送ルールを選択します。
  - ステップ 4** [この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)] フィールドで、[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] をクリックします。
  - ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
  - ステップ 6** パーソナル着信転送ルールに使用するその他の基本転送ルールごとに、**ステップ 2** ~ **ステップ 5** を繰り返します。
  - ステップ 7** [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページで、Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールへのリンクをクリックします。

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 8** 必要な設定を変更します。



(注) 使用可能な設定の詳細については、『Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツールユーザガイド』を参照してください。このマニュアルは、[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) から入手できます。

- ステップ 9** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## 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：アクセスおよび配布の制御](#)」の章を参照してください)。
- 発信者がユーザにメッセージを残すときに再生される、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 (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) の [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページで指定します。

## メールボックス サイズの割り当て

Cisco Unity Connection では、Connection システムのメールボックスごとに、最大サイズつまり割り当てを指定することができます。割り当ては、Connection が次の動作をするように設定できます。

- メールボックスが指定されたサイズに達した場合に警告を発する。
- メールボックスのサイズが大きくなってきた場合、ユーザがメッセージを送信できないようにする。
- メールボックスが許可されている最大サイズに達した場合、ユーザがメッセージを送信および受信できないようにする。

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、個々のメールボックスおよびユーザ テンプレートに対するシステム全体の割り当てを上書きします。たとえば、販売部門の従業員に、その他の従業員よりも大きいメールボックスを割り当てるとします。同じテンプレートを使用して販売部門のすべての従業員のユーザ アカウントを作成する場合、そのテンプレートに対し、より大きい割り当てを指定できます。または、個々のユーザ アカウントに、より大きい割り当てを指定できます。

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、次の手順を実行します。各割り当てがどのように機能するかについて、およびシステム全体の割り当てを変更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「メールボックスのサイズの制御」の章にある「[メールボックス サイズ使用割当量の指定](#)」の項を参照してください。

### 個々のユーザまたはテンプレートのメールボックス 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 [メールボックス (Mailbox)] をクリックします。
- ステップ 3** 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 (メガバイト単位) 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)] の値以下、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値以下にする必要があります。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

## メッセージのエイジング

ボイスメッセージが保存されるハードディスクが満杯にならないようにするため、Cisco Unity Connection メッセージのエイジングルールを設定できます。このルールにより、指定の日数が経過した後に開封済みメッセージが自動的に [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動し、さらに指定の日数が経過した後に [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダ内のメッセージが完全に削除されます。

メッセージの保存ポリシーを強化するため、ユーザが何らかの方法でメッセージにアクセスしたかどうかに基づいて、指定の日数よりも古いセキュアメッセージを完全に削除する Connection メッセージのエイジングルールを設定できます。

メッセージのエイジングポリシーがどのように機能するか、ポリシー設定の変更方法、およびポリシーをシステム全体で有効化または無効化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「メールボックスのサイズの制御」の章にある「[メッセージエイジングポリシーの変更](#)」の項を参照してください。

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。

### ユーザまたはテンプレートの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 [メールボックス (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.4-15)
- 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.4-15)

### 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、[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。
-

## カンバセーションと電話メニューのオプション

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、Cisco Unity 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。

- ユーザがパスワードを入力せずに電話で Cisco Unity Connection にアクセスできるように許可 (P.4-16)
- 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.4-17)
- 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.4-20)
- ユーザおよび発信者に再生される電話言語 (P.4-22)
- Cisco Unity Connection がカンバセーションを終了したときの通知先の選択 (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 (P.4-27)
- 新しいメッセージの自動再生 (P.4-28)

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。

### ユーザがパスワードを入力せずに電話で Cisco Unity Connection にアクセスできるように許可

デフォルトでは、ユーザは、メッセージをチェックしたり個人の設定を変更したりするために Cisco Unity Connection にログオンする前にパスワードの入力を求められます。携帯電話、自宅の電話、または組織内の安全なオフィスにある電話から Connection にアクセスすることの多いユーザが利用しやすくするには、このようなユーザがメールボックスにアクセスするためにプライマリ内線番号または代行デバイスから Connection にコールした場合、Connection がパスワードの入力を求めないように指定することを検討します (不明な内線番号から Connection へのコールの場合は、通常どおりパスワードの入力を求めます)。



(注)

セキュリティ上の理由から、組織内の共有作業スペース、小個室、またはその他の公共エリア (ロビーや受付など) で業務するユーザに対し、最初にパスワードを入力せずに電話で Connection にアクセスすることを許可するのは、適切ではありません。

パスワードを入力せずに Connection にログオンできるユーザであっても、電話パスワードの有効期限が切れた場合は更新するように求められます。

#### ユーザがパスワードを入力しなくても電話で Cisco Unity Connection にアクセスできるようにする

**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** [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 (該当するどちらか) で、[既知の内線から発信するときのパスワードをスキップする (Skip Password When Calling From a Known Extension)] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

## 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

Cisco Unity Connection には、ユーザに対して再生される電話カンバ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 が電話機のキーボード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。

タッチトーンカンバセーション	ユーザは、キーを押して目的の操作を Connection に伝達できます。選択するタッチトーンカンバセーションは、複数用意されています。各カンバセーションは、メッセージ取得メニューのキーボー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。
音声認識カンバセーション	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。音声認識カンバセーションの場合、提供されるキーボードマッピングは選択できません。
 <p><b>(注)</b> ユーザを音声認識カンバ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.5-19 の「音声認識」を参照してください。</p>	

タッチトーンカンバ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ボー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カンバ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、タッチトーンカンバセーションを選択することはできませんが、ユーザに音声認識カンバ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バ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バセーションを一度に指定する \(P.4-18\)](#)

ユーザは、音声認識カンバ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バ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バ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バ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。

## ■ 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 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。
- 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** [タッチトーン カンパセーションスタイル (Touchtone 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。

[標準ガイドランス (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。
[簡易ガイドランス (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.4-19)
- 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.4-19)

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 [標準ガイドランス (Full)] または [簡易ガイドランス (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 [標準ガイドランス (Full)] または [簡易ガイドランス (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。

<p>[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>	<p>ユーザがメニューに応答しない場合に 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>
<p>[最初のタッチトーンまたはボイスコマンドを待つ (Wait for First Touchtone or Voice Command)]</p>	<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>
<p>[名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords)]</p>	<p>メッセージの宛先指定、パスワードの更新、着信転送番号やメッセージ到着通知番号の変更などのためにユーザ名や内線番号を入力するときに、ユーザが1つのキーを押してから次のキーを押すまで Connection が待機する時間の長さを指定します。</p>
<p>[複数桁のメニューオプションを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options)]</p>	<p>特定の電話メニューで、複数キーの組み合わせの最初の1桁を示すキーをユーザが押してから次のキーを押すまで Connection が待機する時間の長さを指定します (たとえば、[メッセージ後 (After Message)] メニューで、メッセージに返信するためにユーザは4を押します。全員に返信するには42、ユーザに発信するには44を押します)。これは、##を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合にも適用されます。</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>
<p>[ボイスコマンドの単語間で待機する (フレーズ未完了タイムアウト) (Wait Between Words in Voice Commands (Phrase Incomplete Timeout))]</p>	<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>

