



サービス クラスによって制御される機能の設定

Cisco Unity Connection では、ボイスメールボックスを持つユーザが使用できる一部の機能は Class of Service (CoS; サービス クラス) によって制御されます。これには、ユーザ ライセンスが必要な機能も含まれます。CoS の設定を更新すると、機能をいつでも有効または無効にすることができます。この変更内容は、CoS のすべてのメンバーに適用されます。



(注)

個別のライセンスを必要とする機能へのアクセス権が CoS に含まれている場合、十分なライセンスがある場合に限り、その機能を CoS のメンバーに提供できます。

CoS によって制御される機能の設定の詳細と手順については、次の項を参照してください。

- [Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス \(P.5-2\)](#)
- [代行内線番号 \(P.5-3\)](#)
- [スクリーニングと通話保留 \(P.5-4\)](#)
- [Cisco Unity Assistant \(P.5-5\)](#)
- [Cisco Unity Inbox \(P.5-6\)](#)
- [削除したメッセージへのアクセス \(P.5-7\)](#)
- [ディレクトリでのリスト表示 \(P.5-7\)](#)
- [グリーティングの長さ \(P.5-8\)](#)
- [ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス \(P.5-9\)](#)
- [Live Reply \(P.5-10\)](#)
- [メッセージの録音時間の長さ \(P.5-11\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール \(P.5-12\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.5-14\)](#)
- [録音名と録音の長さ \(P.5-16\)](#)
- [制限テーブル \(P.5-17\)](#)
- [セキュア メッセージ \(P.5-18\)](#)
- [システム同報リストへのメッセージの送信 \(P.5-19\)](#)
- [音声認識 \(P.5-19\)](#)

Cisco Unified Personal Communicator からのボイス メッセージへのアクセス

Cisco Unity Connection のユーザが Cisco Unified Personal Communicator アプリケーションからボイス メッセージを再生、並べ替え、および削除できるようにするには、次の作業を示されている順序どおりに実行します。

1. 『Cisco Unified Personal Communicator インストレーション ガイド』の説明に従って、該当するサーバを設定し、Cisco Unity Connection の管理で、この機能を提供する CoS に Connection のユーザを割り当てて、クライアント アプリケーションを設定します。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。
2. 省略可能、ただし推奨: 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco PCA および IMAP 電子メール クライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスの保護」の章の説明に従って、安全な IMAP 接続を提供するように Connection サーバを設定します。
3. Connection ボイス メッセージにアクセスするように Cisco Unified Personal Communicator を設定する方法については、ユーザに 『Cisco Unified Personal Communicator ユーザ ガイド』または Cisco Unified Personal Communicator のヘルプを参照してもらいます。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。

代行内線番号

個々のユーザの代行内線番号は、管理者が各ユーザのアカウント ページで指定しますが、CoS 設定を使用すると、ユーザが各自の代行内線番号を表示または管理できるかどうか、および Cisco Unity Assistant を使用して各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。一連の代行内線番号を、ユーザが各自で指定できるようにすることを検討してください。指定を許可することで、ユーザの携帯電話、自宅の電話、およびその他の電話の内線番号を入力するように管理者から要請する回数を削減できます。代行内線番号をユーザが各自で管理できるようにした場合、ユーザは、管理者が指定した代行内線番号の他に 5 つまでの代行内線番号を指定できます。

管理者の定義する代行内線番号をユーザが表示および管理できるかどうか、または各自の一連の代行内線番号を管理できるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。代行内線番号の機能、および管理者がこの番号を使用する理由については、[P.4-70](#) の「代行内線番号」を参照してください。

代行内線番号を CoS メンバーが Cisco Unity Assistant で表示または管理できるかどうかを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [代行内線番号 (Alternate Extensions)] で、次のいずれかのオプションをクリックします。
- [自分の代行内線番号の表示または管理をユーザに許可しない (Users Cannot View or Manage Their Alternate Extensions)]
 - [管理者が定義した代行内線番号の表示をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions)]
 - [自分が定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]
 - [管理者が定義した代行内線番号の表示とユーザが自分で定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions and Manage Their User-Defined Alternate Extensions)]
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

スクリーニングと通話保留

CoS の [着信転送 (Call Transfer)] 設定で、ユーザが Cisco Unity Assistant または Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツール (該当する場合) を使用してスクリーニングと通話保留のオプションを変更できるかどうかを指定します (ユーザがパーソナル着信転送ルールを使用できるように設定されている場合、スクリーニングと通話保留のオプションは、Cisco Unity Assistant ではなく Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールにあります)。

