



## **Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザ ガイド**

Release 7.x

2008 年 8 月 25 日発行

**【注意】シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意  
([www.cisco.com/jp/go/safety\\_warning/](http://www.cisco.com/jp/go/safety_warning/))をご確認ください。**

**本書は、米国シスコシステムズ発行ドキュメントの参考和訳です。  
米国サイト掲載ドキュメントとの差異が生じる場合があるため、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。  
また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。**

THE SPECIFICATIONS AND INFORMATION REGARDING THE PRODUCTS IN THIS MANUAL ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE. ALL STATEMENTS, INFORMATION, AND RECOMMENDATIONS IN THIS MANUAL ARE BELIEVED TO BE ACCURATE BUT ARE PRESENTED WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED. USERS MUST TAKE FULL RESPONSIBILITY FOR THEIR APPLICATION OF ANY PRODUCTS.

THE SOFTWARE LICENSE AND LIMITED WARRANTY FOR THE ACCOMPANYING PRODUCT ARE SET FORTH IN THE INFORMATION PACKET THAT SHIPPED WITH THE PRODUCT AND ARE INCORPORATED HEREIN BY THIS REFERENCE. IF YOU ARE UNABLE TO LOCATE THE SOFTWARE LICENSE OR LIMITED WARRANTY, CONTACT YOUR CISCO REPRESENTATIVE FOR A COPY.

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. All rights reserved. Copyright (C) 1981, Regents of the University of California.

NOTWITHSTANDING ANY OTHER WARRANTY HEREIN, ALL DOCUMENT FILES AND SOFTWARE OF THESE SUPPLIERS ARE PROVIDED "AS IS" WITH ALL FAULTS. CISCO AND THE ABOVE-NAMED SUPPLIERS DISCLAIM ALL WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THOSE OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE, OR TRADE PRACTICE.

IN NO EVENT SHALL CISCO OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL, OR INCIDENTAL DAMAGES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, LOST PROFITS OR LOSS OR DAMAGE TO DATA ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS MANUAL, EVEN IF CISCO OR ITS SUPPLIERS HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

CCDE, CCENT, Cisco Eos, Cisco Lumin, Cisco Nexus, Cisco StadiumVision, the Cisco logo, DCE, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn is a service mark; and Access Registrar, Aironet, AsyncOS, Bringing the Meeting To You, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, CCVP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, IronPort, the IronPort logo, LightStream, Linksys, MediaTone, MeetingPlace, MGX, Networkers, Networking Academy, Network Registrar, PCNow, PIX, PowerPanels, ProConnect, ScriptShare, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, TransPath, WebEx, and the WebEx logo are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or Website are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (0805R)

Any Internet Protocol (IP) addresses used in this document are not intended to be actual addresses. Any examples, command display output, and figures included in the document are shown for illustrative purposes only. Any use of actual IP addresses in illustrative content is unintentional and coincidental.

*Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザガイド*  
Copyright © 2008 Cisco Systems, Inc.  
All rights reserved.

Copyright © 2008, シスコシステムズ合同会社 .  
All rights reserved.



## CONTENTS

<b>Cisco Unity Assistant Web ツール</b>	<b>1</b>
Cisco Unity Assistant Web ツールについて	1
Cisco Unity Assistant Web ツールへのアクセス	2
<b>Media Master を使用した作業</b>	<b>3</b>
Media Master について	4
録音でのサウンド ファイルの使用	4
再生デバイスと録音デバイスの変更	5
Media Master のキーボード ショートカット	6
<b>個人設定の変更</b>	<b>7</b>
個人設定について	7
代行名のスペリングの追加	7
録音名の変更	8
ユーザ自身の代行ユーザ名の追加	9
代行用デバイスの追加	10
代行用デバイスの詳細設定の変更	11
ディレクトリ一覧ステータスの変更	12
<b>Cisco Unity Connection パスワードの変更</b>	<b>13</b>
Cisco Unity Connection パスワードについて	14
電話パスワードの変更	15
Cisco PCA パスワードの変更	15
外部サービスのアカウントのパスワードの変更	16
<b>Cisco Unity Connection カンパセーションの設定の変更</b>	<b>17</b>
カンパセーションの設定について	17
Connection カンパセーションの言語の変更	18
メニュー スタイルの変更	18
Connection カンパセーションの音量の変更	19
Connection カンパセーションのスピードの変更	19
メッセージのタイム スタンプに使用する時間フォーマットの変更	20
電話のインプット スタイルの変更	20
ログオンするときに Connection が再生する情報の変更	21
メッセージの宛先と送信方法の設定の変更	22

<b>メッセージの聞き取り設定の変更</b>	25
メッセージの聞き取り設定について	25
メッセージ確認時の接続案内	26
メッセージ再生音量の変更	27
メッセージ再生スピードの変更	28
メッセージの再生順序の変更	29
メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更	31
電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更	32
Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更	33
<b>着信転送とスクリーニングの設定の変更</b>	35
着信転送ルールについて	36
標準転送ルール	36
オプション転送ルール	36
時間外転送ルール	36
着信転送の設定の変更	37
通話保留の設定の変更	38
通話のスクリーニングの設定の変更	39
発信者のメッセージ設定の変更	40
<b>パーソナル グリーティングの管理</b>	41
パーソナル グリーティングについて	41
オプション グリーティング	41
通話中グリーティング	42
内線グリーティング	42
時間外グリーティング	42
標準グリーティング	42
祝日グリーティング	42
グリーティングの変更	43
<b>メッセージの到着通知の管理</b>	45
メッセージの到着通知について	45
通知デバイスの設定	46
メッセージ通知のカスケードとチェーン	56
SMS ( SMPP ) テキスト メッセージ通知の検討事項	56
<b>個人連絡先の管理</b>	57
個人連絡先について	57
個人連絡先の追加	58
個人連絡先の情報の変更	60
個人連絡先の削除	61

個人連絡先への Exchange 連絡先のインポート	62
<b>プライベート同報リストの管理</b>	<b>63</b>
プライベート同報リストについて	63
プライベート同報リストの作成	64
プライベート同報リストの名前の変更	65
プライベート同報リストのメンバーの変更	66
プライベート同報リストの削除	67

## 索引





# Cisco Unity Assistant Web ツール

---

- [1 ページの「Cisco Unity Assistant Web ツールについて」](#)
- [2 ページの「Cisco Unity Assistant Web ツールへのアクセス」](#)

## Cisco Unity Assistant Web ツールについて

Cisco Unity Assistant Web ツールでは、電話を使った、ユーザまたは発信者と Cisco Unity Connection 間のやりとりの方法をカスタマイズできます。また、録音したグリーティングやメッセージの発信オプションの設定など、Connection 設定を個人用に変更したり、メッセージの通知デバイスの設定やプライベート同報リストの作成も可能です。

Cisco Unity Assistant には、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトからアクセスできます。



(注)

Cisco PCA と Cisco Unity Assistant を使用するようにコンピュータのインターネット ブラウザを設定する必要があります。オフィスで使用するコンピュータに対しては Connection 管理者がすでにこの設定を行っている可能性があります。ユーザの組織が Cisco PCA へのリモート アクセスを提供する場合は、Web サイトへのアクセスに使用する他のコンピュータにインストールされているブラウザを設定する必要があります。手順については、Connection 管理者に問い合わせてください。

Cisco では、Cisco Unity Connection に関するフィードバックをお待ちしております。Cisco Unity Assistant ページの右上隅の [フィードバック] リンクをクリックしてください。表示されたフォーラムに Connection に関するフィードバックの内容を入力し、[送信] をクリックしてください。

## Cisco Unity Assistant Web ツールへのアクセス

この項では、2つの手順を示しています。

- 2 ページの「Cisco Unity Assistant にアクセスするには」
- 2 ページの「Cisco Unity Assistant のヘルプにアクセスするには」

### Cisco Unity Assistant にアクセスするには

- ステップ 1** <http://<Cisco Unity Connection サーバ名 >/ciscopca> にある Cisco PCA のログオン ページに移動します (URL は大文字と小文字が区別されます)。



#### ワンポイント・アドバイス

Cisco PCA の URL をブックマークすると、Cisco Unity Assistant にアクセスするたびに Web アドレスを入力する必要がなくなります。

- ステップ 2** ユーザ名とパスワードを入力します。
- ステップ 3** Cisco PCA のパスワードを忘れた場合は、Connection 管理者に問い合せてください。
- ステップ 4** [ ログイン ] をクリックします。
- ステップ 5** Cisco PCA のホームページで、[ Cisco Unity Assistant ] リンクをクリックします。
- ステップ 6** 作業終了後、Cisco Unity Assistant ページの右上隅にある [ ログアウト ] をクリックします。

### Cisco Unity Assistant のヘルプにアクセスするには

- ステップ 1** 任意の Cisco Unity Assistant ページで、[ ヘルプ ] メニューをクリックします。
- ステップ 2** [ ヘルプ ] メニューから、次の適切なリンクをクリックします。

コンテンツ	ヘルプのトピックがリスト表示されます。
インデックス	ヘルプのインデックスが表示されます。
ページ上	表示するページに対応したヘルプ トピックが表示されます。

アイコンのヘルプが必要な場合は、マウスのポインタをアイコンの上に置いてツールチップを表示させます。



## Media Master を使用した作業

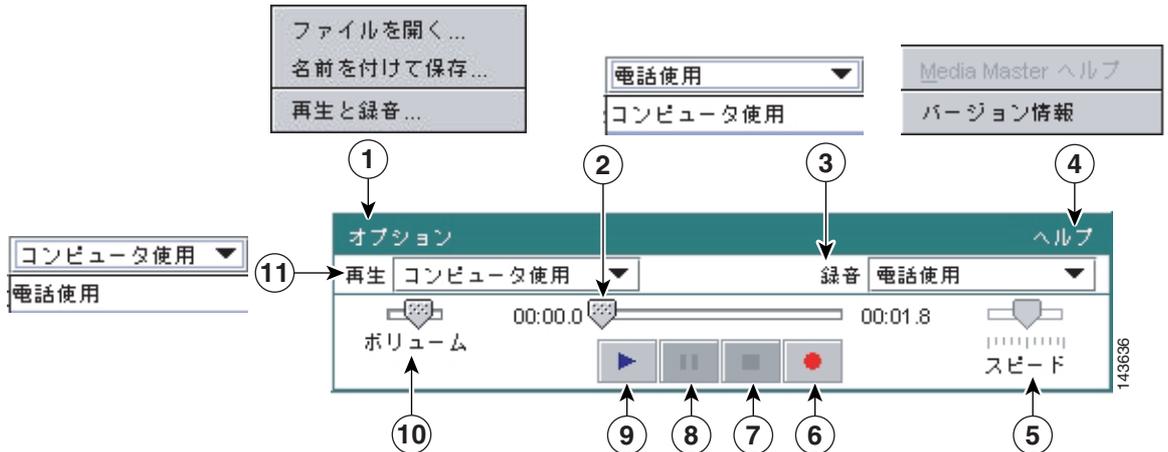
---

- [4 ページの「Media Master について」](#)
- [4 ページの「録音でのサウンド ファイルの使用」](#)
- [5 ページの「再生デバイスと録音デバイスの変更」](#)
- [6 ページの「Media Master のキーボードショートカット」](#)

## Media Master について

Media Master は Cisco Unity Assistant Web ツールのさまざまなページに表示されます。各コントロールをクリックすると、電話またはコンピュータのマイクとスピーカを使用してメッセージを録音したり、録音メッセージを再生したりできます。

図 1 Media Master



1	オプション メニュー	7	停止
2	録音 / 再生の経過表示	8	一時停止
3	録音リスト	9	再生
4	ヘルプ メニュー	10	音量コントロール
5	再生速度コントロール	11	再生リスト
6	録音		

表 1 で、Media Master の[ ヘルプ ]メニュー( 図 1 の 4 )で利用できるオプションについて説明します。

表 1 ヘルプメニュー

オプション	説明
Media Master ヘルプ	Media Master ヘルプを開きます。
バージョン情報	Media Master のバージョン情報と設定情報を表示します。

## 録音でのサウンド ファイルの使用

Media Master の [ オプション ] メニュー( 図 1 の 1 )を使用すると、録音で別のサウンド (WAV) ファイルを使用できます。使用できるオプションを表 2 に示します。

表 2 オプションメニュー

オプション	説明
ファイルを開く	コンピュータに保存されている WAV ファイルを開き、選択された再生デバイスで再生します。
名前を付けて保存	録音を WAV ファイルとして指定した場所に保存します。

## 再生デバイスと録音デバイスの変更

Cisco Unity Assistant Web ツールでは、録音と再生に使用するデバイスを選択できます。

再生デバイス	<ul style="list-style-type: none"> <li>電話：Cisco Unity Connection からユーザにコールが発信され、ユーザは電話の受話器またはスピーカフォンのスピーカを通じて音声を聞き取ります。</li> <li>コンピュータのスピーカ（使用できる場合のみ）</li> </ul>
録音デバイス	<ul style="list-style-type: none"> <li>電話：Cisco Unity Connection からユーザにコールが発信され、ユーザは電話の受話器またはスピーカフォンのマイクを使用して音声を録音します。</li> <li>コンピュータのマイク（使用できる場合のみ）</li> </ul>



### ヒント

電話を使用すると、高音質で録音を行えます。

Media Master に対するアップデートは、コンピュータごとにユーザ単位で保存されます。別のコンピュータ（たとえば自宅のコンピュータ）を使用して Media Master にアクセスする場合、2 台目のコンピュータでも Media Master の設定を変更する必要があります。

### 録音デバイスまたは再生デバイスを変更するには

**ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックします。

**ステップ 2** [ 個人設定 ] ページの [ 録音名 ] フィールドで、[ 再生 / 録音 ] をクリックして Media Master を表示します（該当する場合）。

**ステップ 3** Media Master の [ オプション ] メニューで、[ 再生と録音 ] をクリックします。

**ステップ 4** 適切なデバイスを設定します。

再生デバイス	電話またはコンピュータを選択します。
録音デバイス	電話またはコンピュータを選択します。

**ステップ 5** 再生デバイスまたは録音デバイスとして電話を使用する場合は、[ アクティブな電話番号 ] セクションでプライマリ内線電話番号を選択するか、別の電話番号を入力します。この番号は、電話を使用して再生または録音を行うときに Connection がユーザにコールを発信する番号になります。