[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)]	<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>
[音声認識の音声感度 (Voice Recognition Speech Sensitivity)]	<p>この設定は、潜在的なバックグラウンドノイズを取り除くために使用します。0 の値はスピーチエンジンの感度があまり高くないことを示し、相手に聞き取ってもらうには大声で話す必要があります。100 の値はスピーチエンジンの感度が非常に高いことを示し、あらゆるノイズがスピーチイベントと見なされます。</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、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 \(P.4-21\)](#)
- [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 \(P.4-22\)](#)

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 [メニューに応答するとき (When Responding 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ボイスコマンドを待つ (Wait for First Touchtone or Voice Command)] フィールドに、500 ~ 10,000 ミリ秒の値を入力します。
  - [名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and Passwords)] 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。

## ■ カンパセーションと電話メニューのオプション

- [複数桁のメニューオプションを入力するとき追加のキーが押されるのを待つ (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options)] フィールドに、250 ~ 5,000 ミリ秒の値を入力します。この値は 1,500 (1.5 秒) にすることをお勧めします。
- [ボイスコマンドの単語間で待機する (フレーズ未完了タイムアウト) (Wait Between Words in Voice Commands (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。
- [音声認識の音声感度 (Voice Recognition Speech Sensitivity)] フィールドに、0 ~ 100 の値を入力します。0 の値はスピーチエンジンの感度があまり高くないことを示し、相手に聞き取ってもらうには大声で話す必要があります。100 の値はスピーチエンジンの感度が非常に高いことを示し、あらゆるノイズがスピーチ イベントと見なされます。この値は 50 にすることをお勧めします。

**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、0 ~ 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 \(P.4-23\)](#)
- [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 \(P.4-24\)](#)



(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)] > [一般的な設定 (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録音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 がカンパセーションを終了したときの通知先の選択

カンパ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.4-24)
- 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.4-25)

### 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 [カンパセーション終了後 (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、Cisco Unity Connection は、ユーザがカンパセーションを終了するとすぐに、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。
[メールボックスがあるユーザ (User with 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。

## カンパ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、およびユーザグリーティングを Cisco Unity 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カンパセーション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カンパセーションの速度と音量の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、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カンパセーション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次から選択します。
- [標準 (Normal)]
  - [遅い (Slow)]
  - [速い (Fast)]
  - [最速 (Fastest)]
- 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カンパセーションの速度と音量の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、[カンパセーション音量 (Conversation Volume)] チェックボックスをオンにし、隣接するリストから音量レベルを選択します。
- ステップ 6** [カンパセーション速度 (Conversation 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 7** [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もグリーティングを再生

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 がユーザに名前でも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 がユーザに名前でも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 がユーザに名前でも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 がユーザに名前でも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。
-

## 新しいメッセージの自動再生

デフォルトでは、ユーザが Cisco Unity Connection にログオンすると、メインメニューが再生されます。メインメニューの代わりに、新しいメッセージが再生されるようにカンパセーションをカスタマイズすることができます。この操作により、Cisco Unity Connection が新しいメッセージを自動的に再生するため、ユーザは新しいメッセージを再生するためにキーを押す必要がなくなります。

カスタマイズしない場合、ユーザに対して再生されるカンパセーションは通常どおり次のように機能します。

- Connection はユーザの録音名、オプション グリーティング通知、新しいメッセージ数、[メッセージタイプ (Message Type)] メニューを、指定されたとおりに表示します。
- Connection が新しいメッセージの再生を開始する前に、システム ブロードキャスト メッセージ、メッセージボックス満杯の警告、パスワードリセット通知、その他のプロンプトが同様に再生されます。
- Connection が次の新しいメッセージを再生する前に、ユーザはメッセージを保存するかまたは削除するかを指定する必要があります。
- ユーザは、いつでもメッセージの再生を終了してメインメニューを再生できます。新しいメッセージがない場合は、通常どおりメインメニューが再生されます。

テンプレートまたは個々のユーザに対して、Connection が新しいメッセージを自動的に再生するように指定するには、次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection が新しいメッセージを自動的に再生するように指定する

- 
- 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)] ページの [ログイン後に再生 (After Logging On, Play)] で、[ユーザの新規メッセージを自動的に再生する (User's New Messages Automatically)] 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。
-

## 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、Cisco Unity 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、タッチトーンと音声認識カンパセッションのどちらでも使用できます。音声認識で使用する場合は、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割り当て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.5-19 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。

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ッ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ッション) (P.4-29)
- 個々のユーザまたはテンプレートの Phone View を有効にする (音声認識カンパセッション) (P.4-30)
- 複数のユーザアカウントの Phone View を一度に有効にする (P.4-30)

### 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ッション)

- 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。

---

## 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。

- [メッセージのタイムスタンプに使用される時間形式 \(P.4-31\)](#)
- [メッセージ再生の速度と音量 \(P.4-32\)](#)
- [メッセージの数 \(P.4-33\)](#)
- [メッセージ再生順序 \(P.4-35\)](#)
- [各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容 \(P.4-37\)](#)
- [ユーザが電話を切ったときまたは切断されたときにメッセージを開封済みとマーク付け \(P.4-39\)](#)
- [メッセージの巻き戻しまたは早送りのときに前方や後方にスキップする時間 \(P.4-40\)](#)
- [新規メッセージと保存済みメッセージの削除の確認 \(P.4-40\)](#)

## 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 \(P.4-31\)](#)
- [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 \(P.4-32\)](#)

### 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** [カンバセーション (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。
- 

## メッセージ再生の速度と音量

Cisco Unity Connection がメッセージを再生する速度と音量を指定することができます。

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、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)。

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。個々のユーザアカウントまたはテンプレートを更新すると、カンバセーションの速度と音量を調整することもできます。

- [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の速度と音量を変更する \(P.4-32\)](#)
- [複数のユーザアカウントのメッセージ再生の速度と音量を一度に変更する \(P.4-33\)](#)

### 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の速度と音量を変更する

- 
- 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)] ページで、ユーザに対して Connection カンバ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** Connection がユーザに対してプロンプトを再生する速度を次から選択します。
- [標準 (Normal)]

- [遅い (Slow)]
- [速い (Fast)]
- [最速 (Fastest)]

**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メッセージ再生の速度と音量を一度に変更する

---

**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、[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** [メッセージ音量 (Message Volume)] 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 6** [メッセージ再生速度 (Message Speed)] 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 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。

---

## 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

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.4-33)
- 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.4-34)

**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。

## ■ メッセージ再生順序のオプション

**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 (Email Message Counts)]	Connection は、電子メールメッセージの数を通知します。
[ファックスメッセージ数 (Fax Message Counts)]	Connection は、ファックスメッセージの数を通知します。
[受信メッセージ数 (Receipt Message Counts)]	Connection は、受信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。

**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)]
- [新規ファックスメッセージの合計数をアナウンスする (Announce Total Number of New Fax 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 Email 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 emails)]
- [通常電子メール (Normal emails)]
- [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だけを指定できます。

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 \(P.4-35\)](#)
- [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 \(P.4-36\)](#)

### 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。

## ■ メッセージ再生順序のオプション

- 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。

## 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 \(P.4-37\)](#)
- [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 \(P.4-38\)](#)

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。

## ■ メッセージ再生順序のオプション

[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。
[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 Users)]	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。

