



Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail の完全なリファレンスガイド (SRSV)

最終更新：2024年9月5日

シスコシステムズ合同会社

〒107-6227 東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー

<http://www.cisco.com/jp>

お問い合わせ先：シスコ コンタクトセンター

0120-092-255 (フリーコール、携帯・PHS含む)

電話受付時間：平日 10:00～12:00、13:00～17:00

<http://www.cisco.com/jp/go/contactcenter/>



目次

第 1 章

はじめに 1

概要 1

SRSV のコンポーネント 1

SRSV トポロジ 2

電話機を使用して Unity Connection SRSV にアクセスする 5

Unity Connection SRSV Conversation で電話のキーパッドを使用する 5

Unity Connection SRSV をコールする 6

ボイスメールを送信する 6

受信確認を管理する 6

電話機のキーパッドを使用して受信確認を管理する 7

電話機のキーパッドを使用してメッセージを検索する 7

削除されたメッセージを管理する 7

電話機のキーパッドを使用してメッセージを完全に削除する 8

削除されたメッセージを確認する 8

電話機のキーパッドを使用して削除されたメッセージを確認する 8

緊急連絡先番号を変更する 8

再生設定を指定する 8

個々のメッセージの再生音量を変更する 9

電話機のキーパッドを使用して個々のメッセージの再生音量を変更する 9

個々のメッセージの再生速度を変更する 9

Unity Connection Conversation の再生音量を変更する 10

Unity Connection Conversation の再生速度を変更する 10

クラシック カンバセーション用電話メニュー 10

メインメニューとショートカット 10

メッセージ再生中のメニューとショートカット	10
メッセージ再生後のメニューとショートカット	11
録音メニュー	12
メッセージ再生後のメニューとショートカット (代行キーパッドマッピング N)	12
録音メニュー (代行キーパッドマッピング N)	13
中央 Unity Connection と Unity Connection SRSV 間のデータ同期をプロビジョニングする	13
制限事項と制約事項	14
ボイスメールの制限事項と制約事項	14
自動応答の制限事項	15
ネットワークアドレス変換 (NAT) の制約事項	15
バックアップと復元に関する制限事項	16
配信リストの制限事項	16

第 2 章

Cisco Unity Connection SRSV をインストール、設定する	17
はじめに	17
Unity Connection SRSV のインストールの前提条件	17
Unity Connection SRSV をインストールするためのタスクリスト	18
インストール後のタスク	20
Unity Connection SRSV の設定を構成する	20
プロビジョニングとボイスメールのアップロード	20
Unity Connection SRSV ユーザーを設定するためのタスクリスト	21

第 3 章

Cisco Unity Connection SRSV の管理	23
はじめに	23
ユーザー	23
ユーザーを検索する	24
Cisco Unity Connection SRSV Administration での管理者アカウントを設定する	24
テンプレート	25
Cisco Unity Connection SRSV Administration でコールハンドラテンプレートを設定する	26
配信リスト	27
コール管理	27

システムコールハンドラ	27
Cisco Unity Connection SRSV Administration でコールハンドラテンプレートを設定する	28
コールハンドラ設定	29
転送ルール	29
発信者入力	30
ご挨拶	31
メッセージ設定	32
ディレクトリハンドラ	33
Cisco Unity Connection Administration でのディレクトリハンドラを変更する	33
ネットワークング	33
中央 Unity Connection サーバーを設定する	34
システム設定	34
スケジュール	34
Cisco Unity Connection SRSV Administration でスケジュールを設定する	34
カンパセーション	35
エンタープライズパラメータ	35
Cisco Unified Serviceability でのエンタープライズパラメータを設定する	35
プラグイン	36
プラグインをインストールする	36
テレフォニー統合	36
電話システム	36
電話システム統合を変更する	36
ポートグループ	37
ポート	37
セキュリティ	37
ツール	37
<hr/>	
第 4 章	Cisco Unity Connection SRSV のサービス 39
	Unity Connection SRSV サービス 39
	Control Center でサービスを設定する 41

第 5 章	Cisco Unity Connection SRSV をアップグレードする	45
	はじめに	45
	アップグレードの種類	46
	Unity Connection SRSV アップグレード中の Unity Connection 機能のステータス	46
	アップグレードの期間	46
	Unity Connection SRSV をアップグレードするためのタスクリスト	47
	アップグレードプロセス	48
	CLI を使用して Unity Connection SRSV をアップグレードする	48
	ローカル DVD またはネットワーククレーションから Unity Connection SRSV をアップグレードする	48
	バージョン切り替え	49
	Unity Connection SRSV のアップグレードバージョンに切り替える	50
第 6 章	Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail のセキュリティ	51
	はじめに	51
	自己署名証明書を使用する	51
	中央 Unity Connection サーバーの自己署名証明書にアクセスする	51
	Cisco Tomcat サービスを再起動する	52
	証明書エラーを無視する	52
	Unity Connection SRSV で証明書エラーの無視機能を有効にする	52
	Cisco Tomcat サービスを再起動する	53
	Unity Connection と Unity Connection SRSV 間の通信を保護する	53
	Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスクリスト	54
	Unity Connection SRSV で証明書署名要求を作成、ダウンロードする	55
	Unity Connection SRSV ヘルート証明書とサーバー証明書をアップロードする	56
	Unity Connection で Connection Branch 同期サービスを再起動する	57
	Microsoft 証明書サービスをインストールする (Windows Server 2003 のみ)	57
	ルート証明書をエクスポートし、サーバー証明書を発行する (Microsoft 証明書サービスの場合のみ)	58
	Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密	60

Unity Connection SRSV ユーザー PIN を変更する 60

第 7 章

アラームとイベント 61

Unity Connection SRSV のアラームとイベント 61

第 8 章

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail API 69

ブランチの一覧表示 69

個々のブランチのデータを表示する 72

ブランチを作成する 74

ブランチを更新する 75

ブランチを削除する 77

ブランチへユーザーを割り当てる 77

ブランチからユーザーを削除する 78

特定のブランチのすべてのユーザーを一覧表示する 78

ブランチのコールハンドラを作成する 79



第 1 章

はじめに

- [概要 \(1 ページ\)](#)
- [SRSV のコンポーネント \(1 ページ\)](#)
- [SRSV トポロジ \(2 ページ\)](#)
- [電話機を使用して Unity Connection SRSV にアクセスする \(5 ページ\)](#)
- [中央 Unity Connection と Unity Connection SRSV 間のデータ同期をプロビジョニングする \(13 ページ\)](#)
- [制限事項と制約事項 \(14 ページ\)](#)

概要

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (Cisco Unity Connection SRSV) は、ブランチオフィスや小規模サイトなどのリモートサイトに、コスト効率の高いバックアップボイスメールおよび自動アテンダントサービスを提供します。

ネットワークの中断 (WANの停止) により、ブランチサイトが中央のボイスメールサーバーにアクセスできない場合、Unity Connection SRSV は、すべてのリモートサイトがボイスメールサービスを継続し、外部の発信者が中央 Unity Connection と通信しているときと同じエクスペリエンスを得られるようにします。

セントラルサイトへのネットワーク接続を回復した後、ブランチサイトの加入者が受信したすべてのボイスメールは、自動的にセントラルサーバーにアップロードされます。

SRSV のコンポーネント

Unity Connection SRSV には、セントラルサイトとブランチサイトの 2 つのサイトがあります。各サイトには、メッセージングおよびボイスメールサービスを提供するために不可欠なコンポーネントがあります。

次に、Unity Connection SRSV トポロジの 2 つのサイトを示します。

- 中央サイトには、中央 Unity Connection サーバーと Cisco Unified CM 間のコール処理を提供する Cisco Unified Communications Manager があります。Unity Connection は Cisco Unified

CM サーバーと統合され、統合されたメッセージングおよびボイスメールサービスを提供します。



- (注) Cisco Unified CM は、Skinny Call Control Protocol (SCCP) または Session Initiation Protocol (SIP) を使用して Unity Connection サーバーと統合されます。

中央サイトの Cisco Unified Messaging Gateway (UMG) SRSV モジュールは、中央サイトとリモートサイト間のボイスメールのプロビジョニングと、ネットワークサービスが復元された後のリモートサイトから中央の場所へのボイスメールのアップロードを処理します。

- ブランチサイトには、WAN の停止またはその他のネットワーク中断時にコール処理を処理する Cisco Unified Survivable Remote Site Telephony (SRST) ルータまたは Cisco Unified CM Express (CUCME-SRST) があります。Unity Connection SRSV サーバーは、WAN の停止時にブランチサイトにバックアップ ボイスメール ソリューションを提供します。

SRSV トポロジ

すべての SRSV トポロジの規則は次のとおりです。

表記法	説明
CUC	Cisco Unity Connection
CCM	Cisco Unified Communications Manager (Cisco Unified CM)
CCM 電話	セントラルサイトの Cisco Unified CM に登録されている電話機。
SRST 電話	ブランチサイトの SRST ルータに登録されている電話機。
CUCME 電話	ブランチサイトの CUCME-SRST ルータに登録されている電話機。

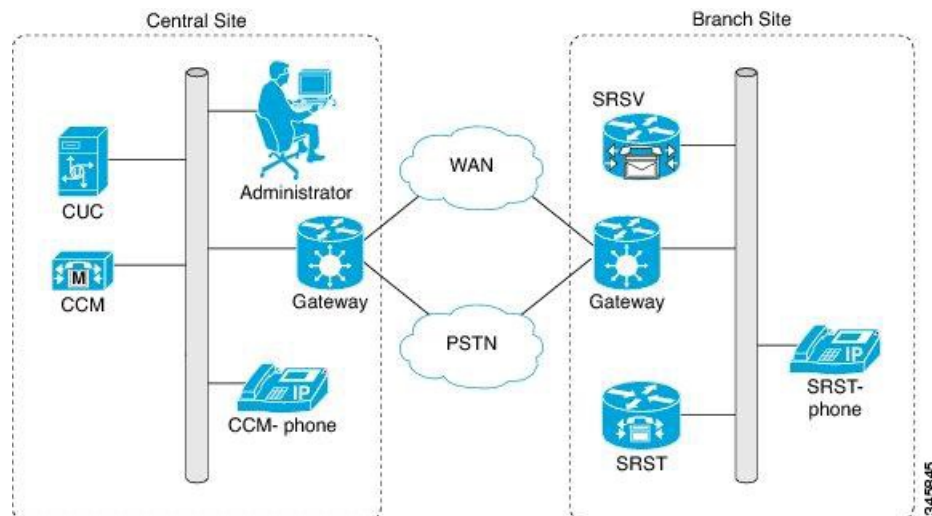
各トポロジには、ブランチサイトに展開された SRST ルータがあります。WAN の停止が発生するか、PSTN 接続が失われると、リモートサイトの IP 電話が SRST ルータに登録されます。IP 電話の画面に [SRST 対応 (SRST Enabled)] モードが表示されます。ブランチサイトの Unity Connection SRSV はアイドル状態のままで、SRST ルータからのコールを受信する準備ができています。

次の図に、Unity Connection SRSV でサポートされる 3 つのトポロジを示します。

1. 図 1 は、SRST ルータがアイドル状態のまま、IP 電話が登録されるまで待機するトポロジを示しています。WAN の停止が発生すると、中央 Cisco Unified CM に登録されているブランチオフィスの IP 電話が接続の切断を検出し、SRST ルータに登録します。これで、ブランチへのすべての着信コールが SRST によって処理されます。SRST は、応答のないコール（話中または無応答）を SRSV ボイスメールサーバーに転送します。SRSV ボイスメールサーバーでは、発信者はブランチサイトのユーザーにボイスメールを残すことができます。その結果、セントラルオフィスのボイスメールシステムが到達不能な場合、WAN の停止中もブランチオフィスのボイスメールは機能し続けます。

ただし、WAN 接続が復元されると、IP 電話は自動的に中央 Cisco Unified CM に登録されます。その後、すべてのコールは Cisco Unified CM によって管理され、応答がないコールまたはビジョコールは中央 Unity Connection ボイスメールシステムに転送されます。ブランチに保存されているすべてのボイスメールは、中央 Unity Connection サーバーと自動的に同期されます。

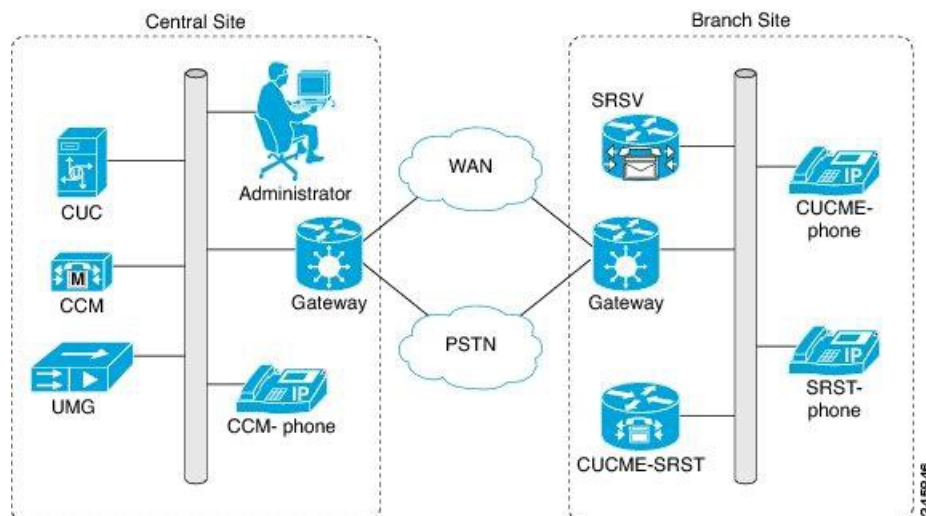
図 1: トポロジ 1



2. 図 2 は、CUCME-SRST (SRST フォールバックモードとも呼ばれる) ルータがアイドル状態のまま、IP 電話が登録されるのを待機するトポロジを示しています。WAN の停止が発生するか、PSTN 接続がダウンすると、リモートサイトの電話が CUCME-SRST ルータに登録されます。その結果、セントラルオフィスのボイスメールシステムが到達不能な場合、WAN の停止中もブランチオフィスのボイスメールは機能し続けます。

ただし、WAN 接続が復元されると、IP 電話は自動的に中央 Cisco Unified CM に登録されます。その後、すべてのコールは Cisco Unified CM によって管理され、応答がないコールまたはビジョコールは中央 Unity Connection ボイスメールシステムに転送されます。ブランチに保存されているすべてのボイスメールは、中央 Unity Connection サーバーと自動的に同期されます。