### ヒント

アクティブな電話番号を設定すると、Media Master の再生リストと録音リスト（図 1 の 11 と 3）でデバイスを選択できるようになります。これらのリストを使用するとデバイスを簡単に変更できます。この選択は再度変更するまで Media Master を含むすべての Cisco Unity Assistant ページで保存されます。

**ステップ 6** [ OK ] をクリックします。

## Media Master のキーボードショートカット

- Alt + O キー：オプションメニューが開きます。
- Alt + H キー：ヘルプメニューが開きます。



## 個人設定の変更

---

- [7 ページの「個人設定について」](#)
- [7 ページの「代行名のスペリングの追加」](#)
- [8 ページの「録音名の変更」](#)
- [9 ページの「ユーザ自身の代行ユーザ名の追加」](#)
- [10 ページの「代行用デバイスの追加」](#)
- [11 ページの「代行用デバイスの詳細設定の変更」](#)
- [12 ページの「ディレクトリー一覧ステータスの変更」](#)

### 個人設定について

個人設定では、Cisco Unity Connection のユーザとしての情報と、システムとの対話用に選択した内容を制御します。

### 代行名のスペリングの追加

名前をアルファベット以外の文字で入力する（たとえば、漢字で入力する）場合は、代行名のスペリングをアルファベットで入力します。代行名のスペリングを入力すると、他のユーザまたは外部の発信者が音声認識を使用してユーザを呼び出すときに、Cisco Unity Connection がユーザを識別できるようになります。

#### 代行名のスペリングを追加するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックします。
  - ステップ 2** [ 個人設定 ] ページで、[ 名前 ] の下の [ 代行の名前のスペリング ] または [ 代行の苗字のスペリング ] フィールドに、代行名のスペリングを入力します。
  - ステップ 3** 使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。
  - ステップ 4** [ 保存 ] をクリックします。
-

## 録音名の変更

録音名は、他のユーザに残したメッセージとともに再生され、ディレクトリではその名前でユーザが識別されます。また、独自の録音の代わりにシステム録音を使用したグリーティングとともに再生することもできます。



### ヒント

他の Cisco Unity Connection ユーザが電話でメッセージを送信した場合、そのユーザにはオプショングリーティングが再生されません。オプショングリーティングを使用可能にするときは、録音名を変更して、不在であることを示す情報を追加することを検討してください。

### 録音名を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 個人設定 ] ページで、[ 再生 / 録音 ] をクリックします。
- ステップ 3** Media Master で、[ 録音 ] をクリックして名前を録音します。
- ステップ 4** 録音の終了後、[ 停止 ] をクリックします。
- ステップ 5** [ 保存 ] をクリックします。

## ユーザ自身の代行ユーザ名の追加

指定した1つまたは複数の代行ユーザ名でユーザを認識するように、Cisco Unity Connection を設定できます。代行ユーザ名は、ディレクトリに登録されている名前とは異なります。

Connection は、William に対応する Bill や Catherine に対応する Cathy など、一般的なニックネームを認識します。ただし、次の状況では、発信者がユーザを名前で尋ねたときに正常にユーザに到達できるよう、ユーザ自身の代行ユーザ名を追加することを検討してください。

- ユーザが一般的でないニックネームで知られている（たとえば、ユーザの名前は William だが、ニックネームは Buddy である）。
- ユーザが別の名前で知られている（たとえば、ミドルネームまたは旧姓）。
- ユーザの名前の発音が文字通りの発音と異なる（たとえば、ユーザの名前は Janet だが、Jah-nay（ジャーネイ）と発音する。この場合、代行ユーザ名として発音スペリングの「Jahnay」を追加します）。

### ユーザ自身の代行ユーザ名を追加するには

---

**ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックします。

**ステップ 2** [ 個人設定 ] ページで、[ 代行ユーザ名 ] の下にユーザの代行ユーザ名を入力します。

**ステップ 3** 新しい代行ユーザ名を追加するには、[ 行の追加 ] をクリックし、[ステップ 2](#) を繰り返します。

**ステップ 4** [ 保存 ] をクリックします。

---

## 代行用デバイスの追加

使用する他のデバイス（ポケットベル、携帯電話、自宅の電話、別の職場の電話など）に関する情報を、Cisco Unity Connection 個人設定に追加できます。この機能によって、代行用デバイスから Connection への電話がより便利になります。これは、プライマリ内線番号から電話をかける場合と同じようにシステムが動作するためです。

Connection の管理者は、プライマリ内線番号の他に、代行用デバイスを追加できます。また、ユーザが Cisco Unity Assistant Web ツールで代行用デバイスを追加できるようにすることも可能です。

Connection に転送するように代行用デバイスが設定されている場合、発信者はグリーティングを聞いて、Connection メールボックスにメッセージを残すことができます。この方法は、プライマリ内線番号をダイヤルした場合と同じです（転送の設定は、Connection ではなく、デバイスそのもので行います）。システムでデバイスを認識できるようにするには、電話番号を Connection に渡せる必要があります。詳細については、Connection の管理者に相談してください。

10 台の代行用デバイスを追加すること、および管理者が定義した代行用デバイスをすべて表示することができます。

### 代行用デバイスを追加するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 個人設定 ] ページの [ 代行内線番号 ] セクションの [ ユーザが定義した内線番号 ] テーブルで、[ 名前 ] フィールドに電話の説明を入力します。たとえば、「Mobile work phone」または「My personal mobile phone」のように入力できます。
- ステップ 3** デバイスの [ 番号 ] フィールドに 30 文字以内の内線番号または電話番号を入力します。
- [ ユーザが定義した内線番号 ] テーブルに数字を入力する場合、次の点に注意してください。
- 追加した各代行用デバイスは、一意である必要があります。Connection は、他のユーザに割り当てられた番号（プライマリ内線番号または代行用デバイス）または他の Connection エンティティ（システム同報リストなど）に割り当てられた番号を受け入れません。
  - 0 ~ 9 の数字を使用します。スペース、ダッシュ、またはカッコを使用しないでください。
  - SIP URL に対して有効なエイリアスを入力することもできます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com の場合、「aabade」と入力します。詳細については、Connection の管理者に相談してください。
- ステップ 4** 他のデバイスを追加するには、[ 行の追加 ] をクリックして、[ステップ 2](#) と [ステップ 3](#) を繰り返します。
- ステップ 5** [ 保存 ] をクリックします。入力した代行用デバイスがすべて有効になります。
-

## 代行用デバイスの詳細設定の変更

代行用デバイスにはカスタマイズ可能な詳細設定がいくつかあります。各代行用デバイスは、デフォルトで、プライマリ内線番号用に設定されたものと同じ設定を使用します。

Cisco Unity Connection への発信に使用する各代行用デバイスの設定を変更できます。たとえば、携帯電話から発信するときのインプットスタイルはボイス コマンドで、職場の電話から発信するときには電話のキーボードを使用するなど、各デバイスで設定を変えることができます。

### 代行用デバイスの詳細設定を変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックします。
  - ステップ 2** [ 個人設定 ] ページの [ 代行内線番号 ] セクションで、[ ユーザが定義した内線番号 ] テーブルの [ 詳細設定 ] カラムにある、変更対象のデバイスの [ 編集 ] をクリックします。  
  
[ 代行内線番号の詳細設定 ] が新しいブラウザ ウィンドウで開きます。
  - ステップ 3** [ 設定 ] カラムで、変更する設定のチェックボックスをオンにします。
  - ステップ 4** [ 代行内線番号の値 ] カラムで、目的の動作になるように代行用デバイスの設定値を変更します。
  - ステップ 5** [ 保存 ] をクリックします。
  - ステップ 6** [ 代行内線番号の詳細設定 ] のブラウザ ウィンドウを閉じます。
-

## ディレクトリー一覧ステータスの変更

社内の Cisco Unity Connection の設定状態によっては、自分の情報をディレクトリーに登録するかどうかを選択することができます。ユーザがディレクトリーに登録されていると、ユーザの内線番号を知らない発信者は、ユーザの名前で検索することによってユーザに到達できます。

### ディレクトリー一覧ステータスを変更するには

---

**ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックします。

**ステップ 2** [ 個人設定 ] ページの [ ディレクトリー一覧 ] セクションで、[ 電話ディレクトリーに登録 ] チェックボックスをオンにすると、一覧に登録されます。

または、

[ 電話ディレクトリーに登録 ] チェックボックスをオフにすると、一覧から除外されます。

**ステップ 3** [ 保存 ] をクリックします。

---



# Cisco Unity Connection パスワードの変更

---

- [14 ページの「Cisco Unity Connection パスワードについて」](#)
- [15 ページの「電話パスワードの変更」](#)
- [15 ページの「Cisco PCA パスワードの変更」](#)
- [16 ページの「外部サービスのアカウントのパスワードの変更」](#)

## Cisco Unity Connection パスワードについて

Cisco Unity Connection パスワードには、電話パスワードと、Web ツールにアクセスするときに Cisco Personal Communications Assistant ( PCA ) Web サイトにログオンするためのパスワードの 2 つがあります。電話と Cisco PCA のパスワードは同一ではありません。

Connection 管理者から与えられた最初のパスワードは変更することをお勧めします。

初回登録ガイダンス時に最初の電話パスワードを変更するよう指示があったとしても、これは Cisco PCA にログオンする際に使用する最初のパスワードを変更するものではありません。Cisco PCA パスワードは Cisco Unity Assistant Web ツールで変更します。



(注)

ログオンパスワードを Cisco PCA パスワードとして使用するよう Cisco Unity Connection システムを設定することも可能です。Connection システムをこのように設定した場合、Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更できなくなります。

Cisco Unity Assistant では、電話パスワードも変更できます。ただし、変更する場合は、既存の電話パスワードを入力する必要がないので、Cisco PCA パスワードを安全に保つために必要な措置を取ってください。

Connection メールボックスを不正アクセスから保護するには、両方の Connection パスワードを変更する際に、Connection 管理者から提供されるセキュリティ ガイドラインに従ってください。一般に、パスワードは短い方が使いやすいのですが、長く単純でないパスワードを指定した方がより安全です。表 3 に、電話と Cisco PCA の、単純でないパスワードの特性を示します。

表 3 単純でないパスワードの特性

パスワード	特性
電話	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライマリ内線番号やそれを逆にしたものを含めることはできない。</li> <li>少なくとも 3 つの異なる数字が必要。</li> <li>数字全体を昇順または降順の連続 (たとえば 12345 や 54321) にすることはできない。</li> <li>数字は 3 回以上続けて使用できない (たとえば 14777)。</li> <li>3 桁以上の数字を繰り返し使用することはできない (たとえば 408510408)。</li> <li>名、姓、またはそれらの組み合わせを数値に直して使用することはできない (たとえば、名前が John Doe の場合、johnd、johndoe、jdoe、または doe を数字に直して使用することはできない)。</li> </ul>
Cisco PCA	<ul style="list-style-type: none"> <li>大文字、小文字、数値、または記号の 4 つの文字のうち、少なくとも 3 つが必要。</li> <li>ユーザ名やそれを逆にしたものを含めることはできない。</li> <li>プライマリ内線番号やそれを逆にしたものを含めることはできない。</li> <li>文字は 4 回以上続けて使用できない (たとえば !coool)。</li> <li>文字列全体を昇順または降順の連続 (たとえば abcdef や fedcba) にすることはできない。</li> </ul>

## 電話パスワードの変更

電話パスワードは、メッセージのプライバシーを保護します。また、不正アクセスから Cisco Unity Connection メールボックスを保護します。電話パスワードはいつでも変更できます。



### ヒント

電話パスワードを忘れた場合は、Cisco Unity Assistant Web ツールを使用してパスワードを変更します。これを使用すれば、既存の電話パスワードを入力しなくてもパスワードを変更できるためです。

### 電話パスワードを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant の [ パスワード ] メニューの [ 電話パスワードの変更 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 電話パスワード ] ページで、新しいパスワードを入力し、確認のためにもう一度入力します。0 ~ 9 の数字を使用します。
- ステップ 3** [ 保存 ] をクリックします。

## Cisco PCA パスワードの変更

Cisco PCA パスワードは Cisco Unity Assistant Web ツールで変更します。

電子メール 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する際、アプリケーションは、Cisco Unity Connection のユーザ名と Cisco PCA パスワードを使用して Connection アカウントにアクセスします。Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更する場合は、電子メール アプリケーションでもパスワードをアップデートして、アプリケーションが引き続き Connection アカウントにアクセスできるようにします。



### (注)

ログオンパスワードを Cisco PCA パスワードとして使用するよう Cisco Unity Connection システムを設定することも可能です。Connection システムをこのように設定した場合、Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更できなくなります。

### Cisco PCA パスワードを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant の [ パスワード ] メニューの [ Cisco PCA パスワードの変更 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ Cisco PCA パスワード ] ページで、新しいパスワードを入力し、確認のためにもう一度入力します。
- ステップ 3** [ 保存 ] をクリックします。

## 外部サービスのアカウントのパスワードの変更

外部サービスのアカウントのパスワードは、予定表、連絡先、または電子メール（該当する場合）を保護するためのものです。予定表、連絡先、または電子メールが保存されているサーバでパスワードを変更した場合、外部サービスのアカウントのパスワードも変更する必要があります。

### 外部サービスのアカウントのパスワードを変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant の [パスワード] メニューの [外部サービスのアカウント] をクリックします。
  - ステップ 2** [外部サービスのアカウント] ページの [サービス名] リストで、予定表、連絡先、または電子メール（該当する場合）が保存されているサーバの名前を選択します。  
  
選択するサーバ名がわからない場合は、Connection 管理者に問い合わせてください。
  - ステップ 3** サーバにアクセスするときに使用するパスワードを [パスワード] フィールドに入力します。
  - ステップ 4** [パスワードの確認] フィールドでもう一度パスワードを入力します。
  - ステップ 5** [保存] をクリックします。
-



# Cisco Unity Connection カンパセーションの設定の変更

---

- [17 ページの「カンパセーションの設定について」](#)
- [18 ページの「Connection カンパセーションの言語の変更」](#)
- [18 ページの「メニュー スタイルの変更」](#)
- [19 ページの「Connection カンパセーションの音量の変更」](#)
- [19 ページの「Connection カンパセーションのスピードの変更」](#)
- [20 ページの「メッセージのタイム スタンプに使用する時間フォーマットの変更」](#)
- [20 ページの「電話のインプット スタイルの変更」](#)
- [21 ページの「ログオンするときに Connection が再生する情報の変更」](#)
- [22 ページの「メッセージの宛先と送信方法の設定の変更」](#)