## ユーザが電話を切ったときまたは切断されたときにメッセージを開封済みとマーク付け

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを聞くとき、電話を切るか切断される前にメッセージが保持されないようにユーザが指定しない限り、Cisco Unity Connection はメッセージを現状のまま (新規メッセージまたは開封済みメッセージとして) 保持します。ただし、ユーザによっては、メッセージにアクセスした時点でそれらのメッセージすべてに開封済みのマークが付くことを好む場合があります。

**ユーザが電話を切ったときまたは切断されたときに、メッセージに開封済みのマークを付けるように指定する**

**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 [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 [各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)] で、[電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)] フィールドの値を [メッセージの保存 (Save Message)] に変更します。

**ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

## メッセージの巻き戻しまたは早送りのときに前方や後方にスキップする時間

デフォルトでは、ユーザがメッセージを聞いているときに、メッセージを巻き戻したり早送りしたりする場合、Cisco Unity Connection はメッセージを 5 秒間スキップします。

ユーザは、Cisco Unity Assistant の [電話メニュー設定 (Phone Menu Preferences)] ページでユーザ自身がこれらの設定を有効にしたり調整したりできます。

### メッセージの巻き戻しまたは早送りのときに前方や後方にスキップする時間を変更する

- 
- 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 [各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)] で、目的の動作に応じて [メッセージの早送り (Fast Forward Message By)] フィールドと [メッセージの巻き戻し (Rewind Message By)] フィールドの値を変更します。
  - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

## 新規メッセージと保存済みメッセージの削除の確認

デフォルトでは、ユーザが新規メッセージおよび保存済みメッセージを電話で削除するとき、Cisco Unity Connection は削除操作の確認を求めません。ユーザによっては、メッセージを削除する前に、選択した操作について Connection から確認を求められることを好む場合があります。メッセージを削除するかどうかの確認は、削除されたメッセージにアクセスできないユーザにとって特に便利です。

Cisco Unity Connection がユーザに削除の確認を求めるように設定するには、次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection がユーザに新規および保存済みメッセージの削除の確認を求めるように指定する

- 
- 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 [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 [メッセージを削除するとき (When Deleting a Message)] で、[新規および保存済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletions of New and Saved Messages)] 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。
-

## メッセージの宛先と送信先のオプション

ユーザが別のユーザにメッセージを送信したり宛先指定したりする方法をカスタマイズする設定がいくつかあります。次の項を参照してください。

- [ブロードキャストメッセージ \(P.4-41\)](#)
- [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 \(P.4-42\)](#)
- [受信者を名前で確認するようユーザに要求 \(P.4-43\)](#)
- [宛先指定の続行をユーザに要求 \(P.4-44\)](#)
- [切断時にメッセージを送信するかどうかの指定 \(P.4-45\)](#)
- [メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の追加 \(P.4-46\)](#)

## 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 Cisco Unity 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、Connection のユーザは、ブロードキャストメッセージの送信や更新はできません)。

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 \(P.4-41\)](#)
- [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 \(P.4-42\)](#)

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。

### 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。

## ■ メッセージの宛先と送信先のオプション

[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。

## タッチトーンカンパ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)] > [カンパセーション (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。

## 受信者を名前で確認するようユーザに要求

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージの送信、転送、または返信をするとき、ユーザが内線番号を入力してメッセージの宛先を指定した場合でも、Cisco Unity Connection はユーザが追加した受信者を確認するよう求めることはしません。Cisco Unity Connection で各受信者を名前で確認することをユーザが好む場合（受信者を追加した方法にかかわらず）、管理者は、受信者が追加されるたびに Connection で「<ユーザ名>を追加しました。（<user name> added）」と再生されるように指定できます。

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、次の手順を実行します。

### 受信者を名前で確認することを Cisco Unity Connection がユーザに求めるように指定する

- 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 [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** [受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by 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。

## 宛先指定の続行をユーザに要求

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する（またはメッセージを転送する）場合、Cisco Unity Connection は、まず受信者を1人追加することを許可し、その次に何をするかを示すよう求めます（「受信者を追加するには1、メッセージオプションは3、録音するにはシャープを押してください。（To add another recipient, press 1. For message options, press 3. To record, press #.）」）。ユーザが複数の受信者にメッセージを送信および転送する場合、各受信者の後に1を押して宛先指定を続行するのは、面倒で時間のかかる作業になります。これが組織内のユーザにとって問題になる場合、管理者は、ユーザが各受信者の後に名前の追加を続行できるよう Connection を指定できます。このようにして、ユーザが複数の受信者にメッセージを送信および転送するときの宛先指定プロセスを効率化できます。これは、日常的に複数の受信者にメッセージを送信しているユーザにとって好ましい変更になります。

ただし、管理者がこの変更を行うと、ユーザは、メッセージを1人の受信者に宛先指定するとき、次に示す状況ではメッセージを送信するためにさらに1つキーを押すことを求められるようになります。管理者はこの点を考慮する必要があります。

- 複数の受信者ではなく1人の受信者にメッセージを転送する場合に、ユーザは、さらに1つキーを押す必要があります。
- 1人の受信者にメッセージを送信する場合で、宛先指定の前にメッセージを録音するよう Connection から求められる設定になっているとき、ユーザは、さらに1つキーを押す必要があります。

宛先指定の続行をユーザに求めるよう Connection を指定するには、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。

### Cisco Unity Connection が宛先指定の続行をユーザに求めるように指定する

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 [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 次の表に示すように、この設定をどのように変更するかに応じて [各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)] チェックボックスをオンまたはオフにします。

チェックボックスをオフにした場合	メッセージの宛先指定において、Connection は、受信者の追加の次に何をするかを1つのキーを押すことによって示すようユーザに求めます。 これがデフォルトの設定です。
チェックボックスをオンにした場合	メッセージの宛先を指定する作業を効率化します。ユーザは、宛先指定が完了したことを示すまで、受信者の名前または内線番号（該当する場合）を入力することができます。

ステップ4 [保存 (Save)] をクリックします。

## 切断時にメッセージを送信するかどうかの指定

ユーザがメッセージを送信、転送、または返信している途中でコールの切断によってメッセージが中断された場合に、そのメッセージを Cisco Unity Connection がどのように処理するかを、管理者は変更できます。

デフォルトでは、次の状況でコールが切断されたとき、Connection はメッセージを送信します。

ユーザがメッセージを返信または送信しているとき	メッセージの受信者が 1 人以上存在し、録音時間が 1 秒 (1,000 ミリ秒) 以上の場合。つまり、ユーザがメッセージの録音または宛先指定を完了していなくても、Connection はメッセージを送信します。
ユーザがメッセージを転送しているとき	メッセージの受信者が 1 人以上存在する場合。つまり、ユーザがコメントの録音またはメッセージの宛先指定を完了していなくても、Connection はメッセージを送信します。

この設定の値を調整することにより、ユーザが # キーを押してメッセージを送信する準備ができたことを示さない限り、Connection がメッセージを送信しないように変更できます。したがって、ユーザが確認する前にコールが切断された場合、Connection はメッセージを送信せずに削除します。



(注)