図 2: トポロジ 2

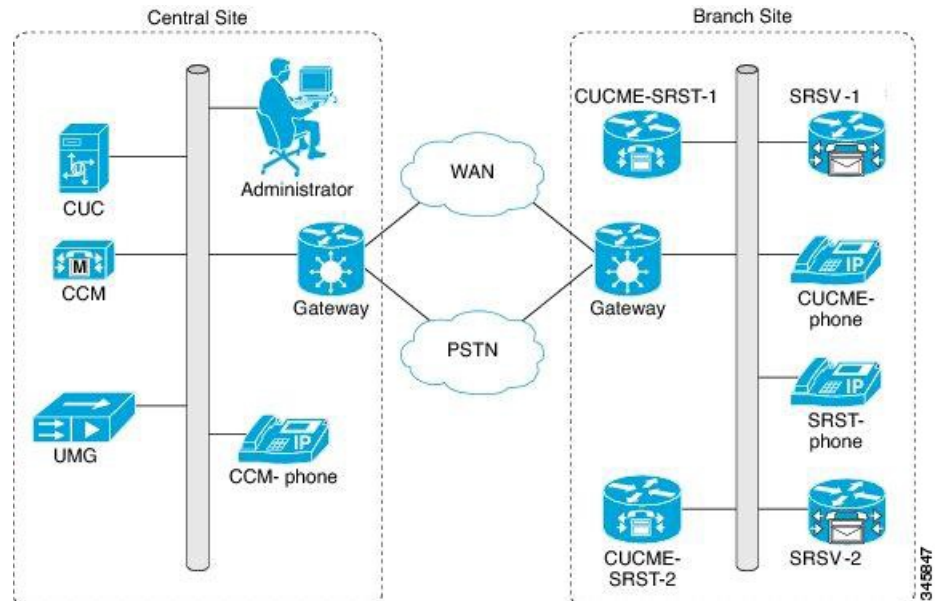


3. 図 3 は、存続可能なブランチサイトでロードバランシングのため複数の CUCME-SRST および SRSV デバイスをペアリングしたトポロジを示します。このシナリオでは、管理者はブランチユーザーを CUCME-SRST-1 と CUCME-SRST-2 に分割します。中央 Unity Connection サーバーは、ブランチサイトで SRSV-1 および SRSV-2 に適切な設定を送信します。

WAN の停止が発生した場合、または PSTN がダウンした場合、各 SRSV デバイスは、ペアリングされた CUCME-SRST デバイスから転送されたコールを処理します。その結果、セントラルオフィスのボイスメールシステムが到達不能な場合、WAN の停止中もブランチオフィスのボイスメールは機能し続けます。

ただし、WAN 接続が復元されると、IP 電話は自動的に中央 Cisco Unified CM に登録されます。その後、すべてのコールは Cisco Unified CM によって管理され、応答がないコールまたはビジークールは中央 Unity Connection ボイスメールシステムに転送されます。ブランチに保存されているすべてのボイスメールは、中央 Unity Connection サーバーと自動的に同期されます。

図 3: トポロジ 3



(注)

- Cisco Unified Enhanced SRST (E-SRST) は、高度な Cisco Unified CM テレフォニー機能を存続可能モードで展開するために使用されます。元の SRST を使用しており、存続可能モードで使用するための高度なテレフォニー機能をプロビジョニングしていない場合、E-SRST 機能は必要ありません。E-SRST の詳細については、http://www.cisco.com/c/ja_jp/td/docs/voice_ip_comm/umg/rel8_5/admin_guide/UMGadmin.html にある『Cisco Unified Messaging Gateway 8.5 管理者ガイド』の「Cisco Unified Messaging Gateway リリース 8.5 の概要」の章にある「強化されたサバイバブルリモートサイトテレフォニー (E-SRST)」の項セクションを参照してください。
- ブランチサイトユーザーの MWI 機能は、Unity Connection SRSV が SRST ルータと統合された SIP である場合にのみサポートされます

電話機を使用して Unity Connection SRSV にアクセスする

電話機を使用して Unity Connection SRSV サーバーにアクセスすると、Unity Connection SRSV カンバセーションが再生されます。このカンバセーションには、録音された指示と、メッセージを受信するためのシステムプロンプトが含まれています。

Unity Connection SRSV Conversation で電話のキーパッドを使用する

電話機のキーパッドのいずれかのキーを押して、Unity Connection SRSV サーバーにアクセスできます。Unity Connection SRSV カンバセーションにはいくつかのバージョンがあり、それぞれ

が Unity Connection SRSV メニューオプションに異なるキーパッドマッピングを提供します。
 (たとえば、あるバージョンではメッセージを削除するのに3を押しますが、別のバージョンではメッセージを削除するのに7を押すことがあります)。

Unity Connection SRSV の管理者は、ユーザーが聞くカンバセーションのバージョンを決定します。通常、管理者は、ユーザーになじみのあるキーパッドマッピングが設定されたカンバセーションを選択します。

Unity Connection SRSV をコールする

Unity Connection SRSV は、デスクフォンまたは組織内の他の電話から呼び出すことができます。

-
- ステップ 1** 適切な電話番号をダイヤルして Unity Connection SRSV を呼び出します。
- ステップ 2** Unity Connection SRSV に既知の内線番号として登録されていない組織内の他の電話機から発信する場合は、Unity Connection SRSV が応答したら * (スターキー) を押します。
- ステップ 3** 続行するには指示に従って ID を入力し、# (ポンドキー) を押します。
- ステップ 4** Unity Connection SRSV PIN を入力し、# を押してアカウントにログインします。
-

ボイスメールを送信する

ボイスメールは、内線番号をダイヤルすることなく、他の Unity Connection SRSV ユーザーに送信できます。



- ヒント** Unity Connection SRSV は、すばやく移動できる一致のリストを再生します。リストから受信者を選択するには # を押します。前の名前に戻るには 7 を押します。次の名前に進むには 9 を押します。リストの先頭に戻るには 77 を押します。リストの最後に進むには 99 を押します。
-

受信確認を管理する

Unity Connection SRSV を使用する場合は、次のタイプの受信確認を管理できます。

- **NondeliveryReceipt** メッセージは、メッセージが意図した受信者に配信されなかった場合に通知します。メッセージを確認する場合、Unity Connection SRSV はその他のメッセージとともに受信確認を再生します。他のメッセージと同じ方法で受信確認を再生して削除します。返信または転送はできません。
- **開封受信確認** : Unity Connection SRSV は、送信したメッセージを読んだ受信者のリストを再生します。不達確認 (NDR) では、Unity Connection SRSV によって、メールボックスでメッセージを受信しなかった受信者が示されます。

Unity Connection SRSV が NDR を再生した後は、元のメッセージを再生し、それを受信できなかった受信者に再送できます。メッセージを再送するときに、コメントを録音したり、受信者リストを変更したり、配信オプションを変更したりすることができます。メッセージを再送すると、自動的に Unity Connection SRSV によって NDR が削除されます。

電話機のキーパッドを使用して受信確認を管理する

ステップ 1 Unity Connection SRSV にコールしてサインインします。

ステップ 2 メインメニューから、[新規メッセージの再生 (Play New Messages)] を選択し、[受信確認 (Receipts)] を選択します。

ステップ 3 指示に従って、受信確認を管理します。

電話機のキーパッドを使用してメッセージを検索する

メッセージを聞く際、メッセージジャンプ オプションを使用して、メッセージの番号を入力することによって特定のメッセージを検索できます。

ステップ 1 Unity Connection SRSV にコールしてサインインします。

ステップ 2 メインメニューから、[新規メッセージを再生 (Play New Messages)] または [古いメッセージを確認 (Review Old Messages)] のいずれかを選択します。

ステップ 3 メッセージジャンプ ショートカット キーを押します。

ヒント メッセージ番号を入力するプロンプトを再生するためのショートカットキーについては、Unity Connection SRSV 管理者にお問い合わせください。

ステップ 4 指示に従ってメッセージ番号を入力し、その後に # を入力します。

ステップ 5 プロンプトに従って、再生したメッセージを処理します。

削除されたメッセージを管理する

Unity Connection SRSV では、削除されたメッセージが保存されます。これらのメッセージは再生、復元、または完全に削除することができます。メッセージの完全な削除は、特に Unity Connection SRSV が一定時間の経過後にメッセージを自動的に削除するように設定されていない場合、メールボックスのサイズを削減できる重要な手段です。

メッセージ保存ポリシーを適用するようにシステムが設定されているかどうかを、Unity Connection SRSV の管理者に確認してください。Unity Connection SRSV は、メッセージ保持ポリシーが適用されるタイミングを示すことも、ポリシーの結果としてメッセージが永久に削除される前に警告することはありません。Unity Connection SRSV に保存ポリシーが設定されていない場合は、定期的にメッセージを完全に削除してください。

電話機のキーパッドを使用してメッセージを完全に削除する

- ステップ 1 Unity Connection SRSV にコールしてサインインします。
- ステップ 2 メインメニューで、[古いメッセージを確認 (Review Old Messages)]、[削除済みメッセージ (Deleted Messages)] オプションの順に選択します。
- ステップ 3 指示に従って、削除されたメッセージの確認と削除を個別に行うか、すべてのメッセージを同時に削除します。

削除されたメッセージを確認する

削除済みメッセージは、新しいメッセージや開封済みメッセージと同様に、再生できます。また、削除済みメッセージは、新しいメッセージまたは開封済みメッセージとして復元することもできます。

デフォルトでは、最も新しいメッセージが最初に再生されます。削除されたメッセージでは、メッセージタイプメニューを使用可能にしたり、タイプによって再生順序を指定したりできないことに注意してください。

電話機のキーパッドを使用して削除されたメッセージを確認する

- ステップ 1 Unity Connection SRSV にコールしてサインインします。
- ステップ 2 メインメニューで、[古いメッセージを確認 (Review Old Messages)]、[削除済みメッセージ (Deleted Messages)] オプションの順に選択します。
- ステップ 3 プロンプトに従って、再生した削除済みメッセージを処理します。

緊急連絡先番号を変更する

組織外の緊急連絡先番号を指定するには、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。日本語版では削除：For long-distance numbers, include the applicable dialing codes (for example, 1 and the area code).

再生設定を指定する

再生設定によって、次の再生音量と再生速度を変更できます。

- 再生時の個々のメッセージ。
- Unity Connection SRSV がプロンプトを再生している間、現在の電話セッションの会話が表示されます。

個々のメッセージの再生の変更は、同じ電話セッション中に再生する他のメッセージの再生には影響しません。カンバセッションの再生の変更は電話を切るまで有効です。次回 Unity Connection SRSV に発信するときには、再生設定がデフォルトの状態にリセットされます。



- (注) カンバセッションの速度または音量を調整する場合は、ボイスコマンドを使用します。電話のキーパッドは使用できません。

個々のメッセージの再生音量を変更する

電話でメッセージを聞く場合には、メッセージの音量を調整できます。メッセージの再生音量を変更しても、同じ電話セッション中に聞こえる他のメッセージの再生音量には影響しません。

電話機のキーパッドを使用して個々のメッセージの再生音量を変更する

再生音量の調整で押すキーは、カンバセッションによって異なります。再生音量の変更に割り当てられているキーについては、システム管理者に問い合わせてください。メッセージが再生されている間、次の音量設定の間で切り替えを行えます。

オプション	説明
キーを一度押す	音量が上がります。
キーをもう一度押す	音量が下がります。
キーをもう一度押す	音量が標準に戻ります。

個々のメッセージの再生速度を変更する

メッセージを電話で聞く場合には、メッセージの再生速度を調整できます。速度を変更しても、同じセッションで別のメッセージを聞く場合には、その再生速度には影響しません。

再生速度を調整するために押下するキーは、カンバセッションによって異なります。再生速度を変更するためにどのキーが割り当てられているかをシステム管理者に問い合わせてください。メッセージを再生中に、次の速度設定を使用します。

オプション	説明
減速キーを押す	メッセージを低速で再生します。
高速キーを一度押す	メッセージを高速で再生します。
高速キーをもう一度押す	メッセージをより高速で再生します。

Unity Connection Conversation の再生音量を変更する

Unity Connection SRSV がプロンプトを再生している間、音声コマンドを使用して Unity Connection SRSV のカンバセーションの音量を変更することができます。（電話のキーパッドを使用して、カンバセーションの音量を調整することはできません）。

変更は電話を切るまで有効です。次回 Unity Connection SRSV に発信すると、音量はデフォルト設定にリセットされます。

Unity Connection Conversation の再生速度を変更する

Unity Connection SRSV がプロンプトを再生している間、音声コマンドを使用して Unity Connection SRSV のカンバセーションの速度を変更することができます。（電話のキーパッドを使用して、カンバセーションの速度を調整することはできません）。

変更は電話を切るまで有効です。次回 Unity Connection SRSV に発信すると、速度はデフォルト設定にリセットされます。

クラシック カンバセーション用電話メニュー

メインメニューとショートカット

メインメニューが再生されている間に、次のキーを押します。

アクション	キー
新しいメッセージを再生	1
開封済みメッセージを確認	3、1
削除されたメッセージを確認 (一部のシステムでは使用不可)	3、2

メッセージ再生中のメニューとショートカット

メッセージが再生されている間に、次のキーを押します。

アクション	キー
最初からメッセージを再生	1
番号でメッセージを再生	1 2
前のメッセージを再生	1 4
次のメッセージを再生	6
保存	2
削除	3
再生速度を下げる	4

アクション	キー
音量を変更 (一部のシステムでは使用不可)	5
再生速度を上げる	6
メッセージを巻き戻す	7
一時停止/再開	8
早送り	9
最後まで早送り	#
開封済みメッセージとして復元 (一部のシステムでは使用不可)	#2
新規メッセージとして保存/復元 (一部のシステムでは使用不可)	#6
メッセージプロパティを再生	#9
メッセージをスキップ、そのまま保存	##
キャンセルまたは1つ戻る	*
ヘルプ	0

メッセージ再生後のメニューとショートカット

メッセージが再生された後に、次のキーを押します。

アクション	キー
再度メッセージを再生	1
番号でメッセージを再生	1 2
前のメッセージを再生	1 4
開封済みメッセージとして保存/復元 (一部のシステムでは使用不可)	2
削除	3
メッセージを転送	5
新規メッセージとして保存/復元	6
巻き戻し	7
メッセージプロパティを再生	9

アクション	キー
名前を付けて保存	#
キャンセルまたは1つ戻る	*
ヘルプ	0

録音メニュー

メッセージを録音するときに、次のキーを使用します。

アクション	キー
一時停止/再開	8
録音を終了する	#

メッセージ再生後のメニューとショートカット（代行キーパッド マッピング N）

メッセージが再生された後に、次のキーを押します。

アクション	キー
巻き戻し	4
名前を付けて保存	6
送信者を呼び出す (一部のシステムでは使用不可)	9
メッセージプロパティを再生	7 0
返信	7 1
再度メッセージを再生	7 2
メッセージを転送	7 3
全員に返信	7 4
削除	7 6
開封済みメッセージとして保存/復元 (一部のシステムでは使用不可)	7 7
新規メッセージとして保存/復元 (一部のシステムでは使用不可)	7 8
キャンセルまたは1つ戻る	*
オペレーター	0