## カンパセーションの設定について

カンパセーションの設定では、再生されるメッセージや、電話でどのように Cisco Unity Connection と対話するかを制御します。この設定をメッセージの聞き取り設定と組み合わせて使用すれば、Connection カンパセーションのさまざまな機能をカスタマイズできます。

## Connection カンパセーションの言語の変更

この設定は、Cisco Unity Connection カンパセーションで再生される言語を指定します（発信者に対して再生される Connection カンパセーションの言語は、Connection 管理者が設定します）。

### Connection カンパセーションの言語を変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 電話メニュー ] ページの [ 使用言語 ] リストで、Connection カンパセーションに使用する言語をクリックします。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。
- 

## メニュー スタイルの変更

電話のインプット スタイルを電話のキーパッドにした場合、標準ガイダンスまたは簡易ガイダンスのいずれかを聞くことができます。標準ガイダンスは理解しやすいインストラクションを提供するものであり、簡易ガイダンスは標準ガイダンスの簡易版です。インプット スタイルをボイス コマンドにした場合は、標準ガイダンスしか聞くことができません。

### メニュー スタイルを変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 電話メニュー ] ページの [ タッチトーン メニュー スタイル ] リストから、使用するガイダンス タイプを選択します。

標準ガイダンス	Connection が理解しやすいインストラクションを再生します。Connection の新規ユーザの場合はこちらを使用します。
簡易ガイダンス	Connection が標準ガイダンスの簡易版を再生します。操作に慣れているユーザの場合はこちらを使用します。

- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。
-

## Connection カンパセーションの音量の変更

Cisco Unity Connection カンパセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザ グリーティングの再生音量のレベルを設定できます。



(注) ここで設定した音量は、メッセージの音量には反映されません。

### Connection カンパセーションの音量を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 電話メニュー ] ページの [ カンパセーション音量 ] リストで、Connection カンパセーションの再生に使用するレベルをクリックします。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。

## Connection カンパセーションのスピードの変更

Cisco Unity Connection カンパセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザ グリーティングの再生スピードを設定できます。



(注) ここで設定したスピードは、メッセージのスピードには反映されません。

### Connection カンパセーションのスピードを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 電話メニュー ] ページの [ カンパセーション速度 ] リストで、Connection カンパセーションの再生に使用するレベルをクリックします。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。

## ■ メッセージのタイムスタンプに使用する時間フォーマットの変更

## メッセージのタイムスタンプに使用する時間フォーマットの変更

メッセージを電話で聞くとときに再生されるメッセージのタイムスタンプの時間フォーマットを選択できます。次の時間フォーマットを使用できます。

12 時間制	午後 1:00 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。
24 時間制	午後 1:00 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。

### メッセージのタイムスタンプに使用する時間フォーマットを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 電話メニュー ] ページの [ 時間フォーマット ] リストから、使用する時間フォーマットを選択します。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。

## 電話のインプットスタイルの変更

電話で Cisco Unity Connection にアクセスするときは、使用するインプットスタイルを選択できます。

- 電話のキーパッドを使用して、メッセージや個人設定を管理する。
- 電話のキーパッドを使用するだけでなく、ボイス コマンドを使用してメッセージや個人設定を管理する。

### 電話のインプットスタイルを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 電話メニュー ] ページの [ インプットスタイル ] フィールドで、適切なスタイルを選択します。

タッチトーンキーのみ	電話のキーパッドを使用する場合に選択します。
音声認識	ボイス コマンドを使用する場合に選択します。

- ステップ 3** [ 保存 ] をクリックします。

## ログオンするときに Connection が再生する情報の変更

電話でログオンするときに Cisco Unity Connection が再生する情報を制御できます。

- Connection が録音名を再生するかどうかを選択できます。
- オプション グリーティングが有効になっている場合、そのことを Connection から通知されるようにするかどうかを指定できます。
- サードパーティのメッセージ ストアにある電子メール メッセージを再生するかどうかを選択できます (該当する場合)。
- メッセージを確認するときに、Connection で合計数を案内するメッセージのタイプを選択することもできます。

### ログオンするときに Cisco Unity Connection が再生する情報を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。
- ステップ 2** Connection を呼び出してログオンするときに、自分の録音名を聞くには、[ 電話メニュー ] ページの [ ログイン後のオプション ] セクションで [ 録音名を再生する ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** オプション グリーティングがオンのときに Connection がユーザに通知するようにするには、[ オプション グリーティング通知の再生 ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** サードパーティのメッセージ ストアにある電子メール メッセージ (該当する場合) を再生するには、[ サードパーティのメッセージ ストア内の電子メールにアクセス ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [ 新規メッセージの再生 ] セクションで、アナウンスするメッセージ数の種類によって、次のうちいずれかのチェックボックスをオンにします。

メッセージ総数	Connection がすべてのメッセージ (ボイス メッセージ、電子メール、および受信確認) の合計数をアナウンスします。
ボイス メッセージ数	Connection がボイス メール数をアナウンスします。
電子メール メッセージ数 <sup>1</sup>	Connection が電子メール メッセージ数をアナウンスします。
ファックス数	Connection がファックス数をアナウンスします。
受信数	Connection が受信確認の数をアナウンスします。

1. 電子メール数は [ 電話メニュー ] ページで提供されますが、Connection はテキスト / スピーチ オプションも使用可能なユーザについてだけ電子メールを再生します。

- ステップ 6** Connection で、すべての開封済みメッセージ (ボイス メッセージ、電子メール、および受信確認) の合計数をアナウンスする場合は、[ 開封済みメッセージの再生 ] セクションの [ メッセージ総数 ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [ 保存 ] をクリックします。

## メッセージの宛先と送信方法の設定の変更

Cisco Unity Connection では、電話のインプット スタイルが電話のキーパッド ([ タッチトーンキーのみ ]) に設定されている場合、メッセージの宛先に別のユーザを指定するときは、次のどちらかの操作を行います。

- ユーザ名を入力する。
- ユーザの内線番号を入力する。

電話でメッセージの宛先を指定するときに ## を押すことで、名前を入力と番号の入力を切り替えられる場合があります。これは、選択したメッセージの宛先指定設定には依存しません。

### メッセージの宛先と送信方法の設定を変更するには

**ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 電話メニュー ] をクリックします。

**ステップ 2** 宛先を指定した後、選択した名前を聞いて確認する場合は、[ 電話メニュー ] ページの [ メッセージの宛先を指定して送信する間 ] セクションで [ 受信者を名前で確認する ] チェックボックスをオンにします。



**(注)** ボイス コマンド ([ 音声認識 ] インプット スタイル) を使用している場合は、確認のため常に受信者名が再生されます。

**ステップ 3** メッセージを複数の受信者に送信または転送するときに、各受信者の後に名前を追加する場合は、[ 各受信者の後に名前を追加する ] チェックボックスをオンにします。



**(注)** ボイス コマンド ([ 音声認識 ] インプット スタイル) を使用している場合は、常に名前の追加についての確認が行われます。

**ステップ 4** [ 受信者の入力方法 ] フィールドで、送信するメッセージの宛先指定時にユーザを指定するデフォルトの方法として使用するオプションをクリックします。



**(注)** この設定はボイス コマンド ([ 音声認識 ] インプット スタイル) を使用している場合には適用されません。

**ステップ 5** [ 電話が切断されたとき、または自分が切断したとき ] フィールドで、適切なオプションを選択します。

<b>メッセージ送信</b>	次のような状況で電話が切断された場合、メッセージは送信されます。 <ul style="list-style-type: none"><li>• メッセージに返信またはメッセージを送信しようとしているとき (メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されていて、録音メッセージの長さが 1 秒より長い場合)。これは、録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。</li><li>• メッセージを転送しようとしているとき (メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されている場合)。これは、音声コメントの録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。</li></ul>
<b>メッセージの削除</b>	# を押してメッセージの送信準備の完了を確定するまで、メッセージは送信されません。メッセージを送信する前に電話が切断された場合、メッセージは送信されずに削除されます。

**ステップ 6** [ 保存 ] をクリックします。

■ メッセージの宛先と送信方法の設定の変更



## メッセージの聞き取り設定の変更

---

- [25 ページの「メッセージの聞き取り設定について」](#)
- [26 ページの「メッセージ確認時の接続案内」](#)
- [27 ページの「メッセージ再生音量の変更」](#)
- [28 ページの「メッセージ再生スピードの変更」](#)
- [29 ページの「メッセージの再生順序の変更」](#)
- [31 ページの「メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更」](#)
- [32 ページの「電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更」](#)
- [33 ページの「Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更」](#)

### メッセージの聞き取り設定について

メッセージの聞き取り設定では、電話でメッセージを確認したときに何が再生されるかを制御します。メッセージの聞き取り設定を電話メニュー設定と組み合わせて使用すれば、Cisco Unity Connection カンパセーションのさまざまな機能をカスタマイズできます。

## メッセージ確認時の接続案内

電話でログオンすると、Cisco Unity Connection は録音した名前を再生し、新しいメッセージおよび開封済みメッセージの数をアナウンスします。メッセージの数に続いて、Connection はメイン メニューを再生します。

新しいメッセージまたは古いメッセージのどちらかを再生するように選択すると、Connection により、Cisco Unity Assistant Web ツールで指定した順序でメッセージが再生されます（まず、メッセージ タイプおよび緊急性の順で、次にメッセージの送信時刻の順になります）。また、インプットスタイルとして電話のキーパッドを使用している場合（[ タッチトーンキーのみ ] オプション）、メッセージ タイプ メニューが使用可能になっているときは、聞きたいメッセージのタイプを選択できます。

メッセージと送信者に関する情報は、メッセージを残したのが別のユーザか、身元不明発信者かによって異なります。

Connection ユーザ	メッセージ番号、タイム スタンプ、およびメッセージを残したユーザの録音した名前または内線番号（あるいはその両方）が再生されます。
身元不明発信者	メッセージ番号およびタイム スタンプが再生されます。 発信者の電話番号が使用可能で、再生するように設定されている場合は、発信者の電話番号も再生されます。

メッセージの再生前後に、メッセージとメッセージ送信者に関して Connection が再生する情報を指定できます。

## メッセージ再生音量の変更

この項では、2つの手順を示しています。適切な手順を実行して、電話またはコンピュータのスピーカーでメッセージ再生音量を変更してください。

**注**

次の手順で設定した音量は、Cisco Unity Connection のガイダンス、名前の録音、ユーザ グリーティングの音量には反映されません。

---

### 電話で聞くすべてのメッセージの再生音量を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ メッセージの聞き取り ] をクリックします。
- ステップ 2** [ メッセージの聞き取り設定 ] ページの [ メッセージ音量 ] リストで、メッセージの再生に使用するレベルをクリックします。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。

---

### コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの再生音量を調節するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、Media Master を含む任意のページに移動します（たとえば、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックし、[ 名前の録音 ] フィールドの Media Master コントロール バーを使用します）。
- ステップ 2** 必要に応じて、Media Master の [ ボリューム ] スライダーをドラッグして再生音量を調節します。

## メッセージ再生スピードの変更

この項では、2つの手順を示しています。適切な手順を実行して、電話またはコンピュータのスピーカで個別のメッセージ、あるいはすべてのメッセージの再生スピードを変更してください。



**注**

次の手順で設定したスピードは、Cisco Unity Connection カンパセーション、名前の録音、ユーザ グリーティングのスピードには反映されません。

### 電話で聞くすべてのメッセージの再生スピードを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ メッセージの聞き取り ] をクリックします。
- ステップ 2** [ メッセージの聞き取り設定 ] ページの [ メッセージ再生速度 ] リストで、メッセージの再生に使用するレベルをクリックします。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。

### コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージの再生スピードを調節するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、Media Master を含む任意のページに移動します（たとえば、[ 設定 ] メニューの [ 個人 ] をクリックし、[ 名前の録音 ] フィールドの Media Master コントロール バーを使用します）。
- ステップ 2** 必要に応じて、Media Master の [ スピード ] スライダーをドラッグして再生速度を調節します。
- ステップ 3** [ 再生 ] をクリックして、コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージのスピード設定を保存します。

## メッセージの再生順序の変更

新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除されたメッセージの再生順序は、カスタマイズ可能です。新しいメッセージおよび開封済みメッセージの場合、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、ボイスメッセージまたは電子メールメッセージ）および緊急性の順に並べ替えることができます。たとえば、緊急ボイスメッセージに続いて緊急ファックスが再生され、次に通常のボイスメッセージが再生されるように、Cisco Unity Connection を設定できます。

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、タイプ別に次の順序で並べ替えられます。

- 緊急ボイスメッセージ
- 通常のボイスメッセージ
- 緊急ファックス
- 通常のファックス
- 緊急電子メール
- 通常の電子メール
- 受信確認と通知

受信確認を除き、各メッセージタイプの緊急メッセージが先に再生されるように、メッセージが並べ替えられます（受信確認は送信時刻順でのみ並べ替えられます）。

メッセージタイプごとに、メッセージが送信時刻順に並べ替えられます。その結果、最も新しいメッセージか最も古いメッセージのどちらかが先に再生されます。削除されたメッセージは、タイプ別には並べ替えられないため、最も新しいメッセージと最も古いメッセージのどちらを先に再生するかだけを指定できます。

表 4 は、新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除されたメッセージのデフォルトの順序を、メッセージタイプに関係なく示しています。

**表 4      メッセージの再生順序**

メッセージの状態	デフォルトの順序
新規	最も新しいメッセージから
開封済み	最も古いメッセージから
削除済み	最も古いメッセージから

表 5 は、メッセージの再生順序を具体的に示しています。次の例では、木曜の午後にメッセージを聞いたときに Connection で再生されるメッセージの順序を示しています（デフォルトの順序設定を使用した場合）。