この設定は、外部発信者が残したメッセージには適用されません。

### 切断時にメッセージを送信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 [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** [電話が切断されたとき、またはユーザが切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)] フィールドで、目的の動作に応じて、[メッセージ送信 (Send Message)] または [メッセージの削除 (Discard Message)] を選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

## メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の追加

ユーザが受信者の名前を発話する、または名前の一部を入力することによってメッセージの宛先を指定すると、一致する名前が複数見つかる場合があります。2つのメカニズムを設定して、特定の受信者に優先順位をつけるように **Connection** を指定できます。検索結果がソートされ、ウェイトのより高い名前が検索結果の最初に提示されます。ユーザが設定可能な「友達リスト」と、使用状況に基づいた名前の自動ウェイトという両方のメカニズムにより、ユーザに単一のアドレス指定優先順位リストが提供されます。ユーザはこれらのメカニズムのどちらか一方を有効にするか、両方を同時に有効にすることができます。どちらのメカニズムも有効になっていない場合、または一致する名前がアドレス指定優先順位リストに表示されない場合、**Connection** は、入力された名前に一致するものを姓（ユーザの場合）または表示名（同報リストの場合）でソートしてアルファベット順に提示します。あるいは **Connection** は、発話された名前に一致するものを音声認識の信頼レベルでソートします。

ユーザごとのアドレス指定優先順位リストに名前をいくつ保存するか（デフォルト値は 100 個）を決定したり、何日間メッセージの宛先に指定されなかったらその相手を自動的にリストから削除するか（デフォルト値は 90 日）を決定したりする設定は、システム全体の設定で行います。手順については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「すべてのユーザのカンパセーション設定の変更」の章にある「[アドレス指定優先順位リスト](#)」の項を参照してください。

自分のアドレス指定優先順位リストを確認したり、名前を追加または削除したりできるセットアップカンパセーションにユーザがアクセスできるようにするには、ユーザをカスタムカンパセーションに割り当てる必要があります。また、管理者はカスタムキーパッドマッピングツールを使用して、アドレス指定優先順位リストカンパセーションをそのカンパセーションの [メッセージ設定 (Message Settings)] メニューのキーにマップする必要があります。ユーザをカスタムカンパセーションに割り当てる手順については、[P.4-17](#) の「[タッチトーンカンパセーションと音声認識カンパセーション](#)」を参照してください。カスタムキーパッドマッピングツールの使用方法については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[カスタムキーパッドマッピングツール](#)」の章を参照してください。

使用状況に基づいた名前の自動ウェイトを有効にするには、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対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加を有効にする \(P.4-46\)](#)
- [複数のユーザアカウントに対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加を一度に有効にする \(P.4-47\)](#)

### 個々のユーザまたはテンプレートに対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加を有効にする

- 
- 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 [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** [アドレス指定優先順位リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)] 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に対し、メッセージのアドレス指定優先順位リストへの受信者の自動追加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** [メッセージの送信 (Message Send)] タブをクリックします。
- ステップ 6** [アドレス指定優先順位リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)] 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 7** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
-

## メッセージアクション

メッセージアクションとは、Cisco Unity Connection がユーザのために受信するさまざまなタイプのメッセージをどのように処理するかを決めるものです。Connection は、ユーザに宛先指定された特定のタイプのメッセージすべてに対し、設定されたアクションを適用します。たとえば、ボイスメッセージに対するメッセージアクションが、これらのタイプのメッセージをユーザの代行 SMTP アドレスにリレーするように設定されている場合、Connection はすべてのボイスメッセージ (VPIM メッセージ、IMAP クライアントから送信されたメッセージ、および電話によって録音および送信されたメッセージを含む) をリレーします。



(注)

ボイスメッセージを別のアドレスにリレーするように選択した場合、ユーザは Connection 電話インターフェイス、Cisco Unity Inbox、および Phone View や Cisco Unified Personal Communicator などのその他のクライアントから、これらのタイプのメッセージにアクセスできなくなります。

ユーザまたはユーザテンプレートを個別に設定するか一括で設定するかに応じて、次の手順のどちらか、または両方を実行します。

- [個々のユーザまたはテンプレートのメッセージアクションを設定する \(P.4-48\)](#)
- [複数のユーザアカウントでメッセージアクションを一度に設定する \(P.4-49\)](#)

### 個々のユーザまたはテンプレートのメッセージアクションを設定する

**ステップ 1** 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 [メッセージアクション (Message Actions)] をクリックします。

**ステップ 3** 各メッセージタイプに対し、次のアクションを選択します。

- [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection はメッセージをユーザのメールボックスに配信します。
- [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は不達確認を送信者に送信します。
- [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は [リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。



(注)

[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマートホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマートホストを設定していない限り、いずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] オプションを選択したページを保存することはできません。

**ステップ4** **ステップ3**でいずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] を選択した場合は、[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドに、SMTP アドレス (個々のユーザの場合) または SMTP アドレス パターン (ユーザ テンプレートの場合) を入力します。ユーザ テンプレートを設定している場合は、テキストとトークンの組み合わせを入力できます。トークンは、テンプレートからユーザを作成するときに、そのユーザ プロファイル用に入力された値に置き換えられます。[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リスト内のトークンの名前をクリックし、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横にある矢印をクリックします。

---

### 複数のユーザアカウントでメッセージアクションを一度に設定する

**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、[ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mail)] をクリックし、編集するユーザアカウントを探して選択します。

**ステップ3** [Next] をクリックします。

**ステップ4** [メッセージアクション (Message Action)] タブをクリックします。

**ステップ5** 各メッセージタイプに対し、次のアクションを選択します。

- [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection はメッセージをユーザのメールボックスに配信します。
- [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はメッセージを拒否します。可能な場合、Connection は不達確認を送信者に送信します。
- [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は [リレーアドレス (Relay Address)] フィールドで指定されたアドレスにメッセージを転送します。



**(注)** [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定していない限り、いずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] オプションを選択したページを保存することはできません。

**ステップ6** **ステップ5**でいずれかのメッセージタイプに対して [メッセージをリレー (Relay the Message)] を選択した場合は、SMTP アドレス パターンを入力します。テキストとトークンの組み合わせを入力できます。トークンは、Connection によってユーザ プロファイルの値に置き換えられます (たとえば、%Alias% は、ユーザを編集するときに対応するユーザ プロファイルのエイリアスに置き換えられます)。[リレーアドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リスト内のトークンの名前をクリックし、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横にある矢印をクリックします。

## 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.4-50)
- グリーティング再生中の発信者入力の許可 (P.4-51)
- ユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるように設定 (P.4-54)
- オプション グリーティングの通知プロンプト (P.4-56)
- ユーザ グリーティングの有効化 (P.4-57)
- 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.4-57)
- 複数言語でのグリーティングの録音 (P.4-59)

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

Cisco Unity 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。
[祝日 (Holiday)]	アクティブなスケジュールに関連付けられた、祝日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および時間外グリーティングは無効になります。  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。

[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、時間外グリーティング、および祝日グリーティングは無効になります。  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。
[通話中 (Busy)]	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。  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。
[オプション (Alternate)]	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。

## 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電話機のキーパッド 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、メッセージの録音、グリーティングの終了、ユーザにもコールハンドラにも関連付けられていない番号への転送、および選択した緊急連絡先番号、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 4-3 に、電話機のキーパッド 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 4-3 電話機のキーパッド 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.4-52)