録音メニュー（代行キーパッドマッピング N）

メッセージ、名前、およびグリーティングを録音するときに、次のキーを使用します。

アクション	キー
一時停止/再開	8
録音を終了する	#

中央 Unity Connection と Unity Connection SRSV 間のデータ同期をプロビジョニングする

次に、中央 Unity Connection と Unity Connection SRSV の間で同期されるデータのリストを示します。

1. ユーザー属性

- FirstName
- LastName
- Alias
- DisplayName
- Language
- DtmfAccessId
- SmptAddress
- VoiceName
- Undeletable
- ObjectId
- callhandlerobjectid
- initials
- title
- employeeId
- address
- building
- city
- state
- postalcode
- country
- timezone
- department
- manager
- billingId
- emailAddress
- useDefaultTimeZone
- useDefaultLanguage
- saySenderExtension

- sayAni
 - saySender
 - listInDirectory
2. ユーザーの音声名を取得します
 3. ユーザー PIN を取得します
 4. ユーザーの MWI 表示名とステータスを取得します
 5. ユーザーのメッセージ設定を取得します
 6. ユーザーのグリーティングを取得します。中央サーバーでのグリユーザーティングを変更する場合は、中央サーバーの [プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)] チェックボックスをオンにして、新しいグリーティングをブランチサーバーに同期します。
 7. 配信リストを取得します。中央サーバーの [配信リスト設定の編集 (Edit Distribution List Settings)] ページで [SRSV ブランチに複製 (Replicate to SRSV Branch)] チェックボックスがオンになっている場合、配信リストのデータはブランチサーバーと同期されます。

制限事項と制約事項

ボイスメールの制限事項と制約事項

Unity Connection SRSV には、ボイスメールに関するいくつかの制限事項があります。

- 次の機能は、Unity Connection SRSV ではサポートされていません。
 - Fax のサポート
 - 住所と連絡先
 - ディスパッチメッセージ
 - オプショングリーティングや通知などのスケジュールされた基本サービス。
 - コールスクリーニングやコール転送などの高度なテレフォニー機能。
 - タッチトーンカンバセーションユーザー機能を使用した音声名、配信リスト、または PIN の更新。
 - ブロードキャストやグリーティング管理などのタッチトーンカンバセーションユーザー管理インターフェイス。
 - プライベート配信リスト。
 - 音声合成または音声認識機能。
 - タッチトーンカンバセーションユーザー (TUI) のボイスメールフローのカスタマイズ。
 - VPIM
 - IMAP
 - シングルインボックス
 - Cisco Personal Communications Assistant と Web Inbox。
 -

- ボイスメールの作成、転送、および返信機能は、Unity Connection SRSV ではサポートされていません。無応答時または話中転送機能のみがサポートされます。
- ボイスメールの同期は、中央 Unity Connection サーバー経由でのみサポートされます。中央 Unity Connection サーバーで受信したボイスメールは、Unity Connection SRSV に複製されません。
- ボイスメールのアップロードは、Cisco Unified Communications Manager への電話機の登録とは同期されません。
- コールハンドラの設定はプロビジョニングデータに含まれず、このデータは中央 Unity Connection と Unity Connection SRSV サーバーの間で同期されません。
- ユーザー以外の内線番号のシステム転送は、Unity Connection SRSV では実行できません。Cisco Unity Connection Administration のユーザーの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページの [ユーザーまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可 (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers)] 設定が Unity Connection SRSV に存在しないためです。
- すべての Unity Connection SRSV ユーザーに対してプロビジョニングされる、中央 Unity Connection サーバーのサービスクラス (COS) 機能 (配信リストへのアクセスやメッセージ削除動作など) はほとんどありません。
- ユーザーは、中央 Unity Connection サーバーでボイスメールの設定を行うまで、Cisco Unity Connection SRSV Administration にログインできません。
- ライブレコードおよびライブ返信機能はサポートされていません。

自動応答の制限事項

自動応答の設定は、ブランチサイトでのみ実行されます。中央 Unity Connection サーバーからの同期は必要ありません。自動応答は、内部および外部の発信者が組織内のユーザーまたは部署を見つけて、それらにコールを転送するのに役立ちます。

次に、Unity Connection SRSV でサポートされていない自動応答機能を示します。

- パーティションまたはサーチスペース
- コールスクリーニングなどの高度なコール機能
- インタビューハンドラ
- ディスパッチメッセージ

ネットワークアドレス変換 (NAT) の制約事項

- NAT はブランチロケーションでのみサポートされ、中央 Unity Connection サーバーではサポートされません。
- 各 NAT サイトでプロビジョニングできる Unity Connection SRSV は 1 つだけです。
- スタティック NAT およびポートアドレス変換 (PAT) のみがサポートされます。
- ダイナミック NAT はサポートされていません。

バックアップと復元に関する制限事項

電子メールメッセージの重複を避けるため、Unity Connection SRSV でディザスタリカバリシステムのデータバックアップを作成することは推奨されません。

配信リストの制限事項

- 存続可能モードで配信リストに送信されたボイスメールは、WAN が回復した後にのみメンバーに送信されます。
- システムは、配信リストの音声名をプロビジョニングしません。
- システムは、配信リストの録音名をプロビジョニングしません。
- パブリック配信リストのみがサポートされます。



第 2 章

Cisco Unity Connection SRSV をインストール、設定する

- はじめに (17 ページ)
- Unity Connection SRSV のインストールの前提条件 (17 ページ)
- Unity Connection SRSV をインストールするためのタスクリスト (18 ページ)
- インストール後のタスク (20 ページ)

はじめに

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (Cisco Unity Connection SRSV) は、Cisco Services Ready Engine (SRE) ブレード (Cisco Unified SRST ルータにマウント) または仮想マシンにインストールできます。



- (注) SRST ブレードに Unity Connection SRSV をインストールするには、SRE ブレードを仮想化して Unity Connection サーバーをインストールする必要があります。SRE 仮想化は、VMware ESXi v5.1、5.5、6.0、6.5、6.5 U2、および 6.7 でサポートされています。詳細については、https://www.cisco.com/c/ja_jp/td/docs/ucs/ucsexp/ucsexp/icg/001/sre-v.html にある『Cisco Services Ready Engine Virtualization インストレーション/コンフィギュレーションガイド 1.0』の「Cisco Services Ready Engine Virtualization の概要」の章を参照してください。

仮想マシンまたは SRE ブレードルータに Unity Connection をインストールした後、[Unity Connection SRSV をインストールするためのタスクリスト \(18 ページ\)](#) の項のタスクに従って Unity Connection SRSV をインストールします。

Unity Connection SRSV のインストールの前提条件

Unity Connection SRSV サーバーをインストールする前に、次の点を考慮してください。

- Unity Connection SRSV は、サポートされているハードウェア プラットフォームにインストールする必要があります。詳細については、次の項を参照してください。
 - https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection 15 サポートプラットフォーム リスト』の「Unity Connection SRSV でサポートされるハードウェアプラットフォームと Cisco IOS ソフトウェアリリースの仕様」の項
 - https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection 15 サポートプラットフォーム リスト』の「Unity Connection SRSV でサポートされる仮想プラットフォーム オーバーレイの仕様」の項
- Unity Connection SRSV 管理者ワークステーションは、ソフトウェア要件に従って設定する必要があります。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection のシステム要件、リリース 15』の「ソフトウェア要件：管理者ワークステーション (Unity Connection および Unity Connection SRSV)」の項を参照してください。

Unity Connection SRSV をインストールするためのタスクリスト

Unity Connection SRSV サーバーをインストールして設定するには、次のタスクを実行します。

1. Unity Connection を SRE-900/SRE-910 シリーズブレードまたは仮想マシンにインストールします。Unity Connection のインストールプロセスについては、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html にある『Cisco Unity Connection のインストール、アップグレード、およびメンテナンスガイド、リリース 15』の「Cisco Unity Connection をインストールする」の章を参照してください。

インストール後、Unity Connection はデモライセンスモードで起動します。

2. CLI コマンド `utils cuc activate CUSRSV` を実行して、Unity Connection サーバーを Unity Connection SRSV サーバーに変換します。
3. 中央 Unity Connection サーバーの Prime License Manager (PLM) サーバーに Unity Connection SRSV 固有のライセンスをインストールします。ライセンスのインストールについては、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html にある『Cisco Unity Connection のインストール、アップグレード、およびメンテナンス ガイド、リリース 15』の「ライセンスを管理する」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection Administration の [ライセンス (License)] ページの CUC_EnhancedMessaging タグには、Unity Connection のボイスメールユーザーと SRSV 機能の両方にインストールされているライセンスの数が反映されます。

次に、中央 Unity Connection サーバーのライセンスステータスのシナリオを示します。

- 中央 Unity Connection サーバーのライセンスステータスが「コンプライアンス (Compliance)」または「違反 (Violation)」の場合、Unity Connection SRSV に関連するユーザープロビジョニングやボイスメールのアップロードなどのすべての機能は、通常のシナリオで期待どおりに動作します。
 - 中央 Unity Connection サーバーのライセンスステータスが「期限切れ」の場合、中央 Unity Connection からブランチ (Unity Connection SRSV) サーバーへのユーザーの同期は動作を停止します。ただし、ボイスメールと自動応答機能はブランチサーバーで引き続き動作します。
4. *Cisco Unity Connection SRSV Administration* を他のロケール (英語以外) にローカライズする場合は、Cisco Unified Communications Manager <language> ロケールをダウンロードしてインストールします。
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/cucos/10_0_1/CUCM_BK_C2F2626C_00_cucm-os-admin-guide-100.html にある『*Cisco Unified Communications Operating System* アドミニストレーションガイド』の「ソフトウェアのアップグレード」の章の「ロケールのインストール」の項を参照してください。



(注) Unity Connection SRSV システムにインストールできるロケールは 1 つだけです。

5. *Cisco Personal Communications Assistant* をローカライズするために他の言語をインストールする場合は、対応する Cisco Unified Communications Manager のロケールもインストールする必要があります。
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/cucos/10_0_1/CUCM_BK_C2F2626C_00_cucm-os-admin-guide-100.html にある『*Cisco Unified Communications Operating System* アドミニストレーションガイド』の「ソフトウェアのアップグレード」の章の「ロケールのインストール」の項を参照してください。
6. インストールが完了したら、中央 *Unity Connection* サーバーとブランチの *Unity Connection SRSV* サーバー間の通信を保護します。これを行うには、署名付き証明書を中央サーバーにアップロードするか、中央サーバーが自己署名証明書を使用できるようにします。詳細については、[Unity Connection と Unity Connection SRSV 間の通信を保護する](#)の項を参照してください。
7. Cisco Unity Connection SRSV Administration に表示される次のコンポーネントを設定します。
- ユーザー (管理者およびサブスクライバ)。
 - コールハンドラテンプレート。
 - システム配信リスト。
 - システムコールハンドラとディレクトリハンドラ。
 - ネットワーキング。
 - システム設定 (スケジュール、カンバセーション、エンタープライズパラメータ、およびプラグイン)。

- テレフォニー統合（電話システム、ポートグループ、ポート、およびセキュリティ）。
- カスタム キーパッド マッピング。

インストール後のタスク

Unity Connection SRSV サーバーのインストールが完了したら、次のタスクを実行します。

1. Cisco Unity Connection Administration の [ブランチ管理 (Branch Management)] ページから、中央 Unity Connection サーバーを設定します。詳細については、[Unity Connection SRSV の設定を構成する](#)の項を参照してください。
2. 管理者ワークステーションに Real-Time Monitoring Tool ソフトウェアをダウンロードしてインストールします。
http://www.cisco.com/ent/std/voice_ip_comm/cucm/service/10_0_1/tmt/CUCM_BK_CA30A928_00_cisco-unified-tmt-administration-100.htmlにある『Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool アドミニストレーションガイド、リリース 10.0(1)』の「はじめに」の章を参照してください。

Unity Connection SRSV の設定を構成する

ここでは、中央 Unity Connection サーバーと通信するための Unity Connection SRSV の設定について説明します。

プロビジョニングとボイスメールのアップロード

Unity Connection は、中央 Unity Connection サーバーとブランチ (Unity Connection SRSV) サーバー間のプロビジョニングおよびボイスメールのアップロードについて、次の方法をサポートしています。

手動同期

ブランチサーバーのユーザーを手動でプロビジョニングし、ボイスメールをブランチサーバーから中央 Unity Connection サーバーにアップロードできます。

Unity Connection とブランチサーバーを手動で同期する

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)]、[ブランチ管理 (Branch Management)] の順に選択し、[ブランチ (Branches)] を選択します。
 - ステップ 2 [ブランチリスト (Branch Listing)] ページで、[新規追加 (AddNew)] を選択して新しいブランチを追加します。
 - ステップ 3 [新しいブランチ (New Branch)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。
 - ステップ 4 [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで、[プロビジョニングまたはボイスメールのアップロードの同期 (Sync Provisioning or Voicemail Upload)] を選択します。

ステップ 5 ブランチの同期結果を表示するには、次の手順を実行します。

- a) Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)]、[ブランチ管理 (Branch Management)] の順に展開し、[ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] を選択します。
- b) [値 (Value)] フィールドで [ボイスメール (Voicemail)] または [プロビジョニング (Provisioning)] を選択することで、同期結果をフィルタリングできます (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

自動同期

ボイスメールのアップロードプロセスをスケジュールすることで、ブランチから中央 Unity Connection サーバーへのユーザーおよびボイスメールのアップロードの自動プロビジョニングを有効にできます。

自動プロビジョニングとボイスメールアップロードを有効にする

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[タスク管理 (Task Management)] を選択します。

ステップ 2 [タスク管理 (Task Management)] ページで、ブランチプロビジョニングの同期タスクまたはボイスメールのアップロードをスケジュールします。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。

Unity Connection SRSV ユーザーを設定するためのタスクリスト

新しいユーザーを作成するか、既存のユーザーを更新して、Unity Connection SRSV 機能へのアクセスを提供できます。



- (注) Connection REST サービスや Connection Branch 同期サービスなど、必要なすべてのサービスが中央 Unity Connection サーバーとブランチシステムで開始されていることを確認します。Unity Connection SRSV 機能に必要なサービスの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/serv_administration/guide/b_15cucservag.html にある『Cisco Unity Connection Serviceability アドミニストレーションガイド、リリース 15』を参照してください。

Unity Connection SRSV ユーザーを設定するには、次のステップを実行します。

1. Unity Connection サーバーにパーティションを作成します。パーティションの作成方法の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucservag.html にある『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド、リリース 15』の「コール管理」の章にある「パーティションを設定する」の項を参照してください。

2. 作成したパーティションに対応する Unity Connection SRSV の詳細を使用して、Unity Connection サーバーにブランチを作成します。

Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)]、[ブランチ管理 (Branch Management)] の順に選択し、[ブランチ (Branches)] を選択します。

[ブランチリスト (Branch Listing)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択して新しいブランチを追加します。