表 5 メッセージの再生順序の例

新しいメッセージ	開封済みメッセージ	削除されたメッセージ <sup>1</sup>
1. 火曜日の午後 2:13 に送信された緊急ボイス メッセージ	1. 火曜日の午前 10:30 に送信された緊急ボイス メッセージ	1. 火曜日の午前 10:30 に送信された緊急ボイス メッセージ
2. 火曜日の午前 10:30 に送信された緊急ボイス メッセージ	2. 火曜日の午後 2:13 に送信された緊急ボイス メッセージ	2. 火曜日の午後 2:13 に送信された緊急ボイス メッセージ
3. 木曜日の午前 8:30 に送信された通常のボイス メッセージ	3. 水曜日の正午に送信された通常のボイス メッセージ	3. 水曜日の正午に送信された通常のボイス メッセージ
4. 水曜日の正午に送信された通常のボイス メッセージ	4. 木曜日の午前 8:30 に送信された通常のボイス メッセージ	4. 水曜日の午後 4:10 に送信された緊急電子メール メッセージ
5. 水曜日の午後 4:10 に送信された緊急電子メール メッセージ	5. 水曜日の午後 4:10 に送信された緊急電子メール メッセージ	5. 木曜日の午前 8:30 に送信された通常のボイス メッセージ

1. 削除されたメッセージは、電話で再生できない場合があります。Connection 管理者に問い合わせてください。

### メッセージの再生順序を変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ メッセージの聞き取り ] をクリックします。
- ステップ 2** [ メッセージの聞き取り ] ページの [ 新しいメッセージの再生順序 ] セクションで、[ 上へ移動 ] ボタンおよび [ 下へ移動 ] ボタンを使用して、メッセージ タイプを再生する順序に並べ替えます。
- ステップ 3** [ 時間の順序 ] リストで、[ 最も新しいメッセージ ] または [ 最も古いメッセージ ] をクリックし、すべての新しいメッセージの再生順序を指定します(特定のメッセージ タイプの再生はできないことに注意してください)。
- ステップ 4** [ 開封済みメッセージ再生順序 ] セクションで、[ 上へ移動 ] ボタンおよび [ 下へ移動 ] ボタンを使用して、メッセージ タイプを再生する順序に並べ替えます。
- ステップ 5** [ 時間の順序 ] リストで、[ 最も新しいメッセージ ] または [ 最も古いメッセージ ] をクリックし、すべての開封済みメッセージの再生順序を指定します。
- ステップ 6** [ 削除したメッセージ再生順序 ] セクションで、[ 最も新しいメッセージ ] または [ 最も古いメッセージ ] をクリックし、すべての削除済みメッセージの再生順序を指定します。
- ステップ 7** ページの下までスクロールし、[ 保存 ] をクリックします。
-

## メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更

メッセージ プロパティは、メッセージの前後に Cisco Unity Connection で再生できるメッセージに関する情報です。

デフォルトでは、Connection は次のメッセージ プロパティを再生します。

<b>送信者情報</b>	利用可能な場合は、メッセージの再生前に、Connection によって、メッセージ送信者の名前が再生されます。身元不明発信者の電話番号（利用可能な場合）またはメッセージを送信したユーザの内線番号が再生される場合もあります。
<b>メッセージ番号</b>	<p>メッセージの再生前に、Connection によって、メッセージの通し番号が案内されます（たとえば、「1 番目のボイス メッセージです ... 2 番目のボイス メッセージです ...」）。</p> <p> <b>ヒント</b> Cisco Unity Assistant のメッセージ カウントをオフにすることもできますが、メッセージ番号がわかると、メッセージ番号を入力してメッセージをスキップできるので便利です。</p>
<b>メッセージ送信時間</b>	これはタイム スタンプです。Connection によって、メッセージが送信された曜日、日付、時刻が案内されます。Connection によって、メッセージの再生前および再生後、またはそのどちらかにこの情報が再生されるよう指定できます。

Connection が再生する情報を、これらのメッセージ プロパティのすべて、またはいくつかを組み合わせ指定できます。何も再生しないように指定することもできます。

メッセージの再生後にメッセージ プロパティを再生するように選択した場合は、Connection によって次のプロパティが再生されます。

<b>メッセージ タイプ</b>	Connection によって、メッセージが新規、開封済み、および削除済みのいずれであるかが再生されます。また、必要に応じて、メッセージがプライベートであるかどうか、または緊急であるかどうかも再生されます。
<b>送信者情報</b>	利用可能な場合は、Connection によって、メッセージ送信者の録音名が再生されます。身元不明発信者の電話番号（利用可能な場合）、またはメッセージを送信したユーザの内線番号が再生される場合もあります。
<b>メッセージ送信時間</b>	これはタイム スタンプです。Connection によって、メッセージが送信された曜日、日付、時刻が案内されます。

受信確認については、Connection が再生する情報は若干異なります。Connection が受信確認のタイム スタンプおよび理由を、受信者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た受信者の数によります。

<b>1 人の受信者</b>	タイム スタンプおよび理由は、受信者名の後に再生されます。
<b>複数の受信者</b>	タイム スタンプおよび理由は、受信者リストの前に再生されます。

### メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ メッセージの聞き取り ] をクリックします。
- ステップ 2** [ メッセージの聞き取り ] ページで、下にスクロールして [ 各メッセージの再生前にアナウンス ] セクションに移動します。各メッセージの前に Connection がどのような情報を再生するかを指定するには、次のチェックボックスをオンまたはオフにします。
- [ 送信者情報 ]
  - [ メッセージ番号 ]
  - [ メッセージ送信時間 ]
- ステップ 3** 各メッセージの再生後に Connection がメッセージのタイム スタンプを再生するかどうかを指定するには、[ 各メッセージの再生後にアナウンス ] セクションで、[ メッセージ送信時間 ] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- ステップ 4** [ 保存 ] をクリックします。

## 電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更

メッセージの再生中に電話を切断した場合(または切断された場合)、メッセージは新しいメッセージまたは開封済みメッセージとして Cisco Unity Connection に保持されます。

メッセージ本文にアクセスしてメッセージの処理方法を指定する前に電話を切断した場合(または切断された場合)の処理として、メッセージに新規マークを付けて残す、または保存済みマークを付けて残すのいずれかを選択できます。

### 電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ メッセージの聞き取り ] をクリックします。
- ステップ 2** [ メッセージの聞き取り ] ページの [ 電話が切断されたとき、または自分が切断したとき ] セクションで、適切なオプションを選択します。

メッセージの保存	メッセージに保存済みマークを付けます。
メッセージに新規マークを付ける	メッセージは現行の状態のまま(新規、開封済み、または削除済みとして)保持されます。

- ステップ 3** [ 保存 ] をクリックします。

## Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更

新しいメッセージまたは開封済みメッセージを電話で削除するとき、Cisco Unity Connection で確認が行われるようにするかどうかを選択できます。

### メッセージの削除確認を行うかどうかを変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ メッセージの聞き取り ] をクリックします。
- ステップ 2** Connection による確認を有効にするには、[ メッセージの聞き取り ] ページの [ メッセージを削除するとき ] セクションで、[ 新規および保存済みメッセージの削除を確認する ] チェックボックスをオンにします。
- Connection による確認が不要な場合は、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 3** [ 保存 ] をクリックします。
-

■ Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更



## 着信転送とスクリーニングの設定の変更

---

- [36 ページの「着信転送ルールについて」](#)
- [37 ページの「着信転送の設定の変更」](#)
- [38 ページの「通話保留の設定の変更」](#)
- [39 ページの「通話のスクリーニングの設定の変更」](#)
- [40 ページの「発信者のメッセージ設定の変更」](#)

## 着信転送ルールについて

着信転送ルールは、直接ダイヤルしていない発信者（たとえば、ディレクトリを使用した発信）からの間接コール Cisco Unity Connection でどのように処理するかを制御するルールです。直接コール（個人の電話番号をダイヤルして外部の発信者やユーザが電話をかけた場合）に対しては、Connection の転送ルールは適用されません。

間接コールに応答するか、その電話をボイスメールに転送するかを選択できます。



### ヒント

自分の内線への直接コールに着信転送を設定するには、Connection 管理者に問い合せてください。自席の電話だけでなく、社内で使用する電話システムでも、直接コールの管理に使用できる転送機能が提供されることがあります。

この項では、使用可能な基本転送ルールとそのしくみについて説明します。Connection では、使用可能にした転送ルールが適切な状況において適用されます。ただし、一部の転送ルールは他の転送ルールより優先されます。

## 標準転送ルール

この転送ルールは、Cisco Unity Connection 管理者が指定した会社の営業時間内、または他の転送ルールがすべて使用不能な状況において適用されます。

設計上、標準転送ルールは使用不能にすることができません。

## オプション転送ルール

特定の期間内だけその他の転送ルールを無効にする場合は、この転送ルールを有効にします。たとえば、外出中にかかってきたすべての電話をボイスメールに直接転送したり、一時的に別の場所で作業しているときにかかってきた電話を他の内線番号に転送する場合などです。

有効になっている場合、このオプション転送ルールは他のどの転送ルールよりも優先されます。

## 時間外転送ルール

Connection の管理者が指定した会社の営業時間外に、異なる転送処理が実行されるようにする場合は、この転送ルールを有効にします（たとえば、営業時間外にかかってきたすべての電話をボイスメールに直接転送する場合）。

時間外転送ルールが有効になっていると、営業時間外の場合に限り、この時間外転送ルールが標準転送ルールより優先されます。

## 着信転送の設定の変更

着信転送の設定によって、間接コールを自分の内線に転送するか、指定した別の内線または電話番号に転送するかを選択できます。あるいは、そのままボイスメールに転送できます。ボイスメールに転送すると、電話は鳴りません。電話をボイスメールに転送しておく、発信者は電話の応答を待つ必要がなくなり、グリーティングがすぐに再生されます。

### 基本転送ルールの着信転送設定を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 着信転送とスクリーニング ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 転送ルール ] テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。
- ステップ 3** [ この基本ルールがアクティブな場合 ] フィールドがページの上部に表示された場合は、適切なオプションを選択します。

このページの基本設定を適用	この基本転送ルールをアクティブにすると、このページの設定が適用されます。
パーソナル着信転送ルールを適用	この基本転送ルールをアクティブにすると、このページの設定は無視され、パーソナル着信転送ルールが適用されます。
	 <p><b>(注)</b> このオプションは 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に限り使用可能です。</p> <p>このオプションを使用する場合は、最初に 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 セットを設定します。ルール セットが設定されていない場合、すべての電話がプライマリ内線番号に転送されます。</p>

- ステップ 4** [ ステータス ] フィールドで、ルールを無効にするか、有効にするか、終了日時設定とともに有効にするかのいずれかを選択します。標準転送ルールは使用不能にすることができません。
- ステップ 5** [ 転送先 ] フィールドで、電話の転送先を選択します。

内線番号 < 自分の内線番号 >	自分の内線番号に転送されます。
別の番号	テキスト ボックスに入力した番号に転送されます (自宅や携帯電話など、外線番号に転送する場合は、Connection の管理者に問い合わせてください)。
パーソナル グリーティング	電話を呼び出すことなく、ボイスメールに直接転送されます。



#### ヒント

Connection が自分の内線番号またはボイスメールに転送するように指定済みの場合でも、テキスト ボックスで転送先の番号を編集できるので便利です。テキスト ボックスの横にあるオプション ボタンをクリックした場合に限り、Connection はテキスト ボックス内の番号に転送します。

**ステップ 6** [ 保存 ] をクリックします。

## 通話保留の設定の変更

間接コールに内線で応答するように基本転送ルールが設定されていて、その内線が話し中の場合に、Cisco Unity Connection で電話をどのように処理するかを指定できます。

### 通話保留の設定を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 着信転送とスクリーニング ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 転送ルール ] テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。
- ステップ 3** [ コールの転送先 ] フィールドで、[ 内線番号 < 自分の内線番号 > ] を選択します。
- ステップ 4** 自分の内線が話し中のときの Connection の電話の処理方法を、[ 内線が通話中の場合 ] リストで選択します。

発信者をボイスメールへ送信	Connection は、グリーティングを再生してから、発信者にメッセージを残すよう案内します。
発信者を保留にする	Connection は、発信者を保留にします。メッセージは残せません。
保留して良いかどうかを発信者に問い合わせる	Connection は、発信者に、保留にするかメッセージを残すかを選択するよう案内します。

**ステップ 5** [ 保存 ] をクリックします。

## 通話のスクリーニングの設定の変更

Cisco Unity Connection で間接コールをスクリーニングするように選択できます。Connection は、発信者の名前を尋ね、その名前を再生してから通話を接続することができます。また、通話の接続時に案内を聞くことや、電話に出るかまたはボイスメールに転送して発信者にメッセージを残してもらうかを選択することもできます。

使用できる通話スクリーニングのオプションは次のとおりです。

接続案内の後に接続する	コールを接続するときに、Connection からユーザに通知が流れます。
誰にかかってきたかを知らせる (f ~さんへの電話です = f)	Connection によって、ダイヤルされた内線番号に割り当てられている名前が再生されます。電話を共有している場合は、この設定を使用します。
電話に出るかどうかを選択できる	Connection から、電話に应答するか発信者にメッセージを残してもらうかを選択するよう要求されます。
スクリーニングする (発信者に自分の名前を録音してもらう)	Connection によって、通話を接続する前に発信者の名前が録音され、再生されます。

### 通話のスクリーニングの設定を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 着信転送とスクリーニング ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 転送ルール ] テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。
- ステップ 3** [ 電話を受ける場合 ] セクションで、1 つまたは複数のチェックボックスをオンにして、スクリーニング オプションを設定します。次の点に注意してください。
  - 電話の共有相手にかかってきた電話に出ないようにする場合は、[ 誰にかかってきたかを知らせる (f ~さんへの電話です = f) ] チェックボックスと [ 電話に出るかどうかを選択できる ] チェックボックスの両方をオンにします。
  - 発信者によって電話に出るかどうかを決められるようにする場合は、[ 電話に出るかどうかを選択できる ] チェックボックスと [ スクリーニングする (発信者に自分の名前を録音してもらう) ] チェックボックスの両方をオンにします。

電話に出る場合は、Connection によって通話が接続されます。電話に出ない場合は、Connection によってボイスメールに転送されます。
- ステップ 4** [ 保存 ] をクリックします。