- 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.4-53)



(注)

緊急連絡先番号に転送するためのキーを割り当てる作業には、別の考慮事項が必要になります。発信者が緊急連絡先番号に転送されるようにユーザ グリーティングを設定する手順については、P.4-54 の「ユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるように設定」を参照してください。

### 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、適切な電話機のキーパッド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、発信者が追加の数字を入力するのを待たずに、すぐにキーを処理するように指定します。



(注)

ロックすることを選択した電話機のキーパッド 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。

- 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。
[メールボックスがあるユーザ (User with 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** 定義するその他のキーごとに、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** 該当する電話機のキーパッドキーのタブをクリックします。

**ステップ6** 発信者が追加の数字を入力するのを待たずにすぐにキーを処理するように指定するには、[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電話機のキーパッドキーが、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。

**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。

[メールボックスがある ユーザ (User with 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。

## ユーザ グリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるように設定

発信者が利用しやすくするために、特定のユーザまたはユーザグループのグリーティング再生中に1つのキーを押すことによって、発信者が緊急連絡先番号に転送されるように Cisco Unity Connection を設定できます。緊急連絡先番号には、オペレータや別のユーザ（上司や同僚など）の内線番号、またはユーザや別の人物に接続できる番号を使用できます。各ユーザに対し、最大 12 個の緊急連絡先番号（電話機のキーパッドの各キーに対して1つ）を設定できます。発信者を緊急連絡先番号に転送するときに、Connection は着信を電話システムにリリースします。

発信者が転送のために押すキーおよび転送先の番号を指定するには、Cisco Unity Connection の管理または一括編集ユーティリティを使用できます。ユーザは Connection セットアップ オプションカンバセーションを使用して、緊急連絡先番号を確認および指定することができます (Connection セットアップ オプションが表示されて緊急連絡先番号を確認できるのは、[緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] オプションで少なくとも1つのキーを設定している場合だけです)。緊急連絡先番号は、この番号を指定するユーザに関連付けられた転送用の制限テーブルで許可される番号に制限されています。

この機能を有効にする場合、転送に使用するキーだけを管理者が指定し、ユーザが自分で指定できるように緊急連絡先番号を指定しないでおくことが必要な場合があります。緊急連絡先番号が指定されるまでは、転送用に設定されたキーをユーザグリーティングの間に発信者が偶然押してしまっても、Connection はそのキーを無視します。緊急連絡先番号を設定するときに使用する必要のあるトランクアクセスコードまたは特別な番号形式がある場合は、ユーザに知らせてください。

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、ユーザグリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする \(P.4-54\)](#)
- [複数のユーザアカウントについて、一度にユーザグリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする \(P.4-55\)](#)

### 個々のユーザまたはテンプレートについて、ユーザグリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする

**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 [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、適切な電話機のキーパッド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、発信者が追加の数字を入力するのを待たずに、すぐにキーを処理するように指定します。



**(注)** ロックすることを選択した電話機のキーパッド 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。

**ステップ 5** [アクション (Action)] セクションで、[コールアクション (Call Action)] をクリックし、[緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] を選択します。

**ステップ 6** [内線番号 (Extension)] フィールドに 0 ~ 9 の数字を入力し、最大 30 桁の緊急連絡先番号を指定します。次のものも入力できます。

- 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 \*

数字の間に空白、ダッシュ、カッコは使用しないでください。外線発信が必要な場合は、先頭にアクセスコード (9 など) を入力します。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。

**ステップ 7** 必要に応じて、緊急連絡先番号の説明を入力します。

**ステップ 8** 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 9** [保存 (Save)] をクリックします。

**ステップ 10** 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、一度にユーザグリーティングから緊急連絡先番号へ発信者が転送されるようにする**

**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** [発信者入力 (Caller Input)] タブをクリックします。

**ステップ 5** 該当する電話機のキーパッドキーのタブをクリックします。

**ステップ 6** 発信者が追加の数字を入力するのを待たずにすぐにキーを処理するように指定するには、[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電話機のキーパッドキーが、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。

**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** [コールアクション (Call Action)] をクリックし、[緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] を選択します。

**ステップ9** [内線番号 (Extension)] フィールドに 0 ~ 9 の数字を入力し、最大 30 桁の緊急連絡先番号を指定します。次のものも入力できます。

- 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 \*

数字の間に空白、ダッシュ、カッコは使用しないでください。外線発信が必要な場合は、先頭にアクセスコード (9 など) を入力します。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。

**ステップ10** 必要に応じて、緊急連絡先番号の説明を入力します。

**ステップ11** 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12** 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13** [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

Cisco Unity 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 \(P.4-57\)](#)

- 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.4-57)

#### 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** [プロフィール (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 Cisco Unity 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、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 \(P.4-58\)](#)
- [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 \(P.4-58\)](#)

#### 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録音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録音されていない場合、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パセーションでは使用できません。

## 通知デバイス

Cisco Unity Connection では、電話またはポケットベルに発信したり、テキストまたは SMS メッセージを送信したりして、ユーザに新しいメッセージの到着や予定表のイベントを通知するように設定できます。通知デバイスを設定することにより、コールまたは通知のメッセージ、通知を発生させるイベント、および通知が発生するスケジュールのパラメータを設定することができます。

Connection にはデフォルトの通知デバイスがいくつかあります。管理者は Cisco Unity Connection の管理を使用して、通知デバイスの追加、設定、および削除ができます。ユーザは、通知デバイスの有効化または無効化、通知デバイス設定の一部の設定、通知を発生させるイベントの設定、および通知のスケジュールリングの設定を Cisco Unity Assistant で行うことができます。また、管理者およびユーザは、複数の通知デバイスが連携してカスケードまたはチェーニングメッセージ到着通知を発生するように設定できます。

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。

- [電話およびポケットベル通知デバイス \(P.4-60\)](#)
- [SMS 対応の通知デバイス \(P.4-62\)](#)
- [SMTP 対応の通知デバイス \(P.4-64\)](#)
- [カスケードメッセージ到着通知 \(P.4-67\)](#)
- [チェーニングメッセージ到着通知 \(P.4-68\)](#)

## 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。

デフォルトでは、ユーザおよびユーザテンプレートには、自宅の電話、携帯電話、職場の電話、およびポケットベルに対する通知デバイスがあります。デフォルトの通知デバイスの変更、有効化、または無効化はできますが、削除することはできません。また、追加の通知デバイスは追加、変更、および削除できます。

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 \(P.4-60\)](#)
- [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 \(P.4-62\)](#)

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** [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで、通知を発生させるメッセージタイプごとに、該当するチェックボックスをオンにします。

[すべてのメッセージ (All Messages)]	Connection は、新しいメッセージ (ディスパッチ メッセージやその他のボイス メッセージおよびファックスを含む) を受信すると、このデバイスに発信します。
[ディスパッチメッセージ (Dispatch Messages)]	Connection は、ディスパッチ メッセージのマークの付いているボイス メッセージを受信すると、このデバイスに発信します。
[すべてのボイス メッセージ (All Voice Messages)]	Connection は、新しいボイス メッセージ (ディスパッチ メッセージを含む) を受信すると、このデバイスに発信します。
[ファックス (Fax Messages)]	Connection は、新しいファックスを受信すると、このデバイスに発信します。