[新しいブランチ (New Branch)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

3. Unity Connection SRSV 機能へのアクセスを提供するために、パーティションを既存のユーザーまたは新しいユーザーに割り当てます。新規ユーザーの作成方法の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.html にある『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド、リリース 15』の「ユーザー」の章にある「手動でユーザーアカウントを作成する」の項を参照してください。



第 3 章

Cisco Unity Connection SRSVの管理

- [はじめに \(23 ページ\)](#)
- [ユーザー \(23 ページ\)](#)
- [テンプレート \(25 ページ\)](#)
- [配信リスト \(27 ページ\)](#)
- [コール管理 \(27 ページ\)](#)
- [ネットワーキング \(33 ページ\)](#)
- [システム設定 \(34 ページ\)](#)
- [テレフォニー統合 \(36 ページ\)](#)
- [ツール \(37 ページ\)](#)

はじめに

Cisco Unity Connection SRSV Administration は、ユーザーの設定やブランチ (Unity Connection SRSV) サーバーでのコール管理計画の実装などの管理タスクを管理するために使用される Web インターフェイスです。

ユーザー

Unity Connection SRSV サーバーには、次の 2 種類のユーザーがあります。

ユーザー	定義
管理者 (Administrators)	管理者は、Cisco Unity Connection SRSV Administration にログインする権限を持つユーザーです。Unity Connection SRSV で作成された管理者ユーザーは、中央 Cisco Unity Connection サーバーと同期されません。

ユーザー	定義
サブスクライバ (Subscribers)	<p>サブスクライバは、中央 Unity Connection サーバーで作成され、Unity Connection SRSV サーバーと同期されているリモートユーザーです。</p> <p>(注) ブランチサーバー上のサブスクライバ関連の情報は変更できません。更新が必要な場合は、中央 Unity Connection サーバーで実行する必要があります。</p>

ユーザーを検索する

Cisco Unity Connection SRSV Administration では、入力した検索条件に基づいてユーザーを検索できます。検索機能を使用して、Unity Connection SRSV の管理者とユーザーを検索できます。[管理者の検索 (Search Administrators)] ページには管理者ユーザーが一覧表示され、リストから特定の管理者名を検索できます。[ユーザーの検索 (Search Subscribers)] ページには、Unity Connection SRSV で使用可能なすべてのユーザーが一覧表示されます。

デフォルトでは、検索結果にはすべての管理者の詳細が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 のレコードを表示でき、ドロップダウンリストからページごとに行を選択できます。1 ページの検索結果の最大数は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して [名前 (Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- 次の文字列で始まる (Begins With)
- 次を含む (Contains)
- 次の文字列で終わる (Ends With)
- 完全一致 (Is Exactly)
- 空である (Is empty)
- 空ではない (Is not empty)

Cisco Unity Connection SRSV Administration での管理者アカウントを設定する

Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、管理者アカウントを作成、変更、または削除できます。ただし、デフォルトの管理者アカウントを変更または削除することはできません。

ステップ 1 Unity Connection Administration で、[ユーザー (Users)] > を展開し、次に > [管理者 (Administrators)] を選択します。[管理者の検索 (Search Administrators)] ページには、現在設定されている管理者が表示されます。

ステップ2 管理者を設定します（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください）。

- 管理者アカウントを追加するには、次の手順を実行します。
[管理者の検索 (Search Administrators)] ページで、**[新規追加 (Add New)]** を選択します。
[新しい管理者 (New Administrator)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 既存の管理者アカウントを編集するには、次の手順を実行します。
[管理者の検索 (Search Administrators)] ページで、該当する管理者アカウントを選択します。
[管理者の編集 (Edit Administrator)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
[管理者の編集 (Edit Administrator)] ページで、[編集 (Edit)] を選択し、[パスワードまたはロールの変更 (Change Password or Roles)] を選択します。
[パスワードの変更 (Change Password)] ページまたは [ロールの編集 (Edit Roles)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- 既存の管理者アカウントを削除するには、次の手順を実行します。
[管理者の検索 (Search Administrator)] ページで、チェックボックスをオンにして、削除する管理者アカウントを選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして削除を確認します。

テンプレート

Unity Connection SRSV に追加する各コールハンドラは、テンプレートに基づいています。コールハンドラテンプレートの設定は、コールハンドラに適用されます。コールハンドラ設定のほとんどは、デフォルトのコールハンドラテンプレートを使用して適用されます。管理者は新しいテンプレートを作成できます。

コールハンドラを作成する前に、使用する予定のテンプレートの設定を確認し、変更を加える必要があるかどうか、または新しいテンプレートを作成する必要があるかどうかを判断します。テンプレートごとに、作成するコールハンドラに必要な転送、発信者入力、グリーティング、およびメッセージ設定を有効にすることを検討する必要があります。コールハンドラテンプレートの設定を変更した場合、新しい設定は、そのテンプレートを使用して作成された新しいコールハンドラにのみ適用されることに注意してください。テンプレート設定を変更しても、既存のコールハンドラには影響しません。



(注) コールハンドラテンプレートを削除しても、そのテンプレートに基づく既存のコールハンドラ設定には影響しません。

Cisco Unity Connection SRSV Administration でコールハンドラテンプレートを設定する

Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、新しいコールハンドラテンプレートを作成、変更、または削除できます。ただし、既存のコールハンドラテンプレートを変更または削除することはできません。

ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[テンプレート (Templates)] > を展開し、> [コールハンドラテンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。[コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページには、現在設定されているコールハンドラテンプレートが表示されます。

ステップ 2 コールハンドラテンプレートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

- コールハンドラテンプレートを追加するには、次の手順を実行します。
 1. [コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 2. [新しいコールハンドラテンプレート (New Call Handler Templates)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 既存のコールハンドラテンプレートを編集するには、次の手順を実行します。
 1. [コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、該当するコールハンドラテンプレートを選択します。
 2. [コールハンドラテンプレートの編集 (Edit Call Handler Templates)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
 3. [コールハンドラテンプレートの編集 (Edit Call Handler Templates)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、編集する次の設定のいずれかを選択し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 転送ルール
 - 発信者入力
 - ご挨拶
 - メッセージ設定

(注) コールハンドラテンプレートの設定の詳細については、「コールハンドラの設定」の項を参照してください。

- 既存のコールハンドラテンプレートを削除するには、次の手順を実行します。
 - [コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、チェックボックスをオンにして、削除する該当するコールハンドラテンプレートを選択します。
 - [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして削除を確認します。

配信リスト

システム配信リストは、複数のユーザーにボイスメールを送信するために使用されます。システム配信リストのメンバーは、通常、同じ情報を定期的に必要とするユーザー（部門の従業員やチームのメンバーなど）です。ブランチサーバーでは、配信リストへのメッセージの送信は、コールハンドラの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] プロパティで配信リストが選択されている場合にのみサポートされます。

配信リストにメッセージを送信すると、メッセージが配信リストに送信されたことを確認する通知を受信します。ただし、配信リストのメンバーがメッセージを受信するのは、WAN の停止が復旧し、中央 Unity Connection サーバーにメッセージが正常にアップロードされてからです。



- (注) 配信リストを宛先とする新しいメッセージの作成は、ブランチサーバーではサポートされていません。

ブランチサーバー上の配信リスト関連情報を作成、変更、または削除することはできません。更新が必要な場合は、中央 Unity Connection サーバーで実行する必要があります。

コール管理

コール管理計画には、テレフォニー ユーザー インターフェイスを介してハンドラが相互に接続する方法が記述されています。Cisco Unity Connection SRSV Administration には、ワンキーダイヤルオプションのメニューと、Connection SRSV ユーザーが設定可能なすべてのナビゲーション選択肢（内線番号をダイヤルしてコールハンドラに到達する、またはルーティングルールを使用するなど）が含まれています。

システムコールハンドラ

Unity Connection SRSV には、変更はできても削除はできない3つの定義済みコールハンドラが用意されています。定義済みコールハンドラの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.html にある『Cisco Unity

Connection のシステム アドミニストレーション ガイド、リリース15』の「コール管理」の章にある「[デフォルトのシステムコールハンドラ](#)」の項を参照してください。

Cisco Unity Connection SRSV Administration でコールハンドラテンプレートを設定する

使用する予定のコールハンドラテンプレートを作成または更新したら、コールハンドラを作成できます。コールハンドラを作成した後、設定の調整が必要になる場合があります。Cisco Unity Connection SRSV Administration のツールを使用すると、一度に1つのコールハンドラまたは複数のコールハンドラを変更できます。

ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV Administration で、**[コール管理 (Call Management)]** を展開し、**[システム コールハンドラ (System Call Handlers)]** を選択します。**[コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)]** ページには、現在設定されているコールハンドラが表示されます。

ステップ 2 コールハンドラを設定します（各フィールドの詳細については、**[ヘルプ (Help)]** > **[このページ (This Page)]** を参照してください）。

- コールハンドラを追加するには、次の手順を実行します。
 1. **[コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)]** ページで、**[新規追加 (Add New)]** を選択します。
 2. **[新しいコールハンドラ (New Call Handlers)]** ページで、必須フィールドの値を入力し、**[保存 (Save)]** を選択します。
 - 既存のコールハンドラを編集するには、次の手順を実行します。
 1. **[コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)]** ページで、該当するコールハンドラを選択します。
 2. **[コールハンドラの編集 (Edit Call Handler)]** ページで、必須フィールドの値を変更し、**[保存 (Save)]** を選択します。
 3. **[コールハンドラの編集 (Edit Call Handler)]** ページの **[編集 (Edit)]** メニューで、編集する次の設定を選択し、**[保存 (Save)]** を選択します。
 - 転送ルール
 - 発信者入力
 - ご挨拶
 - メッセージ設定
- (注) コールハンドラの設定の詳細については、「[コールハンドラの設定](#)」の項を参照してください。
- 既存のコールハンドラを削除するには、次の手順を実行します。

1. [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、チェックボックスをオンにして、削除する該当するコールハンドラを選択します。
2. [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして削除を確認します。

コールハンドラ設定

次に、コールハンドラ テンプレートとコールハンドラの両方に適用される設定を示します。

転送ルール

システム転送を使用すると、発信者はユーザー、連絡先、コールハンドラ、またはその他のエンティティに関連付けられていない番号をダイヤルできます。たとえば、ユーザーが Unity Connection SRSV ボイスメールシステムにコールすると、自動アテンダントからのコールがコールハンドラに転送されます。コールハンドラは、ロビーの内線番号や会議室の内線番号など、複数の内線番号にコールを転送できます。

コールハンドラのコール転送設定では、Unity Connection SRSV がコールを転送する方法を指定します。コールは、自動アテンダントを介してコールハンドラに到達します。次に、Unity Connection SRSV でカスタマイズできる 3 つの転送ルールを示します。

- 標準
- 時間外 (アクティブなスケジュールの営業時間外および休日の時間)
- 代替



(注) 代替転送ルールを有効にすると、標準および時間外の転送ルールが上書きされ、常に有効になります。

コールがコールハンドラに転送されると、Unity Connection SRSV はまず該当する転送ルールを確認して、コールの転送先 (コールハンドラ グリーティングまたは内線) を決定します。

コールをコールハンドラ グリーティングに転送している間、Unity Connection SRSV は、状況とその期間に有効になっているグリーティングに基づいて、該当するグリーティング (標準、時間外、祝日、内線、話中、またはオプション) を再生します。転送ルールは、コールを該当するグリーティングに転送することで、オプションの録音済みメニューや情報メッセージを発信者に提供するように設定できます。

発信者を特定のユーザーまたは別のコールハンドラにルーティングするには、ユーザーまたはコールハンドラの内線にコールを転送する転送ルールを設定します。コールをユーザーの内線に転送する場合、Unity Connection SRSV は電話システムへのコールを解放するか、転送を監視できます。Unity Connection SRSV が転送を監視するように設定されている場合、次に説明するように、間接コールのコールスクリーニングおよびコール保留オプションを提供できます。

- コールスクリーニングを使用すると、Unity Connection SRSVはユーザーに接続する前に発信者の名前を尋ねることができます。ユーザーは、コールの発信者を聞くことができ、コールの宛先に応じてコールを受け入れるか拒否することができます。
- コール保留を使用すると、電話が話中の場合、Unity Connection SRSVは発信者に保留を要求できます。保留中の各発信者はUnity Connection SRSV ポートと電話システムポートを使用するため、1つの時点でキューで保留できる発信者の合計数は、使用可能なポートの数によって制限されます。

キュー内の最初の発信者のコール保留キューでのデフォルトの待機時間は25秒です。この時間が経過しても発信者が保留中の場合、Unity Connection SRSVは、保留を続行するか、メッセージを残すか、または別の内線番号を試すかを発信者に尋ねます。発信者が電話のキーパッドのキーを押すか、保留を続けるか、メッセージを残すか、または別の内線番号をダイヤルするかを示すボイスコマンドを発音しない場合、発信者はオープニンググリーティングに転送されます。保留キュー内の後続の発信者には、これらのオプションに加えて、自分の前のキューに他の発信者が何人いるかが通知されます。

発信者入力

発信者の入力設定では、コールハンドラ グリーティング中に発信者が電話キーを押した場合にUnity Connection SRSVが実行するアクションを定義します。グリーティングの[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページの設定を使用して、グリーティングで発信者の入力を許可するかどうか、および発信者が転送を実行できるかどうかを指定することもできます。または、コールハンドラの[発信者入力 (Caller Input)] ページを使用して、すべてのコールハンドラ グリーティングに適用される発信者入力キーとオプションを定義できます。

ワンキーダイヤルでは、ユーザー内線番号、代替連絡先番号、コールハンドラ、インタビューハンドラ、またはディレクトリハンドラを表す1桁の数字を指定できます。完全な内線を入力する代わりに、発信者はコールハンドラ グリーティング中に1つのキーを押し、Unity Connection SRSVはそれに応じて応答します。発信者の入力オプションとして異なるキーを指定することで、コールハンドラの挨拶で発信者に選択肢のメニューを提供することができます。

コールハンドラの1つまたは複数のキーに代替連絡先番号への転送アクションを設定することで、各番号用に個別のコールハンドラを作成することなく、発信者が電話システムの特定の非ユーザー内線番号または特定の外部番号に転送するために使用できるシンプルなオーディオテキストツリーをすばやく設定できます。発信者を緊急連絡先番号に転送する場合、Unity Connection SRSVは転送を監視するか、電話システムへのコールを解放できます。

発信者は、ワンキーダイヤルをバイパスすることもできます。セットアップしたワンキーダイヤルメニューに従ってコールをルーティングする前に、追加のキーを押すために特定の秒数を一時停止するようにシステムを設定します。これらの一時停止により、発信者は内線ID全体を押して、ハンドラ グリーティング中でもワンキーダイヤルメニューをバイパスできます。