スクリーニングと通話保留のオプションを使用すると、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るコールを Cisco Unity Connection がどのように処理するかについて、ユーザが指定できるようになります。ユーザが使用できるオプションは、着信転送の動作を管理者が各ユーザアカウントに対してどのように設定するかによって決まります (着信転送の動作については、P.4-8 の「[着信転送、スクリーニング、および通話保留](#)」を参照してください)。

各自のスクリーニングと通話保留のオプションをユーザが管理できるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。

スクリーニングと通話保留のオプションを CoS メンバーが管理できるかどうかを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [着信転送 (Call Transfer)] で、次のいずれかまたは両方のチェックボックスをオンにします。
- [通話のスクリーニング オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Screening Options)]
 - [通話の保留オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Holding Options)]
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Cisco Unity Assistant

Cisco Unity Assistant は、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトで使用できる Web ツールです。Cisco Unity Assistant では、Connection の設定（グリーティングやメッセージ配送のオプションを含む）をユーザが独自に設定し、メッセージ通知デバイスを設定し、プライベート同報リストを作成することができます。

Cisco Unity Assistant にユーザがアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。いずれかの Cisco PCA Web ツールにアクセスするようにユーザ ワークステーション上のブラウザを設定する手順については、『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 Personal Communications Assistant へのアクセスの設定」の章にある「Cisco PCA にアクセスするためのインターネットブラウザの設定」の項を参照してください。

Cisco Unity Assistant に CoS メンバーがアクセスできるようにする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
 - ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [機能 (Features)] で、[Cisco Unity Assistant の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Assistant)] 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。
-

Cisco Unity Inbox

メッセージを必ずしも電話で確認できないユーザが利用しやすいようにするには、ユーザがコンピュータで Cisco Unity Inbox にアクセスできるようにします。Cisco Unity Inbox は、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトで使用できる Web ツールです。

Cisco Unity Inbox にアクセスできるユーザは、各自のボイス メッセージの RSS フィードにもアクセスできます。『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「[ボイス メッセージの RSS フィードへのアクセスの設定](#)」の項を参照してください。

Cisco Unity Inbox にユーザがアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。いずれかの Cisco PCA Web ツールにアクセスするようにユーザ ワークステーション上のブラウザを設定する手順については、『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 Personal Communications Assistant へのアクセスの設定」の章にある「[Cisco PCA にアクセスするためのインターネット ブラウザの設定](#)」の項を参照してください。



(注)

CoS のメンバーに Cisco Unity Inbox を提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

Cisco Unity Inbox に CoS メンバーがアクセスできるようにする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[Cisco Unity Inbox の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Cisco Unity Inbox)] 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。
-

削除したメッセージへのアクセス

削除されたメッセージにユーザがアクセスできるようにするか、またはユーザがメッセージを削除した時点で完全に削除するかを指定します。削除済みのメッセージをサーバに保存することが望ましくない場合は、ユーザに対して、削除済みのメッセージへのアクセスを禁止することを検討します。

削除済みのメッセージにユーザがアクセスできるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。

削除済みメッセージへのアクセスを有効または無効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージオプション (Message Options)] で、[削除済みアイテムフォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)] チェックボックスをオンまたはオフにします。次に例を示します。
- ユーザに対して削除済みメッセージへのアクセスを許可するには、チェックボックスをオフにします。
 - ユーザがメッセージを削除した時点でメッセージを完全に削除するには、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。
-

ディレクトリでのリスト表示

電話ディレクトリでの表示の可否を CoS に属しているユーザが選択できるかどうかを指定します。電話ディレクトリは、ユーザおよび外部の発信者が、ユーザに到達してメッセージを残すために使用できる音声リストです。

電話ディレクトリに表示するかどうかをユーザが (Cisco Unity Assistant を使用して) 選択できるようにするには、次の手順を実行します。

電話ディレクトリに表示するかどうかを CoS メンバーが選択できるようにする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ディレクトリ一覧 (Directory Listing)] で、[ディレクトリにリストされるかどうかの選択をユーザに許可する (Allow Users to Choose to Be Listed)] 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。
-

グリーティングの長さ

ユーザが録音できるグリーティングの長さの最大値を指定するには、次の手順を実行します。

ユーザ グリーティングの長さの最大値を指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [グリーティング (Greetings)] で、長さの最大値をフィールドに秒単位で入力します。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