**ステップ 6** **ステップ 5** で選択したイベント タイプごとに、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにし、そのタイプの新しいメッセージに緊急のマークが付いている場合にのみ、Connection が通知を送信するようにします。

**ステップ 7** [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、カッコ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。次のものも入力できます。

- 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 8** [追加ダイヤル番号 (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で必要な ID です。

**ステップ 9** [追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機時間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)] 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、必要に応じて増減してください)。

**ステップ 10** 必要に応じて、他の設定を入力します。

**ステップ 11** [保存 (Save)] をクリックします。

**ステップ 12** オプションで、個々のユーザの追加設定を設定するには、[関連リンク (Related Links)] フィールドを使用して[通知デバイス詳細の編集 (Edit Notification Device Details)]に移動します。Cisco Unity Assistant が別のブラウザ ウィンドウで開きます。このウィンドウでは、通知スケジュールを変更したり、通知を特定の発信者または電話番号から送信されたメッセージに制限したりできます。ユーザは、Cisco Unity Assistant にログオンしてこれらの設定を変更することもできます。



(注) [関連リンク (Related Links)] フィールドは、Connection の管理のウィンドウの右上に表示されます。該当するリンク名をクリックし、[移動 (Go)] 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、[ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mailboxes)] をクリックし、編集するユーザアカウントを探します。
- 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。



(注) 一括編集ユーティリティで編集できるのは、デフォルトの通知デバイスだけです。デフォルトの電話またはポケットベルの通知デバイスは、自宅の電話、職場の電話、ポケットベル、および携帯電話です。

- 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** [通知イベント (Notification Event)] チェックボックスをオンにし、隣接する [ボイスメッセージ (Voice Messages)] リストおよび [ファックスメッセージ (Fax Messages)] 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。

## SMS 対応の通知デバイス

Cisco Unity Connection でメッセージの到着通知に SMPP を使用できるようにした場合、ユーザが新しいボイスメッセージ、電子メールメッセージ、ファックスを受信したときに、メッセージ到着通知を携帯電話やその他の SMS 対応のデバイスで受信するように設定できます。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。

ユーザが SMS メッセージ到着通知を受信できるようにするには、まず P.4-63 の「SMS (SMPP) メッセージ到着通知デバイスを設定する」を実行します。Connection と通信するように SMS デバイスをいったん設定すると、P.4-64 の「SMS 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」を実行して、SMS デバイスが通知を受信するようになります。または、Cisco Unity Assistant でその手順を実行するようにユーザに伝えることもできます。

Connection でメッセージの到着通知に SMPP 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 および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章を参照してください。

### SMS (SMPP) メッセージ到着通知デバイスを設定する

- 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、SMS デバイスが表示されている場合は、そのデバイス名をクリックし、ステップ 5 に進みます。  
  
SMS デバイスが表示されない場合は、[新規追加 (Add New)] をクリックし、ステップ 4 に進みます。
- ステップ 4** [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページの [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストで、[SMS] をクリックします。少なくとも 1 つの SMPP プロバイダーが設定されるまで、SMS はデバイスタイプに表示されません。
- ステップ 5** 必要に応じて、デバイスの表示名を入力または修正します。
- ステップ 6** [SMPP プロバイダ (SMPP Provider)] フィールドで、サービスプロバイダーの名前をクリックします。
- ステップ 7** [宛先 (To)] フィールドに、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。



(注) ほとんどの SMSC では、電話番号を国際電話形式 (+ および 00 を省略して国コードと市外局番を付加する) で入力する必要があります。たとえば、米国では、1 206 555 1234 のようになります。

- 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。
- ステップ 10** 「SMS 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」の手順に進み、ユーザの SMS (SMPP) 通知を有効にします。

または、Cisco Unity Assistant でユーザが自分でデバイスを設定できます。

## SMS 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)] ページで、前述の「SMS (SMPP) メッセージ到着通知デバイスを設定する」の手順で設定した SMS デバイスの表示名をクリックします。
- 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** 必要に応じて、このページで他の設定を変更します。たとえば、通知を繰り返すかどうかを制御するパラメータや、通知を繰り返す頻度を制御するパラメータを設定することが必要な場合があります。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** オプションとして、個々のユーザの追加設定を設定するには、[関連リンク (Related Links)] フィールドを使用して [通知デバイス詳細の編集 (Edit Notification Device Details)] に移動します。Cisco Unity Assistant が別のブラウザ ウィンドウで開きます。このウィンドウでは、通知スケジュールを変更したり、通知を特定の発信者または電話番号から送信されたメッセージに制限したりできます。ユーザは、Cisco Unity Assistant にログオンしてこれらの設定を変更することもできます。



(注) [関連リンク (Related Links)] フィールドは、Connection の管理のウィンドウの右上に表示されます。該当するリンク名をクリックし、[移動 (Go)] 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 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 および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章を参照してください。



(注) メッセージの到着通知に SMTP を使用できるように Connection サーバを正しく設定していない場合、Connection は SMTP 通知メッセージを不正メールフォルダ (UmssMtaBadMail) に格納します。

デフォルトでは、ユーザおよびユーザ テンプレートには、SMTP 通知デバイスが1つあります。管理者はデフォルトの通知デバイスを変更することはできますが（有効化と無効化を含む）、削除することはできません。また、追加の SMTP 通知デバイスは追加、変更、および削除できます。

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、この項の手順を実行します。通知デバイスは、ユーザまたはテンプレートに対して個別に通知を受信するように設定する必要があります。デフォルトの SMTP 通知デバイスを設定したら、一括編集ユーティリティを使用してこのデバイスを有効または無効にしたり、複数のユーザに対してこのデバイスの設定の一部を変更したりできます。

- SMTP 対応デバイスが個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージを受信できるようにする (P.4-65)
- 複数のユーザアカウントのデフォルトの SMTP 通知デバイスを一度に変更する (P.4-66)

ユーザも、メッセージの到着通知を受信する SMTP デバイスを Cisco Unity Assistant で設定できます。

### SMTP 対応デバイスが個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージ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** [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで、通知を発生させるメッセージまたはイベントのタイプごとに、該当するチェックボックスをオンにします。

[すべてのメッセージ (All Messages)]	Connection は、新しいメッセージ (ディスパッチメッセージやその他のボイスメッセージおよびファックスを含む) を受信すると、このデバイスに発信します。
[ディスパッチメッセージ (Dispatch Messages)]	Connection は、ディスパッチメッセージのマークの付いているボイスメッセージを受信すると、このデバイスに発信します。
[すべてのボイスメッセージ (All Voice Messages)]	Connection は、新しいボイスメッセージ (ディスパッチメッセージを含む) を受信すると、このデバイスに発信します。
[ファックス (Fax Messages)]	Connection は、新しいファックスを受信すると、このデバイスに発信します。
[予定表の予定 (Calendar Appointments)]	Connection は、このデバイスに Outlook の今後の予定の通知を送信します。
[予定表の会議 (Calendar Meetings)]	Connection は、このデバイスに今後の Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の会議の通知を送信します。