## 発信者のメッセージ設定の変更

発信者のメッセージの設定では、発信者がメッセージを残すときに行える操作を選択できます。使用できるオプションは次のとおりです。

メッセージを聞いて再録音する	発信者は、メッセージの聞き取り、追加、再録音、または削除を選択するよう案内されます。
メッセージを緊急にする	発信者は、メッセージに緊急のマークを付けるかどうか尋ねられます。

### 発信者のメッセージ設定を変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 設定 ] メニューの [ 着信転送とスクリーニング ] をクリックします。
- ステップ 2** [ メッセージを聞いて再録音する ] チェックボックスと [ メッセージを緊急にする ] チェックボックスのいずれかまたは両方をオンあるいはオフにします。
- ステップ 3** [ 保存 ] をクリックします。
-



# パーソナル グリーティングの管理

- [41 ページの「パーソナル グリーティングについて」](#)
- [43 ページの「グリーティングの変更」](#)

## パーソナル グリーティングについて

Cisco Unity Connection では、パーソナル グリーティングを最大 6 つ録音できます。グリーティングは必要な数だけ使用可能にできます。また、グリーティングの有効期間も指定できます。

多言語システムの場合、複数の言語（デフォルトの言語とそれ以外のシステムで利用可能な言語）でパーソナル グリーティングを再生するオプションを選択できます。デフォルト以外の言語のグリーティングを管理する場合は、電話のキーパッドを使用します。ボイス コマンドは使用できません。

この項では、使用可能なパーソナル グリーティングについて説明します。Connection では、使用可能にしたグリーティングが適切な状況で再生されます。ただし、一部のグリーティングは他のグリーティングより優先されます。

## オプション グリーティング

休暇中などの特別な状況を知らせたいときに、特定の期間内だけ再生する場合は、このグリーティングを使用可能にします（たとえば、「<日付>までオフィスにいません」）。

使用可能になっていると、このグリーティングは他のどのグリーティングよりも優先されます。

電話を呼び出すことなくグリーティングに発信者を転送するかどうか、発信者がグリーティングをスキップできるかどうか、およびオプション グリーティングが使用可能なときに発信者がメッセージを残せるかどうかは、Connection の管理者が指定します。Cisco Unity Assistant Web ツールの [ オプション グリーティング ] ページには、管理者が使用可能にしている発信者オプションが示されます（ある場合）。外部の発信者や他の Connection ユーザが内線をダイヤルして直接電話をかけた場合、発信者オプションは適用されません。



### ヒント

他の Connection ユーザが電話でメッセージを送信した場合、そのユーザにはオプション グリーティングが再生されません。オプション グリーティングを使用可能にするだけでなく、名前の録音を変更して、不在であることを示す情報を追加することを検討してください。録音名は、他のユーザがメッセージの宛先としてあなたを指定したとき、および、ディレクトリであなたの名前を検索したときに再生されます。

## ■ パーソナル グリーティングについて

オプション グリーティングをオンにすると、Cisco PCA のホーム ページにリマインダが表示されます。電話でログオンした後、オプション グリーティングが有効になっていることを知らせるように Connection を設定することもできます。

## 通話中グリーティング

通話中であることを示す場合は、このグリーティングを使用可能にします（たとえば、「現在別の電話に出ています。メッセージを残してください」）。

通話中グリーティングが使用可能になっていると、通話中の場合に限り、このグリーティングが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より優先されます。

なお、Connection の通話中グリーティングが動作するのに必要なサポートは、すべての電話システムで提供されているわけではありません。詳細については、Connection の管理者に問い合わせてください。

## 内線グリーティング

同僚に知らせる必要のある情報を提供する場合は、このグリーティングを使用可能にします（たとえば、「本日の正午まで会議室 B にいます」）。

内線グリーティングが使用可能になっていると、このグリーティングが標準グリーティングおよび時間外グリーティングより優先されます。また、内線グリーティングは、電話に回答しない場合に社内の発信者に対してのみ再生されます。

なお、Connection の内線グリーティングが動作するのに必要なサポートは、すべての電話システムで提供されているわけではありません。詳細については、Connection の管理者に問い合わせてください。

## 時間外グリーティング

Connection の管理者が指定した会社の営業時間外に、特別なグリーティングを再生する場合は、このグリーティングを使用可能にします（たとえば、「申し訳ありませんが、電話に出ることができません。当社の営業時間は < 時間帯 > です」）。

時間外グリーティングが使用可能になっていると、営業時間外の場合に限り、このグリーティングが標準グリーティングより優先されます。

## 標準グリーティング

このグリーティングは、Connection の管理者が指定した会社の営業時間内、または他のグリーティングがすべて使用不能な状況において再生されます。

設計上、標準グリーティングは使用不能にすることができません。

## 祝日グリーティング

祝日に特別なグリーティングを再生する場合は、このグリーティングを使用可能にします（たとえば、「本日は祝日でございますので、電話に出ることができません。< 日付 > ~ < 日付 > までオフィスにいません」）。

祝日グリーティングが使用可能になっていると、営業時間外の場合に限り、このグリーティングが標準グリーティングより優先されます。

## グリーティングの変更

パーソナルグリーティングを使用可能にするときは、その有効期限を指定します。Cisco Unity Connection は、指定された日時になるまで、グリーティングを適切な状況で再生します。その後、グリーティングは自動的に使用不能になります。たとえば、オプショングリーティングを設定して、休暇から戻ってきた日に再生を止めることができます。

グリーティングの再生を無期限に使用可能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を使用するときに便利です。

次のいずれかを選択して、グリーティングが使用可能なときに発信者が聞く内容を指定します。

<p><b>パーソナルグリーティング</b></p>	<p>Connection によって、ユーザが録音したグリーティングが再生されます。</p> <p> <b>注</b> グリーティングを録音しても、そのグリーティングは使用可能になりません。</p>
<p><b>システムグリーティング</b></p>	<p>Connection によって、あらかじめ録音されているグリーティングが、名前とともに再生されます（たとえば、「申し訳ありません。＜ユーザ名＞は電話に出られません」）。グリーティングが使用可能な状態であるが録音されていない場合は、Connection があらかじめ録音されているシステムグリーティングを再生します。</p>
<p><b>なし</b></p>	<p>Connection によって、グリーティングは再生されません。代わりに、発信者にはメッセージを残すように合図する発信音が再生されます。</p>

グリーティングはいつでも使用不能にすることができます。グリーティングが使用不能なときは、録音が消去されていなくても Connection はそのグリーティングを再生しません。



(注)

多言語システムの場合、デフォルト言語のグリーティングに限り Cisco Unity Assistant Web ツールでグリーティングを管理できます。他の言語のグリーティングを管理するには、電話を使用します。インプットスタイルを電話のキーパッド（[ タッチトーンキーのみ ] オプション）に設定する必要があります。

### グリーティングを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ グリーティング ] メニューの [ グリーティング表示 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ グリーティング ] ページで、変更するグリーティングをクリックします。
- ステップ 3** グリーティングを使用不能にするには、[ < 名前 > グリーティング ] ページの [ 無効にする ] をクリックしてから、[ステップ 5](#) に進みます。

または、

## ■ グリーティングの変更

グリーティングを使用可能にするには、適切なオプションを選択します。

終了日時設定なしで有効にする	グリーティングが無期限に再生されます。
終了日時を設定して有効にする	指定した日時までグリーティングが再生されます。指定した日時になると、グリーティングは自動的に使用不能になります。

**ステップ 4** [再生されるメッセージ] セクションで、適切なオプションを選択します。

パーソナル レコーディング	ユーザ独自のグリーティングを録音する場合に選択します。 Media Master で、[録音] をクリックしてグリーティングを録音します。録音を終了するときは、[停止] をクリックします。
システム デフォルト グリーティング	あらかじめ録音されているシステム グリーティングを使用する場合に選択します。
なし	発信者にメッセージを残すように合図する発信音が再生されます。

**ステップ 5** [保存] をクリックします。



## メッセージの到着通知の管理

---

- [45 ページの「メッセージの到着通知について」](#)
- [46 ページの「通知デバイスの設定」](#)
- [56 ページの「メッセージ通知のカスケードとチェーン」](#)
- [56 ページの「SMS \(SMPP\) テキスト メッセージ通知の検討事項」](#)

### メッセージの到着通知について

Cisco Unity Connection では、電話またはポケットベルを呼び出して、新しいメッセージの到着を通知できます。また、テキスト形式および SMS メッセージ形式のメッセージ通知（たとえば、「テクニカル サポートに関する緊急メッセージ」や「新しいボイス メッセージを受信しました」など）を、電子メールのアドレス、テキスト用ポケットベル、テキスト対応携帯電話などのデバイスに送信できます。

Connection による電話またはポケットベルの呼び出し、あるいはテキスト メッセージの送信は、指定した通知スケジュールと通知オプションに基づいて行われます。Cisco Unity Assistant Web ツールを使用して、自宅の電話、携帯電話、ポケットベル、電子メール デバイス（テキスト用ポケットベルや電子メール アドレス）、職場の電話など、各種の通知デバイスを設定できます。予備用の電話、電子メール デバイス、SMS デバイスも設定できます。これらのオプションが使用可能かどうかについては、Connection の管理者に問い合わせてください。



#### ヒント

テキスト対応携帯電話にテキスト メッセージ受信用の電子メール アドレスが付与されている場合は、その電話をテキスト用ポケットベルとして電子メール通知デバイスまたは SMS 通知デバイスで使用するよう設定できます。SMS (SMPP) 通知は、GSM の携帯電話およびその他の SMS 対応デバイスで使用するためのものです。SMS 通知は、一般に電子メール (SMTP) テキスト用ポケットベルの通知よりもはるかに高速です。また、一部の SMS サービス プロバイダーでは、前の通知を最新の通知と置き換える付加サービスを提供しています。

## 通知デバイスの設定

Cisco Unity Connection で通知呼び出しを行う場合は、通知デバイスが使用できる状態になっている必要があります。通知デバイスを使用不能にしてもその設定は削除されません。デバイスが応答すれば、Connection は新しいメッセージが残っていてもメッセージ通知が成功したと判断します（たとえば、留守番電話が応答してメッセージを録音した場合でも通知は成功したと判断されます）。

Connection が到着を通知するイベントのタイプ、デバイスへの通知を行う発信者または電話番号、通知スケジュール、および通知デバイスの通知オプションは Cisco Unity Assistant Web ツールでのみ変更でき、電話で変更することはできません。

この項では、3 つの手順を示しています。設定するデバイスに応じて、該当する手順を実行します。

- [46 ページの「電話またはポケットベルの通知デバイスを設定または変更するには」](#)
- [49 ページの「電子メール \(SMTP\) 通知デバイスを設定または変更するには」](#)
- [52 ページの「SMS 通知デバイスを設定または変更するには」](#)



### ヒント

SMS デバイスを設定する場合は、[56 ページの「SMS \(SMPP\) テキスト メッセージ通知の検討事項」](#)も参照してください。

### 電話またはポケットベルの通知デバイスを設定または変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 通知デバイス ] メニューの [ 到着通知デバイス表示 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 通知デバイス ] ページで、変更または設定するデバイスをクリックします。
- ステップ 3** [ < デバイス名 > 到着通知デバイス ] ページで、[ 到着通知を有効にする ] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてデバイスを使用不能にします。
- ステップ 4** [ 電話番号 ] 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。外線通話に必要なアクセスコード（たとえば 9）から入力を始めます。
- 0 ~ 9 の数字を使用します。数字の間にスペース、ダッシュ、カッコは使用できません。また、次の記号も使用できます。
- , (カンマ) は 1 秒のポーズを追加する。
  - # および \* は電話の # キーおよび \* キーに対応する。
- 入力できない電話番号があります。また、使用している電話システムに追加の文字が必要な場合があります。入力方法に疑問がある場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。
- ステップ 5** メッセージの再生前に内線番号を尋ねるようにする場合は、[ 通知でユーザ ID を通知する ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [ 追加ダイヤル番号 ] フィールドに、Connection によって、電話番号の後にダイヤルされる任意の追加番号を入力します。これらの追加ダイヤル番号とは、メッセージを聞くために入力するパスワードやアクセス番号、またはポケットベルに必要な ID などです。

**ステップ 7** [ダイヤルまでの待ち時間] フィールドに、電話またはポケットベルの電話番号をダイヤルしてから、追加の番号をダイヤルするまでの Connection の待ち時間 (秒) を入力します (適切な設定値が見つかるまで試行が必要な場合もあります。まず 6 秒に設定し、必要に応じて時間を増減させてください)。

**ステップ 8** Connection で通知デバイスの呼び出しを行うイベントのタイプを選択します。

すべてのメッセージ	ディスパッチ メッセージ、ボイス メッセージ、ファックスを含む新しいメッセージの受信時に、Connection でこのデバイス呼び出します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチ メッセージとしてマークが付けられた新しいボイスメッセージの受信時に、Connection でこのデバイス呼び出します。
すべてのボイスメッセージ	新しいボイス メッセージの受信時 (ディスパッチ メッセージを含む) の受信時に、Connection でこのデバイス呼び出します。
ファックス	新しいファックス メッセージの受信時に、Connection でこのデバイス呼び出します。

**ステップ 9** **ステップ 8** で選択したイベント タイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみ Connection から通知を行うようにするには、[ 緊急のみ ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 10** 特定の Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[ 発信者の追加 ] をクリックして名前を検索します。

a. [ 連絡先検索 ] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[ 検索 ] をクリックします。



**ヒント** フィールドにアスタリスク (\*) を入力すると、すべてのユーザが表示されます。すばやく検索するために、\* の前に文字や値を入力して、検索範囲を絞り込むことができます。一般的な名前を検索する場合は、必ず複数のフィールドに情報を入力します。

b. 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザの横にあるチェックボックスをオンにし、[ ユーザの追加 ] をクリックします。

探しているユーザが表示されない場合は、別の検索条件を入力してから、[ 検索 ] をクリックして再度検索します。



**ヒント** 検索結果が予想よりも多いときは、できる限り結果が多く表示されるように [ 1 ページあたりの行数 ] リストの値を増やします。検索を狭めるには、より完全な検索条件を入力するか、または空白のままであったフィールドに適切な情報を入力します (あるいはこの両方を行います)。その後、[ 検索 ] をクリックして再検索します。

**ステップ 11** 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[ 数字のパターン ] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および \* を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- 文字 X は 0 ~ 9 の範囲にある 1 桁の数字と一致します。たとえば、パターン 9XXX は 9000 ~ 9999 の範囲にある電話番号と一致します。