ボイスメッセージへの IMAP クライアント アクセス

メッセージを必ずしも電話または Cisco Unity Inbox で確認できないユーザが利用しやすいようにするには、ユーザがコンピュータ上で IMAP クライアント アプリケーションを使用してボイスメッセージにアクセスできるようにします。メッセージへのアクセスは管理者の選択するオプションによって制限されます。

[メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]	ユーザは、ボイスメッセージ全体にアクセスできます。
[プライベートメッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]	メッセージにプライベートマークが付いていない場合、ユーザはボイスメッセージ全体にアクセスできます。プライベートメッセージの場合は、メッセージヘッダーにのみアクセスできます(セキュアメッセージに IMAP クライアントでアクセスすることはできません)。このオプションを選択した場合、プライベートメッセージが Connection サーバ以外のロケーションに WAV ファイルとして保存されないことも保証されます。
[メッセージヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]	ユーザは、メッセージヘッダーにのみアクセスできます。

ライセンスの利用により、特定のサービスクラスのメンバー用 IMAP クライアントを使用してメッセージにアクセスできるようにするには、次の手順を実行します。IMAP クライアントアクセス用の 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の設定手順については、『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)

CoS のメンバーにボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

ボイスメッセージへの IMAP クライアントアクセスを CoS のメンバーに提供する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[IMAP クライアントを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** 次のいずれかのオプションを選択します。
 - [メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]
 - [プライベートメッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]
 - [メッセージヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

Live Reply

Live Reply (ライブ返信) が有効になっている場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、Cisco Unity Connection で送信者にコールしてメッセージに返信できます。CoS 設定では、ユーザが Live Reply を使用できるメッセージの範囲を管理者が指定できます。Live Reply を使用できるのが、他のユーザからのメッセージだけか、他のユーザからのメッセージと識別できない発信者からのメッセージの両方かを指定します (識別できない発信者とは、外部発信者、または Connection に転送されたが発信側の内線番号では識別できないユーザです)。

ユーザは、タッチトーンカンパセーションまたは音声認識カンパセーションを使用することによって、メッセージに Live Reply を使用できます。この機能を有効にした場合は、ユーザに対してそのことを通知するようにしてください。この機能を有効にしても、一部の電話カンパセーションのタイプに関しては、メインの Connection 電話メニューで Live Reply オプションについて説明されないためです (ただし、このオプションは『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザガイド』で説明されています)。

ユーザに対する Live Reply では、次のことに注意してください。

- メッセージを残したユーザの内線番号を Connection がダイヤルするのは、メッセージを残したユーザの [着信コールをユーザの電話機に転送する (Transfer Incoming Calls to User's Phone)] 設定が、内線番号または別の番号を呼び出すように設定されている場合のみです。



(注) [着信コールをユーザの電話機に転送する (Transfer Incoming Calls to User's Phone)] フィールドは、[着信転送 (Call Transfer)] ページにあります。

- メッセージを残したユーザの着信転送設定では、ユーザの電話が通話中の場合に Connection が実行する内容、および Connection がコールをスクリーニングするかどうか指定されます。
- ユーザがメッセージに対して Live Reply を試みているにもかかわらず、発信者がコールを受けることができない状態にある場合は、ユーザが自身の内線番号または代行内線番号からコールしているときに限り、発信者に残される応答メッセージはユーザが送信したものとそのまま正確に認識されます。これは、Connection は電話システムに Live Reply コールを渡しており、応答メッセージを残す時点ではユーザは Connection にログオンしていないからです。

識別できない発信者に対する Live Reply では、次のことに注意してください。

- Connection は、Automatic Number Identification (ANI; 自動番号識別) ストリングでは、電話システムによって提供された発信番号を使用します。Live Reply を開始するために、Connection はユーザのサービスクラスに関連付けられている転送制限テーブルと ANI デジットを照合します。この番号が許可されている場合、Connection は電話システムへのリリース転送を実行して、コールを返します。
- Connection が ANI ストリングの先頭に追加するプレフィックス、およびそのプレフィックスが適用される以前の ANI ストリングの最小長を設定できます。この設定を使用すると、たとえば、十分な長さを持つすべての番号の先頭にトランクアクセスコードを追加したり、その番号を処理するために電話システムが必要とする追加情報を提供したりできます。適切なダイヤル文字列を生成するために実行されるべきその他の形式設定は、電話システムが実行する必要があります。手順については、『Cisco Unity Connection システム アドミネレーションガイド』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「[身元不明発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス設定](#)」の項を参照してください。