- ステップ 6** ステップ 5 で選択したメッセージタイプごとに、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにし、そのタイプの新しいメッセージに緊急のマークが付いている場合にのみ、Connection が通知を送信するようにします。

## ■ 通知デバイス

- ステップ7** [宛先 (To)] フィールドに、ユーザの文字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8** [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9** 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10** 必要に応じて、他の設定を入力します。
- ステップ11** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ12** オプションで、個々のユーザの追加設定を設定するには、[関連リンク (Related Links)] フィールドを使用して[通知デバイス詳細の編集 (Edit Notification Device Details)]に移動します。Cisco Unity Assistant が別のブラウザ ウィンドウで開きます。このウィンドウでは、通知スケジュールを変更したり、通知を特定の発信者または電話番号から送信されたメッセージに制限したりできます。ユーザは、Cisco Unity Assistant にログオンしてこれらの設定を変更することもできます。



(注) [関連リンク (Related Links)] フィールドは、Connection の管理のウィンドウの右上に表示されます。該当するリンク名をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。

### 複数のユーザアカウントのデフォルトの SMTP 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、[ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mailboxes)] をクリックし、編集するユーザアカウントを探します。
- 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** [SMTP] タブをクリックします。



(注) 一括編集ユーティリティで編集できるのは、デフォルトの SMTP 通知デバイスだけです。

- 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** [通知イベント (Notification Event)] チェックボックスをオンにし、隣接する [ボイスメッセージ (Voice Messages)] リスト、[ファックスメッセージ (Fax Messages)] リスト、[予定表の予定 (Calendar Appointments)] リスト、および [予定表の会議 (Calendar Meetings)] 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。

## 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を発生させたメッセージ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 分が経過してもメッセージ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。

カスケードの一環としてユーザが通知を受信すると、ユーザはカスケードによって監視されているメールボックスにログオンするよう求められます。

カスケードメッセージ到着通知の代わりに、ディスパッチメッセージを使用する方法もあります。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「メッセージ」の章にある「[ディスパッチメッセージ](#)」の項を参照してください。

### 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** 通知デバイスがポケットベルまたは電話機の場合、通知を受信するユーザの電話番号に Connection がダイヤルできるように、[電話システム (Phone System)] フィールドの値を選択します。この電話システムは、カスケードの一環としてメールボックスが監視されているユーザが使用している電話システムと必ずしも同じとは限りません。
- ステップ6** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ7** **ステップ2**～**ステップ6** 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。カスケード到着通知が正しく機能するためには、カスケード内のすべてのデバイスで同じ [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。

## 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 デバイスにチェーニングメッセージ到着通知を設定しないでください (チェーンの最後のデバイスになる場合は除く)。Connection は、SMTP デバイスで到着通知の失敗を検出しません。

### 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。
- すべての [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをオフにします。いずれかの通知イベントを有効にした場合、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。

---

## 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。

ユーザが Connection に転送する代行用デバイスを設定している場合、発信者にはユーザグリーティングが再生され、ユーザへのメッセージを残すことができます。これは、ユーザのプライマリ内線番号にダイヤルした場合と同様です。ユーザは、Connection ではなく、代行用デバイス自体から転送を設定する必要があります。代行用デバイスを認識するシステムの電話番号を Connection に渡す必要があります。

ユーザは、別のユーザに関連付けられている代行内線番号にメッセージの宛先を指定することもできます。

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 \(P.4-70\)](#)
- [代行内線番号の編集 \(P.4-71\)](#)
- [代行内線番号の削除 \(P.4-72\)](#)
- [代行内線番号のカスタム設定 \(P.4-73\)](#)

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内線番号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 \(P.4-70\)](#)
- [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 \(P.4-71\)](#)

### 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。

[電話のタイプ (Phone Type)]	該当する電話機をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	代行内線番号の説明を入力します。
[電話番号 (Phone Number)]	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内線番号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 \(P.4-71\)](#)
- [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 \(P.4-72\)](#)

### 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。または、複数のユーザアカウントを一度に更新できます。この項の該当する手順を実行してください。

- [個々のユーザアカウントの代行内線番号を削除する \(P.4-72\)](#)
- [複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に削除する \(P.4-72\)](#)

#### 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。

---

#### 複数のユーザアカウントの代行内線番号を一度に削除する

---

**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、代行内線番号を削除するデバイスをクリックします。
  - ステップ 6** [削除 (Remove)] フィールドごとに、[桁数 (Digits)] リストから 0 をクリックします。
  - ステップ 7** 残りのフィールドがブランクであることを確認します。
  - ステップ 8** [Next] をクリックし、[Finish] をクリックします。
- 

## 代行内線番号のカスタム設定

一部のカンバセーション設定は、代行内線番号用にカスタマイズできます。デフォルトでは、各代行内線番号は、ユーザのプライマリ内線番号に設定されているのと同じ設定を使用します。代行内線番号のカスタム設定を使用すると、ユーザが発信する電話番号に基づいてカンバセーション設定を決めることができます。たとえば、ユーザが携帯電話から発信する場合は、音声認識入力スタイルを使用し、パスワードの入力要求をスキップします。しかし職場の電話から発信する場合は、タッチトーン入力スタイルを使用し、パスワードを入力するように求められます。

### 代行内線番号のカンバセーション設定をカスタマイズする

---

- 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、[詳細設定を表示する (Show Advanced Settings)] ボタンをクリックします。
  - ステップ 5** [設定 (Setting)] カラムで、カスタマイズする設定の左にあるチェックボックスをオンにします。
  - ステップ 6** [代行内線番号の値 (Alternate Extension Value)] カラムで、この代行内線番号の目的の動作に合わせて、この設定の値を修正します。各設定の説明については、ヘルプを参照してください。
  - ステップ 7** [保存 (Save)] 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 では、ユーザおよび外部発信者が音声認識を利用して電話をかけるときに代行ユーザ名が認識されるだけでなく、音声認識を利用してボイス メッセージの宛先を指定するときにも代行ユーザ名が認識されます。代行ユーザ名は、ユーザ、VPIM 連絡先、システム連絡先、システム同報リスト、プライベート同報リスト、および個人連絡先に対して作成できます。

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。

Cisco PCA から、Connection ユーザは自分の代行ユーザ名を編集または変更できます。また、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、またはプライベート同報リスト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たり、これらのリストを宛先指定したりしやすくなります。

次の手順を参照してください。

- ユーザの代行ユーザ名を追加する (P.4-74)
- ユーザの代行ユーザ名を編集する (P.4-74)

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。

### ユーザの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。
- 

### ユーザの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。

**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。「[ユーザの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。

---

## 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.5-14](#) 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。

---

## Exchange の予定表および連絡先へのアクセス

Cisco Unity Connection を Exchange 2007 または Exchange 2003 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。ユーザは Cisco Unity Assistant Web ツールを使用して、Exchange の連絡先をインポートすることもできます。インポートした連絡先情報は、ユーザが Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールで作成するルールに使用したり、ユーザがボイス コマンドを使用して電話を発信するときに使用したりできます。

Connection およびユーザアカウントの両方をこの機能用に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「[予定表連動の作成](#)」の章を参照してください。

パーソナル着信転送ルール機能を有効化するサービス クラスにユーザアカウントまたはテンプレートを割り当てる方法については、[P.5-12](#) の「[パーソナル着信転送ルール](#)」を参照してください。