さらに、特定のキーをロックして、追加のキーが押されるのを待たずに、そのキーにプログラムされたアクションに発信者を直接誘導することもできます。



- (注) ユーザーの内線番号の最初の数字と一致するキーはロックしないでください。そうしないと、発信者はユーザーに連絡するために内線番号を入力できません。

コールハンドラとユーザーメールボックスでは、前置数字を使用して短縮内線をシミュレートできます。発信者がユーザーのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。

Unity Connection SRSV は、最初に付加された内線番号にコールをルーティングしようとしません。付加された内線番号が有効でない場合、Unity Connection SRSV は、ダイヤルされた内線番号にコールをルーティングしようとしません。次の例では、セールスという名前のコールハンドラの先頭に数字 123 を設定します。セールスのコールハンドラのグリーティングを再生中に発信者が 1000 をダイヤルすると、Unity Connection SRSV はコールを内線 1231000 にルーティングしようとしません。付加された内線番号が有効でない場合、Unity Connection SRSV はコールを内線番号 1000 にルーティングしようとしません。（内線 1000 が有効な内線番号ではなく、セールスのコールハンドラのグリーティングが、ユーザーまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可するように設定されている場合、Unity Connection SRSV は 1231000 へのリリース転送を実行します）

短縮された内線番号は、組織がユーザーを異なるグループにセグメント化する方法として使用できます。たとえば、会社にエンジニアリングとマーケティングの 2 つの部門があるとします。会社は 6 桁の内線番号を使用しており、エンジニアリングのすべての内線番号は 10 から始まり、マーケティングのすべての内線番号は 11 から始まります。エンジニアリング用とマーケティング用のコールハンドラを作成できます。また、各コールハンドラは、そのコールハンドラからダイヤルされた内線番号の先頭に 10 または 11 を付加するように設定できます。このように設定すると、ユーザーはユーザー内線番号の最後の 4 桁を入力するだけで済みます。

ご挨拶

各コールハンドラには、最大 7 つのグリーティングを設定できます。グリーティングの設定では、有効にするグリーティング、有効にする期間、グリーティングのソース、および各グリーティングの実行中および終了後に Unity Connection SRSV が実行するアクションを指定します。グリーティングが有効になっている場合、Unity Connection SRSV は、指定された日時になるまで、該当する状況で挨拶を再生し、その後、グリーティングは自動的に無効になります。グリーティングを無期限に再生することもできます。



- (注) コールハンドラ グリーティングは、複数の言語で録音できます。

オプショングリーティングが有効になっているコールハンドラへのコールを Unity Connection SRSV が処理する方法をカスタマイズできます。

次に、オプショングリーティングが有効になっている Unity Connection SRSV でサポートされる機能を示します。

- コールが自動アテンダントまたはディレクトリハンドラからユーザーの内線に転送されるたびに、コールハンドラに割り当てられている内線（該当する場合）を呼び出さずに、発信者をグリーティングに直接転送します。（外部の発信者または別の Unity Connection SRSV ユーザーがユーザーの内線番号を直接ダイヤルすると、電話が鳴ります）。
- すべての発信者がグリーティングをスキップできないようにします。
- すべての発信者がメッセージを残せないようにします（コールハンドラがメッセージを受信するように設定されている場合）。



(注) Unity Connection SRSV は、要件に従ってカスタマイズしたグリーティングを再生しますが、一部のグリーティングは、その間に有効になっている他のグリーティングを上書きします。

次の表に、コールが発信されたときのグリーティングの動作を示します。

標準	別のグリーティングで上書きされない限り、常に再生されます。標準グリーティングを無効にすることはできません。
時間外	アクティブなスケジュールで定義された時間外（業務時間外）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上書きするため、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制限されません。
エラー	<p>発信者が無効な番号を入力した場合に再生されます。これは、番号が内線番号と一致しない場合、内線番号が検索範囲で見つからない場合、または発信者が番号をダイヤルできない場合に発生する可能性があります。エラーグリーティングを無効にすることはできません。</p> <p>システムのデフォルトのエラー録音は、「有効なエントリとして認識されませんでした」です。デフォルトでは、エラーグリーティングが再生された後、発信者が無効な番号を入力したときに再生されていたグリーティングが Unity Connection によって再生されます。</p>

コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection SRSV Administration の [システムコールハンドラ (System Call Handlers)] > [グリーティング (Greetings)] ページから、または電話機の Cisco Unity グリーティング管理を使用して、別のコールハンドラ グリーティングを選択したり、コールハンドラ グリーティングを録音したりできます。

メッセージ設定

特定のコールハンドラ グリーティングのメッセージ設定では、次の操作を実行できます。

- グリーティングの再生後にメッセージを受信するようにコールハンドラを設定します。
- メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうか、コールハンドラのメッセージの受信者を指定できます。

- 外部発信者からのメッセージの最大録音時間を定義します。
- 発信者がメッセージを残すときに実行できる操作、メッセージを自動的にセキュアとしてマークするかどうか、およびメッセージが残された後にコールで次に実行するアクションを決定します。



(注) 一部の統合では、発信者がメッセージを録音するときに、発信者が最大許容メッセージ長に達する前に警告プロンプトが再生されるように、Unity Connection SRSV を設定できます。

ディレクトリハンドラ

ブランチサーバーでディレクトリハンドラを作成または削除することはできません。ただし、必要に応じて設定を更新できます。

Cisco Unity Connection Administration でのディレクトリハンドラを変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)**] を選択します。[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページには、現在設定されているディレクトリハンドラが表示されます。
- ステップ 2** ディレクトリハンドラを編集するには（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
- [ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページで、更新する適切なディレクトリハンドラを選択します。
 - [ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - [ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、編集する次の設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
 - 発信者入力
 - ご挨拶

ネットワークキング

ブランチサーバーは、単一の Unity Connection サーバーにのみ接続できます。[中央サーバーの設定 (Central Server Configuration)] ページでは、中央 Unity Connection サーバーの IP アドレスを設定できます。

中央 Unity Connection サーバーを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[ネットワーク (Networking)]> を展開し、[中央サーバーの設定 (Central Server Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [中央サーバーの設定 (Central Server Configuration)] ページで、必須フィールドの値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)] を参照してください)。

システム設定

スケジュール

[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページには、中央 Unity Connection サーバーに設定されているデフォルトのスケジュールが表示されます。ブランチサーバーでスケジュールを作成、変更、または削除できます。



(注) ブランチサーバーのデフォルト スケジュールは削除できません。

Cisco Unity Connection SRSV Administration でスケジュールを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[スケジュール (Schedules)] を選択します。[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページには、現在設定されているスケジュールが表示されます。
- ステップ 2** スケジュールを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)] を参照してください)。
- スケジュールを追加するには、次の手順を実行します。
 1. [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 2. [新しいスケジュール (New Schedule)] ページで、[表示名 (Display Name)] を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 3. [スケジュールの詳細 (Schedule Details)] メニューで、[新規追加 (Add New)] を選択してスケジュールの仕様を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
 - スケジュールを編集するには、次の手順を実行します。
 1. [スケジュールの検索 (Search Schedule)] ページで、変更するスケジュールを選択します。

2. [スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- スケジュールを削除するには、次の手順を実行します。
 1. [スケジュールの検索 (Search Schedule)] ページで、チェックボックスをオンにして、削除するスケジュールを選択します。
 2. [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] をクリックして削除を確認します。

カンバセーション

[カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、ポートステータスマニターに接続するための複数の IP アドレスを設定し、ポートステータスマニターの出力を有効にすることができます。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

エンタープライズパラメータ

Unity Connection SRSV のエンタープライズパラメータは、Cisco Unified Serviceability のすべてのサービスに適用されるデフォルト設定を提供します。エンタープライズパラメータを追加または削除できませんが、既存のエンタープライズパラメータを更新することはできます。



- (注) エンタープライズパラメータの多くは、ほとんど変更の必要がありません。変更しようとしている機能を完全に理解している場合、または Cisco Technical Assistance Center (TAC) から変更を指示された場合を除き、エンタープライズパラメータを変更しないでください。

Cisco Unified Serviceability でのエンタープライズパラメータを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] を選択します。
- ステップ 2** [エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] ページで、該当する設定を入力します。すべてのサービスパラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default)] を選択します。
- ステップ 3** 企業のパラメータと説明のリストを表示するには、ページの右側にある [?] ボタンを選択し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

プラグイン

アプリケーションプラグインにより、Unity Connection SRSV の機能を拡張できます。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンス モニタリング カウンタやポートモニターなどのツールを使用して、システムの正常性をリモートでモニターできます。



(注) プラグインをインストールする前に、プラグインをインストールするサーバーで実行されているすべての侵入検知サービスまたはアンチウイルスサービスを無効にする必要があります。

プラグインをインストールする

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[プラグイン (Plugins)] を選択します。
- ステップ 2 [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページで、[検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3 インストールするプラグインについて、[ダウンロード (Download)] を選択し、画面に表示される指示に従ってプラグインをインストールします。

テレフォニー統合

テレフォニー統合により、発信者はユーザーにメッセージを残したり、ブランチサーバーと電話システムの間で残されたメッセージにアクセスしたりできます。

電話システム

ブランチサーバーで電話システム連動を作成または削除することはできません。

電話システム統合を変更する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] を選択します。
- ステップ 2 [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、変更する電話システムを選択します。
- ステップ 3 [電話システムの基本 (Phone System Basics)] ページで、必須フィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください)。

ポートグループ

ブランチサーバーのポートグループを作成、変更、または削除できます。ポートグループの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.htmlにある『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド、リリース15』の「テレフォニー統合」の章にある「ポートグループ」の項を参照してください。



-
- (注) Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチサーバーのポートグループを設定する必要があります。
-

ポート

ブランチサーバーのポートを作成、変更、または削除できます。ポートの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.htmlにある『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド、リリース15』の「テレフォニー統合」の章にある「ポート」の項を参照してください。



-
- (注) Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチサーバーのポートを設定する必要があります。
-

セキュリティ

Cisco Unified Communications Manager が認証され、Unity Connection SRSV ボイスメール ポート用に暗号化されると、ブランチサーバーで新しい証明書とセキュリティプロファイルを生成できます。セキュリティの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag/b_15cucsag_chapter_0110.htmlにある『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド、リリース15』の「テレフォニー統合」の章にある「セキュリティ」の項を参照してください。



-
- (注) Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチサーバーの証明書を設定する必要があります。
-

ツール

ブランチサーバー上の Cisco Unity Connection SRSV Administration では、中央 Unity Connection サーバーで最初に設定されたカスタム キーパッド マッピング ツールの設定を変更できます。

カスタムキーパッドマッピングの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.htmlにある『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド、リリース 15』の「ツール」の章の「カスタムキーパッドマッピングツール」の項を参照してください。



第 4 章

Cisco Unity Connection SRSV のサービス

はじめに

この章では、Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail のさまざまな重要、基本、およびオプションのサービスと、サービスを管理する方法について説明します。

- [Unity Connection SRSV サービス \(39 ページ\)](#)
- [Control Center でサービスを設定する \(41 ページ\)](#)

Unity Connection SRSV サービス

表 1 : Cisco Unity Connection SRSV サービス に、Unity Connection SRSV のサービスを示します。

表 1 : Cisco Unity Connection SRSV サービス

サービス	説明
ステータスのみのサービス	
Connection DB	このサービスは、Cisco Unity Connection データベースをアクティブにし、コマンドラインインターフェイス (CLI) を使用してのみ非アクティブ化できます。 注意 Unity Connection SRSV サーバーが機能するには、このサービスが常に開始状態になっている必要があります。このサービスを停止または再起動すると、他の重要なサービスに影響します。
Connection Server Role Manager	このサービスは、Unity Connection クラスタが設定され、CLI を使用してのみ非アクティブ化できる場合に、サーバーステータスを有効にします。
Connection Serviceability	このサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability Administration インターフェイスを有効にします。無効化はコマンドラインインターフェイス (CLI) からのみ行なえます。

サービス	説明
重要なサービス	
Connection Conversation Manager	このサービスにより、Unity Connection がコールを処理できるようになります。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Message Transfer Agent	このサービスにより、メッセージストアへのメッセージの配信が可能になります。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Mixer	このサービスは、コール、録音されたメッセージ、および音声合成 (TTS) の音声 (メディアストリーム) を有効にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Notifier	このサービスは、メッセージ受信インジケータ (MWI) のオンとオフの切り替えなど、メッセージの通知を有効にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
基本サービス	
Connection DB Event Publisher	このサービスにより、Unity Connection コンポーネントは、Unity Connection データベースに加えられた変更に関する通知を受信できます。
Connection SRSV Administration	このサービスは、Cisco Unity Connection SRSV Administration と、インターフェイスに保存されている設定を有効にします。
オプション サービス	
Connection Branch Sync Service	このサービスは、Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 機能を有効にします。
Connection CM Database Event Listener	このサービスにより、Cisco Unified Communications Manager データベースの変更を検出できます。

サービス	説明
Connection Database Proxy	<p>このサービスにより、Unity Connection サーバーにインストールされていないツール（COBRAS、ユーザーデータダンプ、配信リストビルダーなど）は、ネットワーク上の Windows クライアントから ODBC を介して Unity Connection データベースに直接アクセスできます。</p> <p>このサービスはデフォルトでオフになっています。これらのツールのいずれかを使用するには、サービスを有効にし、サービスのタイムアウトを設定し、リモート管理者ロールを持つユーザーを作成する必要があります。詳細については、該当するツールのヘルプファイルを参照してください。</p>
Connection Diagnostic Portal Service	このサービスにより、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の診断ポータルによる Unity Connection SRSV のデータへのアクセスが可能になります。
Connection Realtime Monitoring API	このサービスにより、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) による Unity Connection SRSV のデータへのアクセスが可能になります。
Connection Reports Data Harvester	このサービスにより、ログファイル内のデータをレポートデータベース内のエントリに変換できます。これは、レポートの生成に使用されます。
Connection REST Service	このサービスは、Representational State Transfer (REST) API クライアントを有効にします。
Connection System Agent	このサービスは、管理者が Cisco Unity Connection Administration に入力できる MWI の再同期などのシステムタスクをスケジュールします。

Control Center でサービスを設定する

Cisco Unity Connection Serviceability の Control Center では、次のタスクを実行できます。

- [オプションサービス (Optional Services)] セクションで、Unity Connection SRSV サービスをアクティブ化および非アクティブ化します。
- [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクションのサービスを除くすべての Unity Connection SRSV サービスを開始および停止します。



(注) [重要なサービス (Critical Services)]セクションでUnity Connection SRSV サービスを停止すると、進行中のコールがドロップされ、Unity Connection SRSV の通常の機能が低下する可能性があります。

- Unity Connection SRSV サービスのステータスを表示します。
- Unity Connection SRSV サービスのステータスを更新します。



ヒント 問題をトラブルシューティングするには、Cisco Unity Connection Serviceability と Cisco Unified Serviceability 両方でサービスを管理する必要がある場合があります。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceabilityで、[ツール (Tools)]> を展開して、>[サービス管理 (Service Management)]を選択します。