- アスタリスク (\*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304\* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。



**ヒント** 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、**ステップ 8**と**ステップ 9**で指定したメッセージ タイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、デバイスに通知が送信されます。

**ステップ 12** 通知スケジュールを設定するには、[ クイック追加 ] オプションを使用して、スケジュールを指定します。

または、

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。



**ワンポイント・アドバイス**

通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックボックスをオフにするには、[ スケジュールのクリア ] をクリックします。また、現在オフになっているすべてのブロックをオンに、オンになっているブロックをオフにするには、[ スケジュールの反転 ] をクリックします。スケジュールの下の [ スケジュールのコピー ] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

**ステップ 13** Connection が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

<p><b>最初の通知送信までの時間</b></p>	<p>メッセージ通知がトリガされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに Connection が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイス スケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておく、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>
<p><b>新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知</b></p>	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は 1 ~ 60 分です。</p> <p>たとえば、通知を 11:47 a.m. に 5 分間隔で繰り返す設定にした場合、Connection は新しいメッセージの通知を 11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m. などに行います。</p>
<p><b>通知先が応答しない場合</b></p>	<p>デバイスが応答しない場合、Connection はこの設定に従います。次の設定があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [ 呼び出し音の回数 ]: 最小 3 に設定します。電話に出るまでの時間を増やす場合は大きい数を選択します。</li> <li>• [ リトライ回数 ]: 短い時間電話から離れる場合は、大きい数字を選択して対処します。他の人に迷惑がかからないようにするには小さい数字を選択します。</li> <li>• [ リトライ間隔 ]: 長い間電話から離れる場合は、大きい数字を選択して対処します。</li> </ul>

通知先が話し中の場合	デバイスが話し中の場合、Connection はこの設定に従います。次の設定があります。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• [リトライ回数]: 電話を頻繁に使用する場合は大きい数字を選択します。</li> <li>• [リトライ間隔]: 長時間通話をする場合は大きい数字を選択します。</li> </ul>
到着通知に失敗した場合	主要デバイスが応答しないまたは話し中の場合、通知を送信するための代行用デバイスを選択します。Connection は、代行用デバイスが使用可能でスケジュールも使用可能な場合に限り、代行用デバイスを呼び出します。

**ステップ 14** [ 保存 ] をクリックします。

### 電子メール (SMTP) 通知デバイスを設定または変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 通知デバイス ] メニューの [ 到着通知デバイス表示 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ 通知デバイス ] ページで、変更または設定する電子メール (SMTP) デバイスをクリックします。
- ステップ 3** [ <デバイス名> 到着通知デバイス ] ページで、[ 到着通知を有効にする ] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてデバイスを使用不能にします。
- ステップ 4** [ 宛先 ] フィールドに、テキスト用ポケットベル、テキスト対応携帯電話、または他の電子メールアカウント (自宅用の電子メール アカウントなど) の電子メール アドレスを入力します。
- ステップ 5** [ 送信元 ] フィールドに、テキスト画面の最後に表示する電話番号を入力します (たとえば、自席の電話以外から Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します)。



**ヒント** テキスト対応の携帯電話をテキスト用ポケットベルとして設定してある場合は、この番号が表示されたときに電話の自動コールバック機能をアクティブにできます。

- ステップ 6** [ テキスト ] フィールドに、表示するテキストを入力します (たとえば、「ボイスメールを受信しました」など)。メッセージ通知設定で選択した条件に一致するメッセージが到着するたびに Connection はこのメッセージを送信します。
- ステップ 7** 通知メッセージに新しいメッセージとすべてのメッセージの数を含める場合は、[ メッセージ テキストにメッセージ数を含める ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 8** 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含める場合は、[ メッセージ テキストにメッセージ情報を含める ] チェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名、発信者 ID (ある場合)、メッセージ タイプ (ボイス、ファクス)、メッセージの受信時間のほか、メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付いている場合は、そのステータスについての情報を含めることができます。
- ステップ 9** 電子メールメッセージに Cisco PCA へのリンクを含める場合は、[ メッセージ テキストに Cisco PCA へのリンクを含める ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 10** Connection からこのデバイスに通知を送信する原因となるイベントのタイプを選択します。

すべてのメッセージ	ディスパッチ メッセージ、ボイス メッセージ、ファックスを含む新しいメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
すべてのボイスメッセージ	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) の受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
予定表の予定	このデバイスに Outlook の予定に関する通知を送信します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチ メッセージのマークが付けられた新しいボイス メッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ファックス	新しいファックス メッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
予定表の会議	Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の会議に関する通知をこのデバイスに送信します。

**ステップ 11** ステップ 10 で選択したイベント タイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみ Connection から通知を行うようにするには、[ 緊急のみ ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 12** ステップ 10 で [ 予定表の予定 ] または [ 予定表の会議 ] を指定した場合は、[ 予定表イベント事前通知時間 ] フィールドに、会議開始何分前に通知を受信するようにするかを分単位で入力します。

**ステップ 13** 特定の Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[ 発信者の追加 ] をクリックして名前を検索します。

- a. [ 連絡先検索 ] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[ 検索 ] をクリックします。

 **ヒント** フィールドにアスタリスク (\*) を入力すると、すべてのユーザが表示されます。すばやく検索するために、\* の前に文字や値を入力して、検索範囲を絞り込むことができます。一般的な名前を検索する場合は、必ず複数のフィールドに情報を入力します。

- b. 検索結果で、追加するユーザの横にあるチェックボックスをオンにし、[ ユーザの追加 ] をクリックします。
- c. 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ ユーザの追加 ] をクリックします。

探しているユーザまたはリモート連絡先が表示されない場合は、別の検索条件を入力してから、[ 検索 ] をクリックして再度検索します。

 **ヒント** 検索結果が予想よりも多いときは、できる限り結果が多く表示されるように [ 1 ページあたりの行数 ] リストの値を増やします。検索を狭めるには、より完全な検索条件を入力するか、または空白のままであったフィールドに適切な情報を入力します (あるいはこの両方を行います)。その後、[ 検索 ] をクリックして再検索します。

**ステップ 14** 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[ 数字のパターン ] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および \* を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- 文字 X は 0 ~ 9 の範囲にある 1 桁の数字と一致します。たとえば、パターン 9XXX は 9000 ~ 9999 の範囲にある電話番号と一致します。
- アスタリスク (\*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304\* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。



**ヒント** 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、**ステップ 10** と **ステップ 11** で指定したメッセージ タイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、デバイスに通知が送信されます。

**ステップ 15** 通知スケジュールを設定するには、[ クイック追加 ] オプションを使用して、スケジュールを指定します。

または、

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。



**ワンポイント・アドバイス**

通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックボックスをオフにするには、[ スケジュールのクリア ] をクリックします。また、現在オフになっているすべてのブロックをオンに、オンになっているブロックをオフにするには、[ スケジュールの反転 ] をクリックします。スケジュールの下の [ スケジュールのコピー ] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

**ステップ 16** Connection が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

<p><b>最初の通知送信までの時間</b></p>	<p>メッセージ通知がトリガされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに Connection が待つ時間 ( 分 ) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイス スケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます ( メッセージの状態が新規である限り )。各デバイスの通知を一定の間隔 ( たとえば 15 分おき ) でずらしておくと、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>
<p><b>新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知</b></p>	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は 1 ~ 60 分です。</p> <p>たとえば、通知を 11:47 a.m. に 5 分間隔で繰り返す設定にした場合、Connection は新しいメッセージの通知を 11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m. などに行います。</p>

**ステップ 17** [ 保存 ] をクリックします。

---

### SMS 通知デバイスを設定または変更するには

---

**ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 通知デバイス ] メニューの [ 到着通知デバイス表示 ] をクリックします。

**ステップ 2** [ 通知デバイス ] ページで、変更または設定する SMS デバイスをクリックします。

**ステップ 3** [ < デバイス名 > 到着通知デバイス ] ページで、[ 到着通知を有効にする ] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてデバイスを使用不能にします。

**ステップ 4** [ 宛先 ] フィールドに SMS デバイスの電話番号を入力します。

入力する形式と番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。たとえば、国コードの入力が必要な場合もあります。先頭からプラス記号 (+)、国コード、市外局番またはトランク アクセス コード、デバイスの番号の順に、+12065551234 のように入力します。0 や国別のダイヤル プレフィックスは先頭に入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、およびその他の句読点は使用できません。入力方法に疑問がある場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。

**ステップ 5** [ 送信元 ] フィールドに入力する内容は、SMPP プロバイダーによって異なります。

- SMPP プロバイダー側で、メッセージを送信するサーバの送信元アドレスが必要な場合、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。
- SMPP プロバイダー側で送信元アドレスが不要な場合、テキスト画面の最後に表示する電話番号を入力します (たとえば、自席の電話以外から Cisco Unity Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します)。**[ 宛先 ]** フィールドと同様に、入力する形式と番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。

このフィールドに入力する内容が不明な場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。



**ヒント** SMS デバイスの場合は、[ 送信元 ] フィールドに入力した番号が、サービス プロバイダーの電話番号に置き換えられることがあります。コールバック番号がわかるように、メッセージのテキスト内に番号を入力するようにしてください。たとえば、[ テキスト ] フィールドに tel:2065551234 と入力します ([ステップ 6](#) を参照)。

**ステップ 6** [ テキスト ] フィールドに、表示するテキストを入力します (たとえば、「ボイスメールを受信しました」など)。メッセージ通知設定で選択した条件に一致するメッセージが到着するたびに Cisco Unity Connection はこのメッセージを送信します。



**ヒント** [56 ページの「SMS \(SMPP\) テキスト メッセージ通知の検討事項」](#) も参照してください。

**ステップ 7** 通知メッセージに新しいメッセージとすべてのメッセージの数を含める場合は、[ メッセージ テキストにメッセージ数を含める ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 8** 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含める場合は、[メッセージ テキストにメッセージ情報を含める] チェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名、発信者 ID (ある場合)、メッセージ タイプ (ボイス、ファクス)、メッセージの受信時間のほか、メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付いている場合は、そのステータスについての情報を含めることができます。

**ステップ 9** [SMPP プロバイダ] リストで、プロバイダーを選択します。

選択すべき SMPP プロバイダーがわからない場合、またはリストにプロバイダーが表示されない場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。

**ステップ 10** Connection からこのデバイスに通知を送信する原因となるイベントのタイプを選択します。

すべてのメッセージ	ディスパッチ メッセージ、ボイス メッセージ、ファックスを含む新しいメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチ メッセージのマークが付けられた新しいボイス メッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
すべてのボイスメッセージ	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) の受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ファックス	新しいファックス メッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
予定表の予定	このデバイスに Outlook の予定に関する通知を送信します。
予定表の会議	Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の会議に関する通知をこのデバイスに送信します。

**ステップ 11** **ステップ 10** で選択したイベント タイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてののみ Connection から通知を行うようにするには、[緊急のみ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 12** **ステップ 10** で [予定表の予定] または [予定表の会議] を指定した場合は、[予定表イベント事前通知時間] フィールドに、会議開始何分前に通知を受信するようにするかを分単位で入力します。

**ステップ 13** 特定の Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[発信者の追加] をクリックして名前を検索します。

- a. [連絡先検索] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索] をクリックします。



**ヒント** フィールドにアスタリスク (\*) を入力すると、すべてのユーザが表示されます。すばやく検索するために、\* の前に文字や値を入力して、検索範囲を絞り込むことができます。一般的な名前を検索する場合は、必ず複数のフィールドに情報を入力します。

- b. 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザの追加] をクリックします。

探しているユーザが表示されない場合は、別の検索条件を入力してから、[検索] をクリックして再度検索します。



**ヒント** 検索結果が予想よりも多いときは、できる限り結果が多く表示されるように [1 ページあたりの行数] リストの値を増やします。検索を狭めるには、より完全な検索条件を入力するか、または空白のままであったフィールドに適切な情報を入力します (あるいはこの両方を行います)。その後、[検索] をクリックして再検索します。

**ステップ 14** 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[数字のパターン] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および \* を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- 文字 X は 0 ~ 9 の範囲にある 1 桁の数字と一致します。たとえば、パターン 9XXX は 9000 ~ 9999 の範囲にある電話番号と一致します。
- アスタリスク (\*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304\* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。



**ヒント** 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、[ステップ 10](#) と [ステップ 11](#) で指定したメッセージ タイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、デバイスに通知が送信されます。

**ステップ 15** 通知スケジュールを設定するには、[クイック追加] オプションを使用して、スケジュールを指定します。

または、

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。



#### ワンポイント・アドバイス

通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックブロックをオフにするには、[スケジュールのクリア] をクリックします。また、現在オフになっているすべてのブロックをオンに、オンになっているブロックをオフにするには、[スケジュールの反転] をクリックします。スケジュールの下の [スケジュールのコピー] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

**ステップ 16** Connection が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

<p><b>最初の通知送信までの時間</b></p>	<p>メッセージ通知がトリガされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに Connection が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイス スケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておくと、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>
<p><b>新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知</b></p>	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は 1 ~ 60 分です。</p> <p>たとえば、通知を 11:47 a.m. に 5 分間隔で繰り返す設定にした場合、Connection は新しいメッセージの通知を 11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m. などに行います。</p>

**ステップ 17** [ 保存 ] をクリックします。

## メッセージ通知のカスケードとチェーン

メッセージ通知のカスケードでは、広範囲の受信者に対して一連の通知を設定できます。また、選択した最初のデバイスに通知を送信する試みが失敗した場合、一連の通知デバイスに「チェーン」するようにメッセージ通知を設定できます（通知デバイスに対する失敗の定義は、応答しないデバイスまたは通話中のデバイスに再試行するために選択したオプションに基づきます）。

メッセージ通知デバイスのチェーンをセットアップする場合、主要デバイスに限り、メッセージタイプを選択します。いずれかのメッセージタイプを主要でないデバイスに選択した場合、このデバイスのメッセージ通知は、前のデバイスの通知障害を待たずにただちに開始されます。したがって、通知はチェーンとしては発生しませんが、一斉にアクティブになります。