CoS に属しているユーザの Live Reply を有効にするには、次の手順を実行します。

CoS メンバーの Live Reply を有効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ オプション (Message Options)] で、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに返信できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] チェックボックスをオンにして、他のユーザからのメッセージに対する Live Reply 機能を有効にします。オプションで、[ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに返信できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] チェックボックスをオンにして、識別できない発信者に対する Live Reply を許可することもできます。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

メッセージの録音時間の長さ

CoS に割り当てられているユーザが他のユーザに残すことのできるメッセージについて、録音時間の最大値を指定するには、次の手順を実行します。デフォルト設定は 300 (5 分) です。



- (注)** 外部の発信者が残すことのできるメッセージの長さの最大値を設定するには、各ユーザアカウントの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページを使用します。詳細については、[P.4-11](#) の「[パーソナル着信転送ルール](#)」を参照してください。
-

ユーザメッセージの録音の長さの最大値を指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ長 (Message Length)] で、録音の長さの最大値を秒単位で入力します。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

パーソナル着信転送ルール

Connection ユーザは、パーソナル着信転送ルール Web ツールを使用して着信転送ルールを作成すると、次のいずれかまたはすべての条件に従って、直接着信と間接着信を転送およびスクリーニングできます。

- 発信者の識別情報
- 時刻
- 会議スケジュール

Connection ユーザは、着信をボイスメールに転送するか、別の電話番号に転送するか、一連の通知先（これには、少なくとも1つの電話番号を含める必要があります。また、SMS および SMTP 通知デバイスを含めることができます）に転送するかを指定できます。

次の項を参照してください。

- [パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要 \(P.5-12\)](#)
- [パーソナル着信転送ルール機能の有効化と無効化 \(P.5-13\)](#)

オプションで、ユーザが Exchange 予定表および連絡先を使用してパーソナル着信転送ルールを作成できるように、Connection を設定できます。詳細およびタスク リストについては、[P.4-76](#) の「Exchange の予定表および連絡先へのアクセス」を参照してください。

パーソナル着信転送ルール Web ツールの概要

パーソナル着信転送ルールは、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトで使用できる Web ツールです。ユーザが着信転送ルールの作成に使用できるほか、次の追加機能を Connection ユーザに提供します。

個人連絡先リスト	<p>Connection ユーザは、個人連絡先のディレクトリを設定できます。これは、Connection ディレクトリ内の情報を補足するものです。Connection は、個人連絡先リストを使用して着信を転送します。また、Connection ユーザがユーザ スピーチ認識カンパセーションを使用する場合は、このリストを使用して電話を発信します。</p> <p> (注) ユーザは、Cisco Unity Assistant Web ツールで自身の個人連絡先リストを管理します。</p>
発信者グループ	<p>Connection ユーザは、発信者をグループにまとめることができます。それによって、複数の発信者に対して1つのルールを適用でき、同じルールを何度も作成せずに済みます。発信者グループには、他の Connection ユーザ、システム連絡先、または個人連絡先を含めることができます。</p>
個人通知先	<p>通知デバイスの他に、Connection ユーザは、自ら設定したルールに基づいて、Connection が着信を転送できる連絡先電話番号のディレクトリを作成できます。</p>

通知先グループ	Connection ユーザは、個人通知先と通知デバイスのグループを作成できます。通知先グループに着信を転送する場合、Connection は、グループ内で通知先がリストされている順序で各通知先に着信を転送します。応答があるか、発信者が電話を切るか、グループ内の最後の通知先に達するまで、転送は続行されます。Connection ユーザは、通知先の順序を指定したり、Connection が各通知先の応答を待機する呼び出し回数を指定したりできます。
着信転送ルールのテスト機能	着信転送ルールのテスト機能を使用すると、ユーザおよび管理者は、実際のルールに基づいて Connection が着信を転送する方法を確認できます。
すべて転送ルール	すべて転送ルールは、すべての着信を指定の時刻に特定の転送先に転送する単一のルールです。このルールを作成およびアクティブ化できるのは、電話を使用する場合のみです。
すべての着信を Cisco Unity Connection に転送	プライマリ内線電話を鳴らす代わりに、着信に対してパーソナル着信転送ルールを自動的に適用するには、Connection ユーザはすべての着信を Cisco Unity Connection に転送できます。