ステップ 2 [サーバー (Server)]ドロップダウンボックスから、該当する Unity Connection SRSV サーバーを選択し、[移動 (Go)]を選択します。

ステップ 3 Control Center でサービスを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)]を参照してください)。

- Control Center でサービスをアクティブ化するには、次の手順を実行します。
 1. [オプションサービス (Optional Services)]で、アクティブ化するサービスを見つけます。
 2. [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)]カラムで、[アクティブ化 (Activate)]を選択します。
- Control Center でサービスを非アクティブ化するには、次の手順を実行します。
 1. [オプションサービス (Optional Services)]の下で、非アクティブ化するサービスを探します。
 2. [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)]カラムで、[非アクティブ化 (Deactivate)]を選択します。
- Control Center でサービスを開始するには、次の手順を実行します。
 1. 開始するサービスを見つけます。

(注) 非アクティブになっているサービスは、アクティブにしてから起動する必要があります。
 2. [サービスステータスの変更 (Change Service Status)]カラムで、[開始 (Start)]を選択します。
- Control Center でサービスを停止するには、次の手順を実行します。

1. 停止するサービスを見つけます。

(注) [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクション内のサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability で開始したり停止したりできません。これらのサービスを開始または停止するには、コマンドライン インターフェイス (CLI) を使用する必要があります。

2. [サービスステータスの変更 (Change Service Status)] カラムで、**[停止 (Stop)]** を選択します。

(注) [重要なサービス (Critical Services)] セクションで Unity Connection SRSV サービスを停止すると、進行中のコールがドロップされ、Unity Connection SRSV の通常の機能が低下する可能性があります。アクティブ化されていないサービスは開始または停止できません。

• コントロールセンターでサービスステータスを更新するには、次の手順を実行します。

1. **[更新 (Refresh)]** を選択します。

2. ステータス情報が更新され、最新のステータスが反映されます。

(注) アクティブ化、非アクティブ化、起動、および停止できるサービスは一度に1つだけです。



第 5 章

Cisco Unity Connection SRSV をアップグレードする

- [はじめに \(45 ページ\)](#)
- [アップグレードの種類 \(46 ページ\)](#)
- [Unity Connection SRSV アップグレード中の Unity Connection 機能のステータス \(46 ページ\)](#)
- [アップグレードの期間 \(46 ページ\)](#)
- [Unity Connection SRSV をアップグレードするためのタスクリスト \(47 ページ\)](#)
- [アップグレードプロセス \(48 ページ\)](#)
- [バージョン切り替え \(49 ページ\)](#)
- [Unity Connection SRSV のアップグレードバージョンに切り替える \(50 ページ\)](#)

はじめに

新しい機能を使用するには、Cisco Unity Connection SRSV の現在のバージョンから上位バージョンにアップグレードする必要があります。サーバーをアップグレードすると、Unity Connection SRSV の新しいバージョンが非アクティブパーティションと呼ばれる別のディスクパーティションにインストールされます。新しいバージョンをアクティブにするには、バージョンの切り替えを実行する必要があります。新しいバージョンに切り替えるには、以下の2つの方法があります。

- **自動切り替え (Automatic Switching)** : アップグレードプロセスの一環として、Unity Connection SRSV の新しいバージョンに自動的に切り替えることができます。
- **手動切り替え (Manual Switching)** : アップグレードが正常に完了した後、Unity Connection SRSV の新しいバージョンに手動で切り替えることができます。



- (注) Unity Connection SRSV のバージョンを切り替えるときは、中央 Unity Connection で自動プロビジョニング/vmupload 機能を停止することをお勧めします。自動プロビジョニング/vmupload 機能を停止するには、Cisco Unity Connection Administration の [ブランチリスト (Branch Listing)] ページで [有効 (Enabled)] チェックボックスをオフにします。

アップグレードの種類

Unity Connection SRSV アップグレードファイルは、ISO イメージファイルとして使用できます。次のいずれかのインターフェイスを使用して、Unity Connection SRSV をアップグレードできます。

- コマンドライン インターフェイス (CLI)。詳細については、「[CLI を使用して Unity Connection SRSV をアップグレードする \(48 ページ\)](#)」の項を参照してください。
- Cisco Unified OS Administration Web インターフェイス。詳細については、「[ローカル DVD またはネットワークロケーションから Unity Connection SRSV をアップグレードする \(48 ページ\)](#)」の項を参照してください。

アップグレード中にアクセス可能な FTP/SFTP サーバーに COP ファイルを保存する必要があります。ISO イメージは、ローカル DVD またはネットワーク上の場所に保存できます。アップグレードのパフォーマンスは、CLI または Cisco Unified Operating System Administration インターフェイスを使用してモニターできます。

Unity Connection SRSV アップグレード中の Unity Connection 機能のステータス

Unity Connection SRSV のバージョン切り替え中は、Unity Connection の電話ユーザーインターフェイス (タッチトーンカンバセーション) 機能と Web 機能が約 1 時間完全に無効になります。

アップグレードの期間

理想的なネットワーク条件では、Unity Connection SRSV サーバーへのアップグレードプロセスには約 4 時間かかります。サーバーのデータサイズによっては、バージョンの切り替えプロセスが新しいバージョンに正常にアップグレードされるまでにさらに 2 時間かかる場合があります。

ネットワークが低速な状態でアップグレードする場合、アップグレードプロセスに予想よりも長い時間がかかることがあります。サービスの中断を避けるために、オフピーク時間またはメンテナンスウィンドウ中にアップグレードすることを常にお勧めします。

Unity Connection SRSV をアップグレードするためのタスクリスト

1. アップグレード中に無効になる機能または機能が制限される機能のリストを確認します。[Unity Connection SRSV アップグレード中の Unity Connection 機能のステータス \(46 ページ\)](#) を参照してください。
2. アップグレードを開始する前に、CLI コマンド `run cuc preupgrade test` を実行して、前提条件を確認します。
3. Unity Connection SRSV ソフトウェアをアップグレードします。詳細は、「[アップグレードプロセス \(48 ページ\)](#)」の項を参照してください。
4. Unity Connection SRSV サーバーでアップグレードされたソフトウェアに切り替えます。詳細は、「[バージョン切り替え \(49 ページ\)](#)」の項を参照してください。
5. 中央 Unity Connection サーバーと Unity Connection SRSV のリリースバージョンが同じであることを確認します。
6. バージョンを切り替えた後、中央 Unity Connection サーバーを介して手動同期を実行し、Unity Connection SRSV ブランチで Connection Conversation Manager サービスを再起動します。

中央サーバーとブランチサーバー間の手動同期については、[Unity Connection SRSV の設定を構成する](#)の項を参照してください。
7. SIP 統合を使用してシステムでセキュア SIP コールが設定されている場合は、アップグレードが正常に完了したら、RSA ベースの Tomcat 証明書を生成してアップロードします。証明書を再生成する方法については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/integration/cucm_sip/b_15cucintcucmsip.htmlにある『Cisco Unified Communications Manager SIP 統合ガイド (Cisco Unity Connection 用) リリース 15』の「Cisco Unified Communications Manager SIP トランク統合を設定する」の章にある「[RSA キーベースの証明書を設定する](#)」の項を参照してください。



- (注) Cisco Unified Communications Manager の [SIP トランク セキュリティ プロファイルの設定 (SIP Trunk Security Profile Configuration)] ページの [X.509 Subject Name] フィールドに入力された値が、Unity Connection サーバーの FQDN であることを確認してください。

アップグレードプロセス

CLI を使用して Unity Connection SRSV をアップグレードする

CLI を使用して Unity Connection SRSV をアップグレードするには、CLI インターフェイスを使用してアップグレードプロセスに従います。詳細については、https://www.cisco.com/c/ja_jp/support/unified-communications/unified-communications-manager-callmanager/series.html にある『Cisco Unified Communications Solutions コマンドライン インターフェイス リファレンスガイド』の「ユーティリティシステムアップグレード」のセクションを参照してください。



(注) アップグレードされたソフトウェアのステータスは、CLI コマンド `show cuc version` を実行して確認できます。非アクティブパーティションにアップグレードされたソフトウェアがあり、アクティブパーティションに古いソフトウェアがある場合、アップグレードは完了です。

ローカル DVD またはネットワークロケーションから Unity Connection SRSV をアップグレードする

ステップ 1 次のいずれかの作業を実行します。

- Unity Connection にアクセス可能な FTP または SFTP サーバー上のフォルダに ISO ファイルをコピーします。
- インストールする Unity Connection サーバの ISO ファイルを含む DVD を、サーバーのディスクドライブに挿入します。

ステップ 2 Cisco Unified Operating System Administration で、[ソフトウェアアップグレード (Software Upgrades)] を展開し、[インストール/アップグレード (Install/Upgrade)] を選択します。

ステップ 3 [ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade)] ページの [ソース (Source)] フィールドで、次のいずれかを選択します。

- [リモートファイルシステム (Remote Filesystem)] : リモートサーバーからアップグレードし、[ローカル DVD またはネットワークロケーションから Unity Connection SRSV をアップグレードする](#)の手順を実行するには、このオプションを選択します。
- DVD/CD : ディスクドライブからアップグレードし、[ローカル DVD またはネットワークロケーションから Unity Connection SRSV をアップグレードする](#)に移動するには、このオプションを選択します。

ステップ 4 次のフィールドに値を入力します。

- ディレクトリ (Directory)

- サーバー (Server)
- ユーザー名 (User Name)
- ユーザーパスワード (User Password)
- 転送プロトコル (Transfer Protocol)

ステップ 5 インストールするアップグレードバージョンを選択し、[次へ (Next)] をクリックします。アップグレードファイルが Unity Connection サーバーのハードディスクにコピーされます。ファイルがコピーされると、チェックサム値を表示する画面が表示されます。

ステップ 6 チェックサムを確認します。

ステップ 7 次のページで、アップグレードの進行状況をモニターします。

注意 このステップ中にリモートサーバーとの接続が失われたり、ブラウザを閉じたりした場合、[ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade)] ページを再度表示しようとすると、次の警告が表示されることがあります。

警告 別のセッションがソフトウェアをインストールしています。[制御を引き継ぐ (Assume Control)] をクリックして、インストールを引き継ぎます。アップグレードのモニタリングを続行するには、[制御を引き継ぐ (Assume Control)] を選択します。

ステップ 8 [次へ (Next)] を選択します。

(注) アップグレードの初期段階では、Cisco Unified Operating System Administration の [インストール ログ (Installation Log)] テキストボックスが、アップグレードの進行状況に関する情報で更新されます。アップグレードの完了を確認するには、Unity Connection サーバーのコンソールを開き、アップグレードの完了を示すメッセージがログインプロンプトとともに画面に表示されることを確認します。

ステップ 9 アップグレードが成功したかどうかを確認するには、次の CLI コマンドを実行します。

- **show cuc version** : アクティブパーティションと非アクティブパーティションの両方の Unity Connection サーバーのバージョンを表示します。アップグレードされた Unity Connection バージョンは、非アクティブなパーティションにあります。
- **utils system upgrade status** : 実行したアップグレードのステータスを表示します。このコマンドは、アップグレードが成功したことを示すメッセージと、アップグレードされたバージョンを表示する必要があります。

バージョン切り替え

アップグレードプロセスが完了したら、Unity Connection SRSV のアップグレードされたバージョンに手動で切り替える必要があります。単一の Unity Connection SRSV サーバーの場合、手動切り替えバージョンまたは自動切り替えバージョンを選択できます。

バージョンを切り替えるには、`utils system switch-version` CLI コマンドを実行します。バージョンの切り替え後、システムは自動的にリブートします。

アップグレードの終了時にアップグレードされたパーティションに自動的に切り替えないように選択した場合は、パーティションを切り替える準備ができたなら次の手順を実行します。

Unity Connection SRSV のアップグレードバージョンに切り替える

ステップ 1 Cisco Unified Operating System Administration で、[セキュリティ (Security)] を展開し、[バージョン (Version)] を選択します。

ステップ 2 [バージョン設定 (Version Settings)] ページで、[バージョンの切り替え (Switch Versions)] を選択して次のアクティビティを開始します。

- Unity Connection SRSV サービスが停止しています。
 - アクティブなパーティションのデータが非アクティブなパーティションにコピーされます。メッセージは共通のパーティションに保存されるため、コピーされないことに注意してください。
 - Unity Connection SRSV サーバーが再起動し、新しいバージョンに切り替わります。
-



第 6 章

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail のセキュリティ

- はじめに (51 ページ)
- 自己署名証明書を使用する (51 ページ)
- 証明書エラーを無視する (52 ページ)
- Unity Connection と Unity Connection SRSV 間の通信を保護する (53 ページ)
- Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密 (60 ページ)

はじめに

この章では、中央 Cisco Unity Connection と Cisco Unity Connection SRSV 間の通信を保護する方法について説明します。さらに、Unity Connection SRSV のパスワードと PIN についても説明します。

自己署名証明書を使用する

自己署名証明書を使用して、中央 Unity Connection サーバーと Unity Connection SRSV 間の通信を保護できます。デフォルトでは、中央 Unity Connection サーバーと Unity Connection SRSV は自己署名証明書を受け入れません。

中央 Unity Connection サーバーの自己署名証明書にアクセスする

ステップ 1 管理者のログイン情報を使用して、コマンドラインインターフェイス (CLI) の Linux コンソールで次のコマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb EXECUTE PROCEDURE  
csp_ConfigurationModify(pFullName='System.SRSV.AcceptSrsvSelfSignedCertificates', pValue='1')
```

Cisco Tomcat サービスを再起動する

ステップ 2 次のコマンドを実行して、[System.SRSV.AcceptSrvSelfSignedCertificates] フィールドの値が 1 に設定されていることを確認します。

```
run cuc dbquery unitydirdb select objectid,fullname,value from vw_configuration where fullname like '%SRSV%'
```

System.SRSV.AcceptSrvSelfSignedCertificates の値を 1 に変更した後、中央 Unity Connection サーバーで Connection Branch 同期サービスと Tomcat サービスを再起動して、変更を反映し、自己署名証明書へのアクセスを許可する必要があります。

Cisco Tomcat サービスを再起動する

ステップ 1 SSH アプリケーションを使用して Unity Connection サーバーにサインインします。

ステップ 2 次の CLI コマンドを実行して、Tomcat サービスを再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

証明書エラーを無視する

Unity Connection SRSV でこの機能を有効にすると、中央サーバーの SSL 証明書に関連するエラーを無視できます。この機能を有効にすると、証明書エラーが発生した場合でも Unity Connection SRSV が機能します。

発生する可能性のある証明書エラーは次のとおりです。

- 証明書が見つからないか、提供されていません。
- 証明書がまだ有効ではありません。
- 証明書の期限が切れています。
- 証明書の名前がホスト名と一致しません。

Unity Connection SRSV で証明書エラーの無視機能を有効にする

ステップ 1 Unity Connection SRSV で次のコマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb EXECUTE PROCEDURE  
csp_ConfigurationModify(pFullName='System.SRSV.IgnoreSrvCertificateErrors', pValue='1')
```