### ヒント

電子メール デバイスや SMS デバイスをメッセージ通知のチェーンに含めるには、そのデバイスをチェーンの最後に指定する必要があります。これらのタイプのデバイスについては通知の失敗を Connection で検出できない場合があります。

複数の通知デバイスに対してカスケードまたはチェーンを機能させる場合は、必要に応じて、その手順を Connection の管理者に問い合せてください。特定の設定が行われていないと、カスケードまたはチェーンによる通知が正しく機能しない場合があります。

## SMS (SMPP) テキスト メッセージ通知の検討事項

SMS (SMPP) テキスト メッセージ通知を設定する前に、次の点を検討してください。

- SMS (SMPP) 通知は、GSM の携帯電話およびその他の SMS 対応デバイスで使用するためのものです。SMS 通知は、一般に (SMTP) テキスト用ポケットベルの通知よりもはるかに高速です。また、一部の SMS サービス プロバイダーでは、前の通知を最新の通知と置き換える付加サービスを提供しています。
- SMS のサービス プロバイダーは、多くの場合、Cisco Unity Connection から送信された SMS メッセージごと、またはメッセージのグループごとに料金を請求します。社内のコストを削減するために、メッセージタイプや緊急性によって、受信する通知の数を制限することを検討してください（たとえば、緊急のボイス メッセージのみ、あるいは特定の発信者または電話番号からのボイス メッセージのみ、など）。
- 一部の SMS サービス プロバイダーでは、Cisco Unity Assistant Web ツールの [SMS (SMPP) 到着通知デバイス] ページにある [送信元] フィールドに入力した電話番号が、サービス プロバイダーの電話番号に置き換えられることがあります。コールバック番号がわかるようにするためには、[-52 ページの「SMS 通知デバイスを設定または変更するには」のステップ 5](#)にあるヒントを参照してください。
- 一部の電話では、SMS (SMPP) 通知のタイムスタンプとして、SMS サービス プロバイダーから SMS デバイスに SMS メッセージが送信された日時が使用されます。このため、ローカルタイムゾーンや優先される時間フォーマットが、タイムスタンプに反映されない場合があります。



## 個人連絡先の管理

- [57 ページの「個人連絡先について」](#)
- [58 ページの「個人連絡先の追加」](#)
- [60 ページの「個人連絡先の情報の変更」](#)
- [61 ページの「個人連絡先の削除」](#)
- [62 ページの「個人連絡先への Exchange 連絡先のインポート」](#)

### 個人連絡先について

Cisco Unity Connection は、個人連絡先の情報を使用して、着信コールを転送し、コールを発信するのを容易にします。さらに、Connection は、電話の発信者を識別するために個人連絡先を使用します。

個人連絡先情報は Cisco Unity Connection ディレクトリ内の情報を補足するものです。Connection ディレクトリは、組織内部のものであり、システム管理者が保守しているのに対して、個人連絡先は、ユーザが設定し、保守しています。

個人連絡先には、Connection ディレクトリに含まれない人、たとえば、お客様、納入業者、家族、友人の名前と番号などを保管できます。

個人連絡先は Cisco Unity Assistant Web ツールで管理します。Connection ユーザを個人連絡先に追加することもできますが、それらのエントリはシステムによって自動的に更新または保守されません。たとえば、リストに含まれる同僚が退社したとき、個人連絡先からは、そのエントリを手動で削除することが必要になります。

ボイス コマンドを使用して電話をかける場合は、他の Connection ユーザを個人連絡先に追加するときに、次のような利点があることを考慮する必要があります。

- 代行名の使用。代行名によって、ボイス コマンドを使用して同僚にダイヤルするときの精度が改善されます。Connection ディレクトリ内の頻繁に電話をかける相手および名前の発音が難しい人に対しては、ニックネームまたは別の代行名を作成して使用することを考える必要があります。
- 外線番号の使用。同僚の携帯電話に頻繁に電話する場合は、個人連絡先のエントリに Cisco Unity Connection ディレクトリ内の同僚の情報を携帯電話番号とともに追加することにより、ボイス コマンドを使用して同僚にすばやく連絡することができます。

(ボイス コマンドを使用して電話をかけるには、Connection にログオンしている必要があります。)

## 個人連絡先の追加

個人連絡先として指定できる電話番号のタイプには次の2つがあります。

ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号	ボイス コマンドを使用して個人連絡先を呼び出せるようにするには、[ダイヤルする職場の電話]、[ダイヤルする自宅の電話]、[ダイヤルする携帯電話] フィールドを使用します。  ダイヤルする電話番号については、外線ダイヤルするのに必要な追加番号があればすべて追加します（たとえば、9）。
パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号	個人連絡先からの着信をパーソナル着信転送ルールと照合するときに Connection が使用する電話番号を入力するには、[職場の電話] [自宅の電話] [携帯電話] フィールドを使用します（たとえば、母親の自宅の電話番号に基づいてパーソナル着信転送ルールを作成する場合は、[自宅の電話] フィールドに番号を入力します）。

電子メール アドレスは参考にすぎません。Connection は個人連絡先のエントリの電子メール アドレスを使用しません。



### ヒント

Microsoft Exchange の連絡先を Connection の個人連絡先にインポートすることができます。62 ページの「[個人連絡先への Exchange 連絡先のインポート](#)」を参照してください。

### 個人連絡先を追加するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[連絡先] メニューの [新しい連絡先] をクリックします（または、[連絡先の表示] ページで、メニュー バーの下にある [新しい連絡先] アイコンをクリックします）。
- ステップ 2** [連絡先の作成] ページで、名と姓を入力します。
- ステップ 3** 名前をアルファベット以外の文字で入力する（たとえば、日本人の連絡先を漢字で入力する）場合は、[代行の名前のスペリング] および [代行の苗字のスペリング] フィールドにアルファベットで名前を入力します。  
  
使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。この代行名のスペリングを入力すると、ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出す場合に、Connection が名前を識別できるようになります。
- ステップ 4** ボイス コマンドを使用しており、かつ連絡先の代行ユーザ名（たとえば、旧姓やニックネーム）がわかっている場合は、[代行ユーザ名] セクションで、その名前を入力します。
- ステップ 5** 連絡先に別の代行ユーザ名を入力するには、[行の追加] をクリックして名前を入力します。
- ステップ 6** この連絡先にさらに追加する代行ユーザ名があれば、[ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** 必要に応じて、[名前] フィールドに連絡先の電子メール アドレスを入力します（電子メール アドレスは参考情報としてのみ使用されます）。

**ステップ 8** ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出す場合は、Connection が連絡先に電話するとき使用する職場、自宅、携帯電話の電話番号を、[ ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号 ] セクションに入力します。

ダイヤルする電話番号を入力する場合、電話番号が内線番号のときは、連絡先の内線番号を入力します。外線番号の場合は、外線通話に必要なアクセス コード（たとえば 9）から電話番号の入力を始めます。0 ~ 9 の数字を使用できます。数字の間にスペース、ダッシュ、カッコは使用できません。また、次の記号も使用できます。

- , (カンマ) は 1 秒のポーズを追加する。
- # および \* は電話の # キーおよび \* キーに対応する。

**ステップ 9** パーソナル着信転送ルールを使用して連絡先からの電話を管理する場合は、[ パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号 ] セクションに、連絡先の職場、自宅、携帯電話の電話番号を入力します。

パーソナル着信転送ルールで使用する番号を入力するときには、発信者 ID の表示と同じように番号を入力します。連絡先からの電話であるということを Connection で認識できるのは、着信コールの電話番号がこのフィールドに入力した番号と完全に一致している場合のみです。

**ステップ 10** [ 保存 ] をクリックします。このエントリが個人連絡先に追加されます。

---

## 個人連絡先の情報の変更

連絡先の名前または電話番号を変更する場合、または代行ユーザ名を割り当てる場合は、この項の手順を実行します。

### 個人連絡先の情報を変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 連絡先 ] メニューの [ 連絡先の表示 ] をクリックします
- ステップ 2** [ 個人連絡先 ] ページで、情報を変更する連絡先のうち最初にある連絡先の名前をクリックします。
- ステップ 3** 必要に応じて、[ 代行の名前のスペリング ] および [ 代行の苗字のスペリング ] フィールドで、連絡先の代行名のスペリングを変更します。
- [ 名 ] および [ 姓 ] フィールドでアルファベット以外の文字を使用する場合、この代行名のスペリングにアルファベットを使用すると、ボイス コマンドを使って連絡先を呼び出す場合に、Connection が名前を識別できるようになります。使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。
- ステップ 4** 必要に応じて、[ 代行ユーザ名 ] セクションで情報を変更します。
- 代行ユーザ名を削除するには、その名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 ] をクリックします。
  - 代行ユーザ名を追加するには、[ 行の追加 ] をクリックして名前を入力します。
- ステップ 5** 必要に応じて、[ 電子メール ] フィールドで連絡先の電子メール アドレスを変更します ( 電子メールアドレスは参考情報としてのみ使用されます )。
- ステップ 6** Connection が連絡先に電話するとき使用する職場、自宅、携帯電話の電話番号を、[ ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号 ] セクションで変更します ( 必要な場合 )。
- ダイヤルする電話番号を入力する場合、電話番号が内線番号のときは、連絡先の内線番号を入力します。外線番号の場合は、外線通話に必要なアクセス コード (たとえば 9) から電話番号の入力を始めます。0 ~ 9 の数字を使用できます。数字の間にスペース、ダッシュ、カッコは使用できません。また、次の記号も使用できます。
- 、 (カンマ) は 1 秒のポーズを追加する。
  - # および \* は電話の # キーおよび \* キーに対応する。
- ステップ 7** [ パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号 ] セクションで、職場、自宅、携帯電話の電話番号を必要に応じて変更します。
- パーソナル着信転送ルールで使用する番号を入力するときには、発信者 ID の表示と同じように番号を入力します。連絡先からの電話であるということを Connection で認識できるのは、着信コールの電話番号がこのフィールドに入力した番号と完全に一致している場合のみです。
- ステップ 8** 必要に応じて、[ 発信者グループのメンバシップ ] セクションで情報を変更します。
- 連絡先を発信者グループから削除するには、グループ名の横にあるチェックボックスをオフにします。
  - 連絡先を発信者グループに追加するには、グループ名の横にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 発信者グループを設定していない場合、[ 発信者グループのメンバシップ ] セクションは表示されません。発信者グループは Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールで設定します。

**ステップ 9** [ 保存 ] をクリックします。

---

## 個人連絡先の削除

個人連絡先は、発信者グループまたはルールの一部となっている場合は、削除できません。連絡先エントリを削除するには、まず連絡先を発信者グループまたはルールから削除する必要があります。

### 個人連絡先を削除するには

---

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 連絡先 ] メニューの [ 連絡先の表示 ] をクリックします
  - ステップ 2** [ 個人連絡先 ] ページで、連絡先の名前の横にあるチェックボックスをオンにします。複数のチェックボックスをオンにすると、複数の連絡先が一度に削除できます。
  - ステップ 3** メニューバーの下にある [ 選択した行削除 ] アイコンをクリックします。
-

## 個人連絡先への Exchange 連絡先のインポート

Microsoft Exchange の [ 連絡先 ] フォルダからエントリをインポートすると、個人連絡先に情報を入力する時間を短縮できます。この方法は、個人連絡先の情報が最新のものであることを保証する優れた方法でもあります。

Cisco Unity Connection は、Exchange サーバ上に格納されている連絡先から名前、電話番号および電子メールアドレスだけをインポートします。インポート中に、Connection は次の処理を行います。

- インポートする前に個人連絡先にある連絡先の数を表示します。
- 新しい Exchange 連絡先情報を個人連絡先にインポートします。
- Exchange 連絡先情報の中で前回のインポート以降に変更されたものがあれば、すべて更新します。
- 前回のインポート以降 Exchange において削除されたエントリを個人連絡先から削除します。

Connection では、重複しているエントリがあっても識別されず、ダイヤルする電話番号のフィールドに電話番号情報は入力されません。インポートが完了した後で、個人連絡先を詳しく調べて、重複しているエントリを削除することをお勧めします。また、ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出す場合は、ダイヤルする電話番号を追加することをお勧めします（連絡先に対してダイヤルする電話番号の情報を追加する方法については、58 ページの「[個人連絡先の追加](#)」を参照してください）。

### Exchange 連絡先を個人連絡先にインポートするには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ 連絡先 ] メニューの [ 連絡先インポート ] をクリックします。
  - ステップ 2** [ Exchange からの連絡先インポート ] ページで、[ 連絡先インポート ] をクリックします。
  - ステップ 3** Connection がエントリを Exchange の [ 連絡先 ] フォルダからインポートし、インポートの結果を表示します。
-



## プライベート同報リストの管理

---

- [63 ページの「プライベート同報リストについて」](#)
- [64 ページの「プライベート同報リストの作成」](#)
- [65 ページの「プライベート同報リストの名前の変更」](#)
- [66 ページの「プライベート同報リストのメンバーの変更」](#)
- [67 ページの「プライベート同報リストの削除」](#)

### プライベート同報リストについて

プライベート同報リストを使用して、ボイス メッセージ受信者のグループを独自に作成できます。ボイス メッセージの宛先にプライベート同報リストを指定すると、そのリストに記載されている全メンバーがそのボイス メッセージを受信します。Cisco Unity Connection には、個人用に使用できるプライベート同報リストがいくつか用意されています。

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、そのリストの所有者だけです。これを行うには、電話でキーパッドまたはボイス コマンドを使用するか、Cisco Unity Inbox Web ツールを使用します。電子メール プログラムでは、メッセージをプライベート同報リストに送ることはできません。