ユーザがパーソナル着信転送ルールおよび Web ツールを使用する方法については、『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』の「Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツール」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の有効化と無効化

CoS に属しているユーザのパーソナル着信転送ルール機能を有効または無効にするには、次の手順を実行します。

CoS メンバーのパーソナル着信転送ルールを有効または無効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [機能 (Features)] で、次のいずれかの操作を実行します。
- パーソナル着信転送ルールを有効にするには、[パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)] チェックボックスをオンにします。
 - パーソナル着信転送ルールを無効にするには、[パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

プライベート同報リスト

CoS 設定によって、Connection カンパセーションまたは Cisco Unity Assistant を使用してプライベート同報リストを管理する場合にユーザが使用できる最大リスト数、およびユーザが各リストに追加できる最大メンバー数を指定できます。

次の項を参照してください。

- ユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数 (P.5-14)
- プライベート同報リストごとの最大メンバー数 (P.5-15)

ユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数

CoS に割り当てられている各ユーザが使用できる最大リスト数 (99 まで) を設定できます。

Cisco Unity Connection カンパセーションと Cisco Unity Assistant の両方では、最大リスト数にユーザが達した時点を判別するためにこの CoS 設定が使用されますが、それぞれのアプリケーションでは、次のように異なる方法でユーザが所有するリストの数が計算されます。

- ユーザが電話を使用して、メンバーを加えることで新しいリストを作成すると、Cisco Unity Connection カンパセーションは、メンバーがあるプライベート同報リストの数を計算し、その合計をこの設定の値と比較して、そのユーザがリスト制限に達しているかどうかを判別します。メンバーがないリスト (未設定のリスト) は、ユーザが所有する合計リスト数に含められません。これは、リストに録音名またはテキスト名がある場合でも同じです。
- ユーザが Cisco Unity Assistant を使用して新しいリストを作成すると、Cisco Unity Assistant は、録音名、テキスト名、またはメンバーがあるリストの数を計算し、その合計をこの設定の値と比較して、そのユーザがリスト制限に達しているかどうかを判別します。メンバーがないリストでも、録音名またはテキスト名がある限り、この合計に含められます。

つまり、ユーザが 15 個のプライベート同報リストを所有できる CoS に属していて、メンバーが指定されている 12 個のリストと、録音名は指定されているがメンバーは指定されていない 2 個のリストを所有している場合、ユーザが電話を使用してリストを作成すると、Cisco Unity Assistant を使用した場合より多くのリストを、リスト制限に達するまで作成できます。

- この例では、ユーザが Cisco Unity Connection カンパセーションを使用した場合は、2 個の未設定のリストにメンバーを追加した上で新しいリストを 1 個作成するか、3 個の新しいリストを作成することで、ユーザはリスト制限に達します。ユーザが 3 個の新しいリストを作成することで制限に達した場合は、2 個のリストを削除しない限り、2 個の未設定のリストにメンバーを追加することはできません。
- ユーザが Cisco Unity Assistant を使用した場合は、1 個の新しいリストを作成することで、ユーザはリスト制限に達します。リスト制限に達しても、ユーザは 2 個の未設定のリストにメンバーを追加できます。

CoS に属しているユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数を変更するには、次の手順を実行します。

CoS メンバーが使用できるプライベート同報リストの最大数を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)] で、[ユーザあたりの最大リスト数 (Maximum Lists Per User)] フィールドに 1 ~ 99 の数値を入力します。

ステップ3 [保存 (Save)] をクリックします。

プライベート同報リストごとの最大メンバー数

CoS に割り当てられているユーザがプライベート同報リストに追加できる最大メンバー数 (999 まで) を指定するには、次の手順を実行します。

プライベート同報リストごとの最大メンバー数を変更する

ステップ1 Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。

ステップ2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [プライベート同報リスト (Private Distribution Lists)] で、[リストあたりの最大メンバー数 (Maximum Members Per List)] フィールドに 1 ~ 999 の数値を入力します。

ステップ3 [保存 (Save)] をクリックします。

録音名と録音の長さ

CoS ごとに、音声名の録音をユーザに対して許可するかどうか、および録音名の最大長を指定します。

ユーザの音声で録音されている名前を聞くことは、同様の名前を持つユーザを発信者が区別する上で役立ちます。音声名の録音が許可されている場合、ユーザは Cisco Unity Connection 電話カンパセッションまたは Cisco Unity Assistant を使用して各自の名前を録音できます。ユーザは、最初の登録時にこの作業を完了するように求められます。