ステップ2 次のコマンドを実行して、[System.SRSV.IgnoreSrvCertificateErrors] フィールドの値が 1 に設定されていることを確認します。

```
run cuc dbquery unitydirdb select objectid,fullname,value from vw_configuration where fullname like '%SRSV%'
```

(注) Connection Branch Sync サービスと Connection Tomcat サービスを再起動して、変更を反映します。

Cisco Tomcat サービスを再起動する

ステップ1 SSH アプリケーションを使用して Unity Connection サーバーにサインインします。

ステップ2 次の CLI コマンドを実行して、Tomcat サービスを再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

Unity Connection と Unity Connection SRSV 間の通信を保護する

Unity Connection SRSV は、Secure Sockets Layer (SSL) 証明書と共有秘密の両方を使用して、中央 Unity Connection とブランチ間の通信を保護します。次に、中央 Unity Connection サーバーと Unity Connection SRSV 間の通信を保護する方法を示します。

- SSL 証明書のインストール : Unity Connection SRSV をインストールすると、Unity Connection SRSV と Unity Connection 間の通信を保護するために、ローカル証明書が自動的に作成およびインストールされます。これは、Unity Connection SRSV と Unity Connection 間のすべてのネットワークトラフィック (ユーザー名、パスワード、その他のテキストデータ、ボイスメールを含む) が自動的に暗号化されることを意味します。
- 共有秘密の使用 : Unity Connection SRSV は、共有秘密を使用して Unity Connection アクセスを認証します。共有秘密の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/security/guide/b_15cucsecx.htmlにある『Cisco Unity Connection セキュリティガイド、リリース 15』の「パスワード、PIN、および認証規則の管理」の章にある「Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密」の項を参照してください。

Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスクリスト

Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するための SSL サーバー証明書を作成してインストールするには、次のタスクを実行します。

1. Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合は、Microsoft 証明書サービスをインストールします。Windows Server 2003 が稼働しているサーバーへの Microsoft 証明書サービスのインストールについては、[Microsoft 証明書サービスをインストールする \(Windows Server 2003 のみ\) \(57 ページ\)](#) を参照してください。それ以降のバージョンの Windows Server を実行しているサーバーに Microsoft 証明書サービスをインストールする方法については、Microsoft 社のドキュメントを参照してください。

別のアプリケーションを使用して証明書を発行する場合は、そのアプリケーションをインストールします。インストールの方法については、製造元が提供しているドキュメントを参照し、タスク 2 に進みます。

外部の認証局を使用して証明書を発行する場合は、タスク 2 に進みます。



-
- (注) Microsoft 証明書サービス、または証明書署名要求を作成できる別のアプリケーションをすでにインストールしてある場合は、タスク 2 に進みます。
-

2. 証明書署名要求を作成します。その後で、Microsoft 証明書サービスまたは証明書を発行するその他のアプリケーションをインストールしたサーバーに証明書署名要求をダウンロードするか、証明書署名要求を外部の認証局 (CA) に送る際に使用するサーバーにリクエストをダウンロードします。[Unity Connection SRSV で証明書署名要求を作成、ダウンロードする \(55 ページ\)](#) を実行します。
3. Microsoft 証明書サービスを使用してルート証明書のエクスポートおよびサーバー証明書の発行を行う場合は、[ルート証明書をエクスポートし、サーバー証明書を発行する \(Microsoft 証明書サービスの場合のみ\) \(58 ページ\)](#) を実行します。



-
- (注) 証明書の発行に別のアプリケーションを使用している場合は、証明書の発行に関する情報について、そのアプリケーションのドキュメンテーションを参照してください。証明書の発行に外部の CA を使用する場合は、外部の CA に証明書署名要求を送信します。外部 CA から証明書が返されたら、タスク [Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスクリスト](#) に進みます。
-

Unity Connection SRSV にアップロードできるのは、PEM 形式 (Base-64 エンコードされた DER) の証明書だけです。証明書のファイル名拡張子は .pem であることが必要です。証明書がこの形式でない場合、通常は、OpenSSL など、無償で使用できるユーティリティを使用して PEM 形式に変換できます。

4. ルート証明書とサーバー証明書を Unity Connection サーバーにアップロードします。 [Unity Connection SRSV ヘルート証明書とサーバー証明書をアップロードする \(56 ページ\)](#) を実行します。
5. ユーザーが Unity Connection SRSV Administration または Cisco Unity Connection Administration を使用して Unity Connection SRSV にアクセスするたびに、セキュリティアラートを受信しないようにします。ユーザーが Unity Connection SRSV にアクセスできるすべてのコンピュータで、次のタスクを実行します。
 - タスク [Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスクリスト](#) で Unity Connection サーバーにアップロードしたサーバー証明書を証明書ストアにインポートします。証明書をインポートする手順は、ブラウザによって異なります。証明書のインポート [Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスクリスト](#) の詳細については、ブラウザのマニュアルを参照してください。
 - タスク [Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスクリスト](#) で Unity Connection SRSV サーバーにアップロードしたサーバー証明書を Java ストアにインポートします。証明書をインポートする手順は、ブラウザによって異なります。証明書のインポートの詳細については、ブラウザのマニュアルを参照してください。

Unity Connection SRSV で証明書署名要求を作成、ダウンロードする

- ステップ 1 Cisco Unified Operating System Administration で、[セキュリティ (Security)] を展開し、[証明書管理 (Certificate Management)] を選択します。
- ステップ 2 [証明書リスト (Certificate List)] ページで、[CSRの生成 (Generate CSR)] を選択します。
- ステップ 3 [証明書署名要求の生成 (Generate Certificate Signing Request)] ページの [証明書名 (Certificate Name)] リストで、[Tomcat] を選択し、[CSR の生成 (Generate CSR)] を選択します。
- ステップ 4 [ステータス (Status)] 領域に CSR が正常に生成されたというメッセージが表示されたら、[閉じる (Close)] を選択します。
- ステップ 5 [証明書リスト (Certificate List)] ページで、[CSR のダウンロード (Download CSR)] を選択します。
- ステップ 6 [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request)] ページの [証明書名 (Certificate Name)] リストで、[Tomcat] を選択し、[CSR のダウンロード (Download CSR)] を選択します。
- ステップ 7 [ファイルのダウンロード (File Download)] ダイアログボックスで、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 8 [名前を付けて保存 (Save As)] ダイアログボックスの [ファイルの種類 (Save As Type)] リストで、[すべてのファイル (All Files)] を選択します。
- ステップ 9 Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバー、または CSR を外部認証局に送信するために使用できるサーバー上の場所に、ファイル **tomcat.csr** を保存します。
- ステップ 10 [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request)] ページで、[閉じる (Close)] を選択します。

Unity Connection SRSV ヘルート証明書とサーバー証明書をアップロードする

ステップ 1 Cisco Unified Operating System Administration で、[セキュリティ (Security)] を展開し、[証明書管理 (Certificate Management)] を選択します。

(注) [検索 (Find)] を選択して現在サーバーにインストールされている証明書のリストを表示すると、Tomcat の既存の自動生成された自己署名証明書が表示されます。この証明書は、この手順でアップロードする Tomcat 証明書とは無関係です。

ステップ 2 ルート証明書をアップロードします。

- a) [証明書一覧 (Certificate List)] ページで、[証明書/証明書チェーンのアップロード (Upload Certificate/Certificate Chain)] を選択します。
- b) [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページの [証明書名 (Certificate Name)] リストで、[Tomcat-trust] を選択しますが、[ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドは空白のままにします。
- c) [参照 (Browse)] を選択し、ルート CA 証明書の場所に移動します。

Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行した場合、これは「[ルート証明書をエクスポートし、サーバー証明書を発行する \(Microsoft 証明書サービスの場合のみ\) \(58 ページ\)](#)」でエクスポートしたルート証明書の場所です。

外部認証局を使用して証明書を発行した場合、これは外部認証局から受け取ったルート CA 証明書の場所です。

- d) ファイル名を選択し、[開く (Open)] を選択します。
- e) [証明書一覧 (Certificate List)] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File)] を選択します。
- f) [ステータス (Status)] 領域にアップロードが成功したことが報告されたら、[閉じる (Close)] を選択します。

ステップ 3 サーバー証明書をアップロードします。

- a) [証明書一覧 (Certificate List)] ページで、[証明書/証明書チェーンのアップロード (Upload Certificate/Certificate Chain)] を選択します。
- b) [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページの [証明書名 (Certificate Name)] リストで、[Tomcat] を選択します。
- c) [ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドに、ステップ 2 でアップロードしたルート証明書の名前を入力します。
- d) [参照 (Browse)] を選択し、サーバー証明書の場所に移動します。

Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行した場合、これは「[ルート証明書をエクスポートし、サーバー証明書を発行する \(Microsoft 証明書サービスの場合のみ\) \(58 ページ\)](#)」で発行したサーバー証明書の場所です。

外部認証局を使用して証明書を発行した場合、これは外部認証局から受け取ったサーバー証明書の場所です。

- e) ファイル名を選択し、[開く (Open)] を選択します。
- f) [証明書一覧 (Certificate List)] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File)] を選択します。

- g) [ステータス (Status)]領域にアップロードが成功したことが報告されたら、[閉じる (Close)]を選択します。

ステップ 4 Tomcat サービスを再起動します (サービスは Cisco Unified Serviceability から再起動できません)。

- a) SSH アプリケーションを使用して Cisco Unity Connection SRSV サーバーにサインインします。
b) 次の CLI コマンドを実行して、Tomcat サービスを再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

Unity Connection で Connection Branch 同期サービスを再起動する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceabilityで、[ツール (Tools)]を展開して、[サービス管理 (Service Management)]を選択します。

ステップ 2 [オプションサービス (Optional Services)]セクションで、Connection ブランチ同期サービスに対し [停止 (Stop)]を選択します。

ステップ 3 Unity Connection IMAP サーバーサービスが正常に停止したことを示すメッセージが [ステータス (Status)]エリアに表示されたら、このサービスの [開始 (Start)]を選択します。

Microsoft 証明書サービスをインストールする (Windows Server 2003 のみ)

サードパーティの認証局を使用して SSL 証明書を発行する場合や、Microsoft 証明書サービスがすでにインストールされている場合は、この項の手順を省略してください。

Microsoft 証明書サービスを使用して独自の証明書を発行し、Windows Server 2003 を実行しているサーバーにアプリケーションをインストールする場合は、このセクションの手順を実行します。

Windows Server 2008 サーバーにルート認証局 (Microsoft 証明書サービスの総称) をインストールする場合は、Windows Server 2008 のオンラインヘルプを参照してください。

ステップ 1 UnityConnection SRSV ボイスメールにアクセスするすべてのクライアントコンピュータが DNS 名 (FQDN) または IP アドレスを解決できる任意のサーバーで、ローカル管理者グループのメンバーであるアカウントを使用して Windows にサインインします。

ステップ 2 Windows の [スタート (Start)]メニューで、[設定 (Settings)]>[コントロールパネル (Control Panel)]を選択し、[プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)]を選択します。

ステップ 3 [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)]コントロールパネルの左側のペインで、[Windows コンポーネントの追加と削除 (Add/Remove Windows Components)]を選択します。

- ステップ 4** [Windows コンポーネント (Windows Components)]ダイアログボックスで、[証明書サービス (Certificate Services)]チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** コンピュータの名前を変更できない、またはドメインメンバーシップを変更できないという警告が表示されたら、[はい (Yes)]を選択します。
- ステップ 6** [次へ (Next)]を選択します。
- ステップ 7** [CA タイプ (CA Type)]ページで、[スタンドアロンルート CA (Stand-alone Root CA)]を選択し、[次へ (Next)]を選択します。(スタンドアロン認証局 (CA) は、Active Directory を必要としない CA です)。
- ステップ 8** [CA 識別情報 (CA Identification Information)]ページの [この CA の共通名 (Common Name for This CA)]フィールドに、認証局の名前を入力します。
- ステップ 9** [識別名サフィックス (Distinguished Name Suffix)]フィールドでデフォルト値を選択します。
- ステップ 10** [有効期間 (Validity Period)]で、デフォルト値の **5 年**を選択し、[次へ (Next)]を選択します。
- ステップ 11** [証明書データベースの設定 (Certificate Database Settings)]ページで、[次へ (Next)]を選択してデフォルト値を受け入れます。
- インターネットインフォメーションサービスがコンピュータ上で実行されており、続行する前に停止する必要があることを示すメッセージが表示された場合は、[はい (Yes)]を選択してサービスを停止します。
- ステップ 12** Windows Server 2003 ディスクをドライブに挿入するように求められた場合は、ディスクを挿入します。
- ステップ 13** [Windows コンポーネントウィザードの完了 (Completing the Windows Components Wizard)]ダイアログボックスで、[完了 (Finish)]を選択します。
- ステップ 14** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)]ダイアログボックスを閉じます。

ルート証明書をエクスポートし、サーバー証明書を発行する (Microsoft 証明書サービスの場合のみ)

- ステップ 1** Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバーで、ドメイン管理者グループのメンバーであるアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start)]メニューで、[プログラム (Programs)]>[管理ツール (Administrative Tools)]を選択し、[認定機関 (Certification Authority)]を選択します。
- ステップ 3** 左側のペインで、[認証局 (ローカル) (Certification Authority (Local))]を展開し、「[Microsoft 証明書サービスをインストールする \(Windows Server 2003 のみ\) \(57 ページ\)](#)」で Microsoft 証明書サービスのインストール時に作成した認証局を選択します。
- ステップ 4** ルート証明書をエクスポートします。
- 認証局の名前を右クリックし、[プロパティ (Properties)]を選択します。
 - [全般 (General)]タブで、[証明書の表示 (View Certificate)]を選択します。
 - [詳細 (Details)]タブをクリックし、次に [ファイルへコピー (Copy to File)]をクリックします。

- d) [証明書のエクスポート ウィザードの開始 (Welcome to the Certificate Export Wizard)] ページで、[次へ (Next)] を選択します。
- e) [エクスポートファイルの形式 (Export File Format)] ページで [次へ (Next)] をクリックして、デフォルト値 [DER Encoded Binary X.509 (.CER)] を受け入れます。
- f) [エクスポートするファイル (File to Export)] ページで、Unity Connection サーバーからアクセスできる .cer ファイルのパスとファイル名を入力します。

(注) パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。

- g) ウィザードでエクスポートが完了するまで、画面に表示される指示に従って操作します。
- h) [OK] を選択して [証明書 (Certificate)] ダイアログボックスを閉じ、もう一度 [OK] を選択して [プロパティ (Properties)] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 5 サーバー証明書を発行します。