電話中または Cisco Personal Communications Assistant の使用中に会議の予定を確認し、開催中の会議に参加する方法をユーザに通知するには、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザガイド (Release 7.x)』の参照をユーザに提案します。このマニュアルは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/user/guide/phone/7xcucugphonex.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/phone/7xcucugphonex.html) から入手可能です。

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を使用する方法をユーザに通知するには、次のマニュアルの参照をユーザに提案します。

- Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツール ユーザガイド (Release 7.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/user/guide/pctr/7xcucugpctrx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/pctr/7xcucugpctrx.html))
- 『Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザガイド (Release 7.x)』 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html)) の「[個人連絡先の管理](#)」の章

## Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express

Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express をインストール済みの場合は、Cisco Unity Connection を MeetingPlace または 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。

Connection およびユーザアカウントの両方をこの機能用に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「[予定表連動の作成](#)」の章を参照してください。

## 外部メッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス

Cisco Unity Connection が外部メッセージストアと連動していると、タッチトーンカンパセーションおよび音声認識カンパセーションのユーザが電話で Cisco Unity Connection にログオンしたとき、ユーザ宛の電子メールが読み上げられるようになります。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。

ユーザが外部メッセージストア内の電子メールにアクセスできるようにするには、次の手順を説明されている順序で実行します。

1. 外部メッセージストアに保存されている電子メールにアクセスするように Connection サーバを設定します。この手順は、『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定」の章で説明しています。
2. ユーザのメールボックスが保存された外部メッセージストア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。次の「外部メッセージストアの電子メールにアクセスするための個々のユーザの外部サービスアカウントを追加する」の手順を実行します。

ユーザの録音名がない場合、Connection は TTS を使用してユーザ名を読み上げます。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。

### 外部メッセージストアの電子メールにアクセスするための個々のユーザの外部サービスアカウントを追加する

- 
- 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** [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** [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 [外部サービス (External Service)] フィールドで、外部メッセージストア内の電子メールにアクセスするために設定する外部サービスの表示名をクリックします。
  - ステップ 5** [電子メール (Email Address)] フィールドに、ユーザの電子メールアドレスを入力します。
  - ステップ 6** [ログインタイプ (Login Type)] フィールドで、該当するオプションを次から選択します。
    - [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : Exchange のユーザ ID 設定が Connection のユーザエイリアスと同じ場合、このオプションが便利です。Connection はユーザを Connection のユーザエイリアスでログオンさせます。
    - [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] : Exchange のユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection のユーザエイリアスと異なる場合に便利)。Connection はこのフィールドの設定値でユーザをログオンさせます。

**ステップ 7** ([次のユーザ ID を使用: (Use user ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、ユーザ ID、この Connection ユーザがアクセスできるようにする Exchange のメールボックスの Exchange エイリアス (通常は Active Directory ユーザのログオン名と同じ) を入力します。

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 8** (Exchange 2007 のみ) [パスワード (Password)] フィールドに、Exchange のパスワードを入力します。Connection はユーザをこのフィールドの設定値でログオンさせます。

**ステップ 9** [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 10** [保存 (Save)] をクリックします。

**ステップ 11** ユーザの Exchange 設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストで失敗した部分がある場合は、Exchange、Connection、およびユーザの設定を確認します。

**ステップ 12** 外部メッセージストア内の電子メールにアクセスできるようにするユーザごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。

---

## SMTP プロキシアドレス

Cisco Unity Connection は、IMAP クライアントから送信される SMTP メッセージの送信者を該当するユーザにマップしたり、各受信者を該当するユーザまたは VPIM の連絡先にマップしたりするために、SMTP プロキシアドレスを使用します。Connection サーバ、ユーザアカウント、およびユーザワークステーションを IMAP クライアントにアクセスできるように設定する手順については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[IMAP 設定値の設定](#)」の章を参照してください。



(注)

少なくとも、各ユーザに、会社の電子メールアカウント用の SMTP プロキシアドレスを1つ設定することをお勧めします。

ユーザを個別に設定するか一括で設定するかに応じて、次の手順のどちらか、または両方を実行します。

- [個々のユーザまたは連絡先に SMTP プロキシアドレスを設定する \(P.4-79\)](#)
- [複数のユーザの SMTP プロキシアドレスを一度に設定する \(P.4-79\)](#)

ユーザテンプレートにプロキシアドレスを設定することはできません。

### 個々のユーザまたは連絡先に SMTP プロキシアドレスを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、編集するユーザアカウントを検索します。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューの [[SMTP プロキシアドレス \(SMTP Proxy Addresses\)](#)] をクリックします。
- ステップ 3** [[SMTP プロキシアドレス \(SMTP Proxy Addresses\)](#)] ページで、[[新規追加 \(Add New\)](#)] をクリックします。
- ステップ 4** [[SMTP プロキシアドレス \(SMTP Proxy Addresses\)](#)] テーブルで、[[SMTP プロキシアドレス \(SMTP Proxy Address\)](#)] カラムにアドレスを入力します。
- ステップ 5** 追加するアドレスごとに、[ステップ 3](#) と [ステップ 4](#) を繰り返します。



(注)

ユーザが [メッセージアクション (Message Actions)] ページでリレーアドレスを設定済みの場合、管理者はそのリレーアドレスをそのユーザの SMTP プロキシアドレスとして追加する必要があります。

- ステップ 6** アドレスの追加が完了したら、[[保存 \(Save\)](#)] をクリックします。

### 複数のユーザの SMTP プロキシアドレスを一度に設定する

- 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、**[ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mail)]** をクリックし、編集するユーザアカウントを探して選択します。
- ステップ 3** **[Next]** をクリックします。
- ステップ 4** **[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)]** タブをクリックします。
- ステップ 5** 編集中のユーザに対して設定済みのアドレスに 1 つまたは複数の SMTP プロキシアドレスを追加する場合は、**[SMTP プロキシアドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses)]** をクリックします。既存のすべてのプロキシアドレスを削除して 1 つまたは複数の新しいプロキシアドレスに置き換える場合は、**[SMTP プロキシアドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses)]** をクリックします。
- ステップ 6** **[新規追加 (Add New)]** をクリックします。
- ステップ 7** 新しいフィールドに、SMTP プロキシアドレスのパターンを入力します。テキストとトークンの組み合わせを入力できます。トークンは、**Connection** によってユーザプロフィールの値に置き換えられます (たとえば、**%Alias%** は、ユーザを編集するときに対応するユーザプロフィールのエイリアスに置き換えられます)。使用可能なトークンは次のとおりです。
- **%FirstName%**
  - **%LastName%**
  - **%Alias%**
  - **%Extension%**
- ステップ 8** 追加する SMTP プロキシアドレス パターンごとに、**ステップ 6** と **ステップ 7** を繰り返します。
- ステップ 9** アドレス パターンの追加が完了したら、**[Next]** をクリックし、**[Finish]** をクリックします。

## 音声認識

音声認識カンパ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割り当てて、この機能をユーザが使用できるようにします。P.5-19 の「音声認識」を参照してください。
2. 音声認識カンパ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.4-17 の「タッチトーンカンパセーションと音声認識カンパセーション」を参照してください。

音声認識カンパ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。