(注) Connection では、ユーザが名前を録音しない場合でも登録プロセスを完了できます。

Connection ユーザが録音名を持っていない場合、Connection は Text to Speech (TTS; テキスト / スピーチ) を使用してユーザ名を再生します (表示名または連結した姓名が再生されます。どちらが再生されるかは、Connection の管理でどちらの名前を入力したかによって異なります)。しかし、録音名があれば、実際に目的の人物またはメールボックスなのかが発信者に非常にわかりやすくなります。ユーザに対して名前を録音を許可しない場合は、発信者が名前を覚えるのをサポートするために、ユーザ名の録音を第三者に依頼することをお勧めします。

ユーザが各自の名前を録音できるかどうか、および録音名の長さを指定するには、次の手順を実行します。

CoS メンバーが各自の名前を録音できるかどうかおよび名前の長さを指定する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2 [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [録音名 (Recorded Name)] で、[音声名の録音を許可する (Allow Recording of Voice Name)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3 [最大長 (Maximum Length)] フィールドに、最大長を秒単位で入力します。
- ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

制限テーブル

CoS ごとに、着信転送およびメッセージの到着通知に使用される制限テーブルを指定します。指定する制限テーブルは、両方とも同一にすることも、それぞれ別のものにすることもできます。

制限テーブルの詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[規制テーブルの管理](#)」の章を参照してください。

ユーザが着信転送およびメッセージの到着通知に使用できる数を制御するための制限テーブルを指定するには、次の手順を実行します。

着信転送およびメッセージの到着通知に関する制限テーブルを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [制限テーブル (Restriction Tables)] で、次の操作を行います。
- [発信 (Outcalling)] リストで、メッセージの到着通知に使用する制限テーブルをクリックします。
 - [転送 (Transfers)] リストで、着信転送に使用する制限テーブルをクリックします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

セキュアメッセージ

CoS のメンバーによって送信されるメッセージのセキュリティを Cisco Unity Connection がどのように処理するかを決定します。次の項目を指定できます。

- メッセージに常にセキュア マークを付ける。
- ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューで適切なキーを押して、メッセージにセキュア マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付ける。
- メッセージにセキュア マークを付けない。
- ユーザがメッセージにプライベート マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付ける (デフォルト)。

管理者が上のリストからどのオプションを指定しても、ユーザは、送信するメッセージに対していつでもプライベート マークを付けることができます。Connection で使用できるメッセージセキュリティ オプションの詳細については、『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[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。

CoS のメンバーによって送信されるメッセージのセキュリティを Connection がどのように処理するかを指定するには、次の手順を実行します。

CoS メンバーのメッセージセキュリティを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ オプション (Message Options)] で、次のオプションから選択します。
- [常に (Always)] : メッセージに常にセキュア マークを付けます。
 - [選択する (Ask)] : ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューでセキュア メッセージ オプションを選択して、メッセージにセキュア マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付けます。
 - [設定しない (Never)] : メッセージにセキュア マークを付けません。
 - [プライベート (Private)] : ユーザが [メッセージの発信オプション] 電話メニューでメッセージにプライベート マークを付けた場合に限り、メッセージにセキュア マークを付けます。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

システム同報リストへのメッセージの送信

システム同報リストにユーザがメッセージを送信できるかどうかを指定するには、次の手順を実行します。

システム同報リストに CoS メンバーがメッセージを送信できるかどうかを指定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージオプション (Message Options)] で、[システム同報リストへのメッセージ送信をユーザに許可する (Allow Users to Send Messages to System Distribution Lists)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

音声認識

音声認識カンバセーションにアクセスすることにより、ユーザは電話機の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。次の「[音声認識機能にアクセスして使用するためのライセンスを CoS メンバーに許可する](#)」の手順を実行します。
2. 音声認識カンバセーションに各ユーザ アカウントまたはテンプレートを割り当てるように指定します。P.4-17 の「[タッチトーン カンバセーションと音声認識カンバセーション](#)」を参照してください。



(注)

CoS のメンバーに音声認識を提供できるのは、十分なライセンスがある場合に限られます。

音声認識機能にアクセスして使用するためのライセンスを CoS メンバーに許可する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、変更する CoS を検索するか、新しい CoS を作成します。
- ステップ 2** [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[音声認識または電子メールのテキスト / スピーチへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Recognition or Text to Speech for E-Mail)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [機能 (Features)] の [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 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。
-