## プライベート同報リストの作成

管理できるリストの最大数は、Connection の管理者が指定します。

### プライベート同報リストを作成するには

**ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ プライベート同報リスト ] メニューの [ 新規プライベート同報リスト ] をクリックします。

**ステップ 2** [ プライベート同報リスト ] ページで、[ 名前 ] フィールドにリストの名前を入力します。ボイス コマンドを使用してメッセージ受信者リストにプライベート同報リストを追加するときには、ここで指定した名前を発声します。



**ヒント** リスト名には特殊文字や発音区別符号を含めないようにします。これらのアイテムを名前に含めると、ボイス コマンドを使用する場合に、Connection の名前認識で問題が生じる可能性があります。

**ステップ 3** [ 名前の録音 ] フィールドで、Media Master の [ 録音 ] をクリックし、リストの名前を録音します。

**ステップ 4** 録音の終了後、[ 停止 ] をクリックします。

**ステップ 5** ボイス コマンドを使用していて、リストの名前の発音が文字通りの発音と異なる場合は、[ 代行ユーザ名 ] セクションで代行ユーザ名を入力します。

**ステップ 6** 新しい代行ユーザ名を追加するには、[ 行の追加 ] をクリックし、[ステップ 5](#) を繰り返します。

**ステップ 7** [ メンバーの追加 ] をクリックします。

**ステップ 8** [ 名前検索 ] ダイアログボックスで適切なタブをクリックし、検索範囲を指定します。

**ステップ 9** 1 つまたは複数のフィールドに、新しいリストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先に関する適切な情報を入力します。

**ステップ 10** [ 検索 ] をクリックします。

**ステップ 11** 検索結果のリストで、プライベート同報リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにしてから、[ メンバーの追加 ] をクリックします。

ユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先のいずれも見つからない場合は、別の検索条件を入力してから、[ 検索 ] をクリックして再度検索します。



**ヒント** 検索結果が予想よりも多いときは、できる限り結果が多く表示されるように [ 1 ページあたりの行数 ] リストの値を増やします。検索を狭めるには、より完全な検索条件を入力するか、または空白のままであったフィールドに適切な情報を入力します (あるいはこの両方を行います)。その後、[ 検索 ] をクリックして再検索します。

**ステップ 12** リストへのメンバー追加が終了するまで、[ステップ 7](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。

---

## プライベート同報リストの名前の変更

各プライベート同報リストには、録音された名前および表示名があります。電話でメッセージの宛先にプライベート同報リストを指定する場合、Cisco Unity Connection は、正しいリストにメッセージが宛先指定されたことを確認できるよう、録音された名前を再生します。

ボイス コマンドを使用している場合は、プライベート同報リストに付与した表示名の代行ユーザ名を指定することもできます。メッセージの宛先としてプライベート同報リストを指定するためにボイス コマンドを電話で使用するときは、リストの表示名を言います。頭文字や略語を使用しているなど、表示名の発音が文字通りの発音と異なる場合は、代行ユーザ名を指定することを検討してください(たとえば、テクニカル サポート部門のプライベート同報リスト名が IT であるとし、この場合、代行ユーザ名として発音スペリングの「Eye Tea」を追加します)。

### プライベート同報リストの名前を変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ プライベート同報リスト ] メニューの [ プライベート同報リスト表示 ] をクリックします。
- ステップ 2** [ プライベート同報リスト ] ページで、名前を変更するプライベート同報リストをクリックします。
- ステップ 3** [ プライベート同報リスト ] ページの [ 名前 ] フィールドで、古い名前を削除して新しい名前を入力します。これが表示名になります。
- ステップ 4** [ 名前の録音 ] フィールドで、Media Master の [ 録音 ] をクリックして、リストの新しい名前を録音します。
- ステップ 5** 録音の終了後、[ 停止 ] をクリックします。
- ステップ 6** 必要に応じて、[ 代行ユーザ名 ] セクションで情報を変更します。
- 代行ユーザ名を削除するには、その名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 ] をクリックします。
  - 代行ユーザ名を追加するには、[ 行の追加 ] をクリックして名前を入力します。
- ステップ 7** [ 保存 ] をクリックします。
-

## プライベート同報リストのメンバーの変更

プライベート同報リストに追加できるメンバーの最大数は、Connection の管理者が指定します。ディレクトリ内のユーザまたはシステム同報リストはすべて、プライベート同報リストのメンバーとして適格です。

Cisco Unity Connection の設定状況によっては、ディレクトリ外のリモート ボイス メッセージ システム上のユーザにメッセージを送信したり返信したりできる場合があります。その場合は、リモート連絡先であるこれらのユーザを、プライベート同報リストに含めることもできます。

すでにプライベート同報リストのメンバーとなっているユーザ、プライベート同報リスト、システム同報リスト、またはリモート連絡先を追加しようとしても、Connection では、そのメンバーを同じリストに再度追加することはできません。



(注)

プライベート同報リストのメンバーに対して管理上の変更が行われた場合、後でリストを確認するときにメンバーが異なって表示されることがあります。ときには、管理上の変更によって、一部のメンバーが予告なくリストから削除される場合もあります。Connection の管理者は、変更が発生する前にユーザに通知できるはずですが、それでも、誤ってメンバーが削除された場合は、ユーザがこれらのメンバーをもう一度リストに追加します。

### プライベート同報リストのメンバーを変更するには

**ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[ プライベート同報リスト ] メニューの [ プライベート同報リスト表示 ] をクリックします。

**ステップ 2** [ プライベート同報リスト ] ページで、メンバーを変更するプライベート同報リストをクリックします。

**ステップ 3** メンバーを追加するには、[ステップ 4](#) に進みます。

メンバーを削除するには、[ プライベート同報リスト ] ページで、リストから削除するメンバーすべての横にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 ] をクリックします。

**ステップ 4** メンバーを追加するには、[ プライベート同報リスト ] ページで、[ メンバーの追加 ] をクリックしてから、名前を検索します。

- a. [ 名前検索 ] ダイアログボックスで適切なタブをクリックし、検索範囲を指定します。
- b. 1 つまたは複数のフィールドに、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先に関する適切な情報を入力します。
- c. [ 検索 ] をクリックします。
- d. 検索結果のリストで、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにして、[ メンバーの追加 ] をクリックします。

ユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先のいずれも見つからない場合は、別の検索条件を入力してから、[ 検索 ] をクリックして再度検索します。

**ヒント**

検索結果が予想よりも多いときは、できる限り結果が多く表示されるように[1 ページあたりの行数] リストの値を増やします。検索を狭めるには、より完全な検索条件を入力するか、または空白のままであったフィールドに適切な情報を入力します（あるいはこの両方を行います）。その後、[検索] をクリックして再検索します。

**ステップ 5** リストへのメンバー追加が終了するまで、**ステップ 4** を繰り返します。

---

## プライベート同報リストの削除

リストを削除すると、録音された名前、表示名、およびリストのメンバーも削除されます。

### プライベート同報リストを削除するには

---

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[プライベート同報リスト] メニューの[プライベート同報リスト表示] をクリックします。
- ステップ 2** [プライベート同報リスト] ページで、削除するリストの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** メニューバーの下にある [選択した行削除] アイコンをクリックします。
-

■ プライベート同報リストの削除



## INDEX

<b>C</b>		<b>い</b>	
Cisco PCA		インプットスタイル、電話の変更	20
説明	1		
パスワード、変更	15		
パスワード、保護	14		
Cisco Personal Communications Assistant。 「Cisco PCA」を参照			
Cisco Unity Assistant Web ツール		<b>お</b>	
アクセス	2	オプション グリーティング、説明	41
説明	1	オプション転送ルール (基本)	36
Cisco Unity Assistant Web ツールへのアクセス	2	音量	
Connection に関するフィードバックの送信	1	カンパセーションの変更	19
		メッセージの再生の変更	27
<b>E</b>		<b>か</b>	
Exchange 連絡先、個人連絡先へのインポート	62	外部サービスのアカウントのパスワード、変更	16
		確認、メッセージの削除確認の変更	33
		間接コール、説明	36
		カンパセーション	
		音量、変更	19
		言語、変更	18
		スピード、変更	19
		設定、説明	17
		メッセージのタイム スタンプ、時間フォーマットの変更	20
		メニュー スタイル、変更	18
<b>M</b>		<b>き</b>	
Media Master		キーボードショートカット、Media Master	6
キーボードショートカット	6		
再生デバイスと録音デバイスの変更	5		
図	4		
説明	4		
録音でのサウンド ファイルの使用	4		
<b>S</b>		<b>く</b>	
SMS		グリーティング	
通知デバイス、設定	46	オプション	41
テキストメッセージ通知	56	時間外	42
SMTP 通知デバイス、設定	46	システム	43
		祝日	42
		説明	41
		通話中	42
<b>あ</b>			
宛先指定の設定、変更	22		

- 内線 42
  - 内容 43
  - 内容の変更 43
  - 標準 42
  - 複数の言語の管理、説明 41
  - 無効化 43
  - 有効化 43
  - 優先 41
  - 録音 43
  - グリーティングの内容 43
  - グリーティングの無効化 43
  - グリーティングの有効化 43
- け
- 携帯電話、代行用デバイスとして使用 10
  - 言語、カンパセーションの変更 18
- こ
- 個人設定、説明 7
  - 個人連絡先
    - Connection ユーザ追加時の利点 57
    - Exchange 連絡先のインポート 62
    - エントリの追加 58
    - 削除 61
    - 情報の変更 60
    - 説明 57
  - 個人連絡先への Exchange 連絡先のインポート 62
- さ
- 再生
    - 音量、変更 27
    - スピード、変更 28
    - デバイスの変更 5
  - サウンド ファイル、録音での使用 4
  - 削除
    - 個人連絡先 61
    - プライベート同報リスト 67
- し
- 時間外グリーティング 42
  - 時間外転送ルール (基本) 36
  - 時間フォーマット、メッセージのタイム スタンプに関する変更 20
  - システム グリーティング 43
  - 自宅の電話、代行用デバイスとして使用 10
  - 祝日グリーティング 42
  - 詳細設定、代行用デバイスの変更 11
  - ショートカット、Media Master のキーボード 6
- す
- スピード
    - カンパセーションの変更 19
    - メッセージの再生の変更 28
- そ
- 送信者情報 (メッセージ プロパティ) 31
  - 送信方法の設定、変更 22
- た
- 代行内線番号。「代行用デバイス」を参照
  - 代行名のスペリング、追加 7
  - 代行ユーザ名
    - 代行名のスペリングの追加 7
    - プライベート同報リストの追加 65
    - ユーザ自身の追加 9
  - 代行用デバイス
    - 詳細設定、変更 11
    - 追加 10
  - タイム スタンプ (メッセージ プロパティ) 31
- ち
- 着信転送
    - オプション ルール (基本) 36
    - 時間外ルール (基本) 36
    - 設定、変更 37
    - 通話保留の設定の変更 38, 39
    - 標準ルール (基本) 36
    - ルール、説明 36
  - 直接コール、説明 36

- つ
- 追加
- 個人連絡先 58
  - 代行名のスペリング 7
  - 代行用デバイス 10
  - プライベート同報リストの代行ユーザ名 65
  - ユーザ自身の代行ユーザ名 9
- 通知
- SMS テキスト メッセージ 56
  - カスケード 56
  - 説明 45
  - チェーン 56
  - デバイスの設定 46
- 通知デバイスの設定 46
- 通話スクリーニング
- オプション 39
  - 設定、変更 39
- 通話中グリーティング 42
- 通話保留の設定、変更 38
- て
- ディレクトリ
- 一覧のステータスの変更 12
  - ユーザ自身の代行ユーザ名の使用方法 9
- 電子メール通知デバイス、設定 46
- 電話、間接および直接について 36
- 電話通知デバイス、設定 46
- 電話のインプット スタイル、変更 20
- 電話パスワード
- 変更 15
  - 保護 14
- な
- 内線グリーティング 42
- 名前。「録音名」または「代行ユーザ名」を参照
- に
- ニックネーム。「代行ユーザ名」を参照
- は
- パスワード
- Cisco PCA の変更 15
  - 説明 14
  - 電話の変更 15
  - 保護 14
- 発信者、メッセージを残すときのオプション 40
- ひ
- 標準グリーティング 42
- 標準転送ルール (基本) 36
- ふ
- フィードバック、Connection に関する 1
- プライベート同報リスト
- 削除 67
  - 作成 64
  - 説明 63
  - 代行ユーザ名の追加 65
  - 名前の変更 65
  - メンバーの変更 66
  - リモート連絡先の追加 66
- プライベート同報リストの作成 64
- へ
- 変更
- Cisco PCA パスワード 15
  - Connection が再生するメッセージ情報 31
  - 外部サービスのアカウントのパスワード
  - 外部サービスのアカウント、変更 16
  - グリーティングの内容 43
  - 個人連絡先の情報 60
  - 再生デバイス 5
  - 切断時の Connection によるメッセージ処理方法 32
  - 代行用デバイスの詳細設定 11
  - 着信転送の設定 37
  - 通知デバイス 46
  - 通話スクリーニングの設定 39
  - 通話保留の設定 38
  - ディレクトリ一覧のステータス 12
  - 電話のインプット スタイル 20

- 電話パスワード 15
  - 発信者のメッセージ設定 40
  - プライベート同報リストの代行ユーザ名 65
  - プライベート同報リストのメンバー 66
  - プライベート同報リスト名 65
  - メッセージの宛先と送信方法の設定 22
  - メッセージの再生順序 29
  - メッセージの削除確認 33
  - メッセージのタイムスタンプの時間フォーマット 20
  - ログオン時に Connection が再生する情報 21
  - 録音デバイス 5
  - 録音名 8
- ほ
- ポケットベル
    - 代行用デバイスとして使用 10
    - 通知デバイス、設定 46
- め
- メッセージ
    - Connection が再生する情報の変更 31
    - 宛先指定の設定、変更 22
    - 確認時の接続案内 26
    - 再生音量の変更 27
    - 再生順序の変更 29
    - 再生スピードの変更 28
    - 削除確認の変更 33
    - 送信方法の設定、変更 22
    - 発信者のオプション 40
    - ログオン時に再生される合計数の変更 21
  - メッセージ確認時、接続案内 26
  - メッセージタイプ (メッセージプロパティ) 31
  - メッセージ通知のカスケード 56
  - メッセージ通知のチェーン 56
  - メッセージの聞き取り設定、説明 25
  - メッセージの到着通知。「通知」を参照
  - メッセージ番号 (メッセージプロパティ) 31
  - メッセージプロパティ
    - 説明 31
    - 送信者情報 31
    - メッセージ送信時間 31
    - メッセージタイプ 31
    - メッセージ番号 31
  - メニュースタイル、カンバセーションの変更 18
- り
- リモート連絡先、プライベート同報リストへの追加 66
- ろ
- 録音
    - グリーティング 43
    - デバイスの変更 5
  - ログオン、Connection が再生する情報の変更 21
  - 録音、サウンドファイルの使用 4
  - 録音名
    - 変更 8
    - ログオン時に再生する情報の変更 21