- a) 認証局の名前を右クリックし、[すべてのタスク (All Tasks)] > [新しいリクエストの送信 (Submit New Request)] を選択します。
- b) 「Unity Connection SRSV で証明書署名要求を作成、ダウンロードする (55 ページ) 」 に作成した証明書署名要求ファイルの場所を参照し、このファイルをダブルクリックします。
- c) [認証局 (Certification Authority)] の左側のペインで [保留中のリクエスト (Pending Requests)] を選択します。
- d) b) で送信した保留中のリクエストを右クリックし、[すべてのタスク (All Tasks)] > [発行 (Issue)] を選択します。
- e) [認証局 (Certification Authority)] の左側のペインで [発行済み証明書 (Issued Certificates)] を選択します。
- f) 新しい証明書を右クリックし、[すべてのタスク (All Tasks)] > [バイナリデータのエクスポート (Export Binary Data)] を選択します。
- g) [バイナリデータのエクスポート (Export Binary Data)] ダイアログボックスの [バイナリデータが含まれている列 (Columns that Contain Binary Data)] リストで、[バイナリ証明書 (Binary Certificate)] を選択します。
- h) [バイナリデータのエクスポート (Export Binary Data)] ダイアログボックスで、[バイナリデータをファイルに保存 (Save Binary Data to a File)] を選択し、[OK] を選択します。
- i) [バイナリデータの保存 (Save Binary Data)] ダイアログボックスで、パスとファイル名を入力します。Unity Connection SRSV サーバーからアクセスできるネットワークロケーションを選択し、[OK] を選択します。

(注) パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。

ステップ 6 [認証局 (Certification Authority)] を閉じます。

Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密

中央 Unity Connection サーバーから Unity Connection SRSV サーバーに対するすべてのリクエストは通信に Unity Connection SRSV 管理者ログイン情報を使用しますが、Unity Connection SRSV から Unity Connection へのリクエストは、認証に秘密トークンを使用します。

中央 Unity Connection サーバーは、Unity Connection SRSV の管理者ユーザー名とパスワードを使用してサーバーへのアクセスを認証します。Unity Connection SRSV のユーザー名とパスワードは、中央 Unity Connection サーバーに新しいブランチを作成するときに、Unity Connection データベースに格納されます。

Unity Connection SRSV を使用するプロビジョニング サイクルごとに、中央 Unity Connection サーバーは秘密トークンを生成し、Unity Connection SRSV と共有します。Unity Connection SRSV サイトからプロビジョニングが完了した後、Unity Connection に同じトークンを使用して通知します。その後、プロビジョニングサイクルの完了後すぐ、このトークンは Unity Connection と Unity Connection SRSV サーバーの両方から削除されます。ランタイムトークンキーの概念は、共有秘密として知られています。

Unity Connection SRSV ユーザー PIN を変更する

Unity Connection SRSV ユーザーの PIN は、Cisco Unity Connection Administration または電話ユーザーインターフェイス (TUI) から変更できます。選択したユーザーの PIN を変更した後、Unity Connection SRSV データベースのユーザー情報を更新するよう、関連するブランチをプロビジョニングする必要があります。



(注) Cisco Unity Connection SRSV Administration インターフェイスを介して SRSV ユーザーの PIN を変更することはできません。



第 7 章

アラームとイベント

- [Unity Connection SRSV のアラームとイベント \(61 ページ\)](#)

Unity Connection SRSV のアラームとイベント

表 7-1 に、Unity Connection SRSV によって報告されるアラームとイベントのタイプを示します。この表には、アラームの説明と、同様のイベントの発生を防ぐための推奨アクションも記載されています。

Cisco Unity Connection SRSV のアラームとイベント

アラーム名	重大度	説明	ルーティン グ先	説明	
EventBranch	CRITICAL	ブランチ [name=%1, address=%2] に 到達できません	イベントロ グ、アラー トログ	中央 Unity Connection サー バーと指定さ れたブランチ 間の接続に問 題がありま す。	中央 Unity Connection サー バーとブランチオフィスの 間に接続がない場合は、 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15cuctsg.html にある『Cisco Unity Connection トラブルシューティング ガイド、リリース 15』の「Unity Connection SRSV のトラブルシューティング」の章にある「Unity Connection のブランチとの接続性テストでエラーメッセージが表示される」の項を参照してください。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。
EventPoint	NORMAL	ブランチ [name=%1, address=%2] が 正常にプロビ ジョニングされ ました	イベントロ グ、アラー トログ	ブランチが中 央 Unity Connection サー バーに正常に 関連付けられ ました。	NONE

アラーム名	重大度	説明	ルーティン グ先	説明	
BranchingFailure	WARNING	ブランチ[name=%1, address=%2]のプロビジョニングに失敗しました	イベントログ、アラートログ	ブランチのプロビジョニングに失敗しました。	中央 Unity Connection サーバーとブランチオフィスの間に接続がない場合は、 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15cuctsg.html にある『Cisco Unity Connection トラブルシューティングガイド、リリース 15』の「Unity Connection SRSV のトラブルシューティング」の章にある「Unity Connection のブランチとの接続性テストでエラーメッセージが表示される」の項を参照してください。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

アラーム名	重大度	説明	ルーティン グ先	説明	
BranchIPe	CRITICAL	ブランチ[name=%1, address=%2]のプロビジョニングが最大 %3 回の再試行後に失敗しました	イベントログ、アラートログ	ブランチのプロビジョニングがすべての再試行で失敗しました。	中央 Unity Connection サーバーとブランチオフィス間に接続がない場合は、 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15uctsg.html にある『Cisco Unity Connection トラブルシューティングガイド、リリース 15』の「Unity Connection SRSV のトラブルシューティング」の章にある「Unity Connection のブランチとの接続性テストでエラーメッセージが表示される」の項を参照してください。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

アラーム名	重大度	説明	ルーティン グ先	説明	
BRANCH_M BRANCH_M	CRITICAL CRITICAL	ブランチ[name=%1, address=%2] のプロビジョニング完了通知を最大待機時間 %3 分以内に受信できませんでした	イベントログ、アラームログ	ブランチが定義されたタイムフレーム内にプロビジョニング完了ステータスを返さなかったため、ブランチのプロビジョニングに失敗しました。	中央 Unity Connection サーバーとブランチオフィスの間に接続がない場合は、 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15cutsq.html にある『Cisco Unity Connection トラブルシューティングガイド、リリース 15』の「Unity Connection SRSV のトラブルシューティング」の章にある「Unity Connection のブランチとの接続性テストでエラーメッセージが表示される」の項を参照してください。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。
BRANCH_U BRANCH_U	CRITICAL CRITICAL	ブランチ[name=%1, address=%2] のボイスメールのアップロードが正常に完了しました。%3 件のメッセージがアップロードされました	イベントログ	ブランチからのボイスメールは、中央 Unity Connection サーバーにアップロードされます。	NONE

アラーム名	重大度	説明	ルーティン グ先	説明	
Event 1011	CRITICAL	ブランチ[name=%1, address=%2] のボイスメールのアップロードに失敗しました	イベントログ	ブランチから中央 Unity Connection サーバーにボイスメールをアップロードできませんでした。	中央 Unity Connection サーバーとブランチオフィス間に接続がない場合は、 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15cutsg.html にある『Cisco Unity Connection トラブルシューティングガイド、リリース 15』の「Unity Connection SRSV のトラブルシューティング」の章にある「Unity Connection のブランチとの接続性テストでエラーメッセージが表示される」の項を参照してください。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

アラーム名	重大度	説明	ルーティン グ先	説明	
Event 1001 Branch Mail Upload	WARNING	ブランチ[name=%1, address=%2] のボイスメールのアップロードが部分的に完了しました。%4 個中 %3 個のメッセージがアップロードされました	イベントログ	すべてのボイスメールをブランチから中央 Unity Connection サーバーにアップロードできませんでした。	中央 Unity Connection サーバーとブランチオフィスの間に接続がない場合は、 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15cuactsg.html にある『Cisco Unity Connection トラブルシューティングガイド、リリース 15』の「Unity Connection SRSV のトラブルシューティング」の章にある「Unity Connection のブランチとの接続性テストでエラーメッセージが表示される」の項を参照してください。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

アラーム名	重大度	説明	ルーティン グ先	説明	
Central Unity Connection [address=%1] に到達できません	CRITICAL	Central Unity Connection [address=%1] に到達できません	イベントログ、アラートログ	中央 Unity Connection サーバーと指定されたブランチ間の接続に問題があります。	中央 Unity Connection サーバーとブランチオフィス間に接続がない場合は、 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/troubleshooting/guide/b_15cutsg.html にある『Cisco Unity Connection トラブルシューティング ガイド、リリース 15』の「Unity Connection SRSV のトラブルシューティング」の章にある「Unity Connection のブランチとの接続性テストでエラーメッセージが表示される」の項を参照してください。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。



第 8 章

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail API

- ブランチの一覧表示 (69 ページ)
- 個々のブランチのデータを表示する (72 ページ)
- ブランチを作成する (74 ページ)
- ブランチを更新する (75 ページ)
- ブランチを削除する (77 ページ)
- ブランチへユーザーを割り当てる (77 ページ)
- ブランチからユーザーを削除する (78 ページ)
- 特定のブランチのすべてのユーザーを一覧表示する (78 ページ)
- ブランチのコールハンドラを作成する (79 ページ)

ブランチの一覧表示

次に、Cisco Unity Connection サーバーに関連付けられているブランチをリストする *GET* リクエストの例を示します。

```
GET https://<connection-server> /vmrest/branches
```

次に、上記の *GET* リクエストからのレスポンスの例を示しますが、実際の結果は提供された情報によって異なります。

レスポンスコード : 200

```
<Branches total="2">
<Branch>
  <URI>/vmrest/branches/1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</URI>
  <ObjectId>1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</ObjectId>
  <IsAlive>true</IsAlive>
  <IsDisabled>>false</IsDisabled>
  <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
  <Port>443</Port>
  <ProvisionState>0</ProvisionState>
  <ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
  <SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
  <SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
  <UserName>admin</UserName>
```

```

<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>Branch1</DisplayName>
<PartitionObjectId>d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionURI>
<SmtpDomain>mysrsv.cisco.com</SmtpDomain>
</Branch>
<Branch>
<URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</URI>
<ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</ObjectId>
<IsAlive>>true</IsAlive>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv1.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>Branch2</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtpDomain>mysrsv1.cisco.com</SmtpDomain>
</Branch>
</Branches>

```

次の表に、データフィールドを示します。

表 2: データフィールドの説明：ブランチのリスト

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
ObjectId	読み取り/書き込み	objectid	中央 Unity Connection サーバーにあるブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	読み取り	true/false	中央 Unity Connection サーバーとブランチサーバー間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	中央 Unity Connection サーバーのブランチの無効ステータス。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	objectid	中央 Unity Connection サーバー上のブランチのオペレータユーザーとして割り当てられているユーザーのオブジェクト ID。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチサーバーの PAT ポート番号。

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
ProvisionState	読み取り/書き込み	0 : Idle (アイドル)、 1 : Scheduled (スケジュール済み)、 2 : In-progress (処理中)	中央 Unity Connection サーバー上のブランチの現在のプロビジョニングステータス。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチサーバーのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ユーザーのグリーティングの同期を有効または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ユーザーの音声名の同期を有効/無効にするオプション。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	中央 Unity Connection とブランチサーバー間の REST 通信に使用されるユーザー名。
VmUploadState	読み取り/書き込み	0 : Idle (アイドル)、 1 : Scheduled (スケジュール済み)、 2 : In-progress (処理中)	ブランチから中央 Unity Connection サーバーへの現在のボイスメールアップロードステータスを表示します。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央 Unity Connection サーバー上のブランチ Unity Connection SRSV サーバーの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央 Unity Connection サーバーのブランチに関連付けられているパーティションオブジェクト ID。
SmtptDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチサーバーのSMTPドメイン。

個々のブランチのデータを表示する

次に、中央 Unity Connection サーバーに関連付けられている個々のブランチのプロパティをリストする *GET* リクエストの例を示します。

```
GET https://<connection-server>/vmrest/branches/<objectid>
```

次に、上記の *GET* リクエストからのレスポンスの例を示しますが、実際の結果は提供された情報によって異なります。

レスポンスコード : 200

```
<Branch>
<URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</URI>
<ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</ObjectId>
<IsAlive>>true</IsAlive>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
</Branch>
```

次の表に、データフィールドを示します。

表 3: データフィールドの説明 : 個々のブランチのデータの表示

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
URI	読み取り	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバーアドレス。
ObjectId	読み取り/書き込み	オブジェクト ID	中央 Unity Connection サーバーにあるブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	読み取り/書き込み	true/false	中央ブランチの Unity Connection サーバー間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	中央 Unity Connection サーバーのブランチの無効ステータス。

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	Objectid	中央 Unity Connection サーバー上のブランチのオペレータユーザーとして割り当てられているユーザーのオブジェクト ID。
ポート	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチサーバーの PAT ポート番号。
プロビジョニング	読み取り/書き込み	状態 0 : アイドル (Idle) 、 1 : スケジュール済み (Scheduled) 、 2 : 処理中 (In-progress)	中央 Unity Connection サーバー上のブランチの現在のプロビジョニングステータス。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ Unity Connection サーバーのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ユーザーのグリーティングの同期を有効または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ユーザーの音声名の同期を有効/無効にするオプション。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	特定のブランチの管理者のユーザー名。
VmUploadState	読み取り/書き込み	0 : Idle (アイドル) 、 1 : Scheduled (スケジュール済み) 、 2 : In-progress (処理中)	中央 Unity Connection サーバー上のブランチの現在のボイスメールアップロードステータス。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央 Unity Connection サーバー上のブランチサーバーの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央 Unity Connection サーバーのブランチに関連付けられているパーティションオブジェクト ID。
PartitionURI	読み取り/書き込み	URL Partition	中央 Unity Connection サーバーのブランチに関連付けられている URL。

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
SmtplibDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチサーバーのSMTPドメイン。

ブランチを作成する

次に、中央 Unity Connection サーバーでブランチを作成するために使用される *POST* リクエストの例を示します。

POST https://<connection-server>/vmrest/branches

```
<Branch>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<Password>test</Password>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<SmtplibDomain>mysrsv.cisco.com</SmtplibDomain>
</Branch>
```

必須プロパティは、ServerAddress、UserName、Password、DisplayName、PartitionObjectId、および SmtplibDomain です。

この API に対して返される成功レスポンスコードは 201 です。エラーレスポンスコードとデータは、提供された情報によって異なります。

レスポンスコード：201

```
/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42
```

次の表に、データフィールドを示します。

表 4: データフィールドの説明：ブランチの作成

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	ブランチを有効またはアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	演算子のオブジェクト ID。	ブランチサーバーが受信したメッセージを同期するために使用する必要があるオペレータまたはユーザー。

Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチが Cisco Unity Connection との通信に使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチサーバーの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ブランチサーバー上のユーザーのグリーティングを同期します。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ブランチサーバー上のユーザーの録音された音声名を同期します。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	ブランチ Unity Connection サーバーの管理者のユーザー名。
Password	読み取り/書き込み	文字列	ブランチサーバーの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央 Unity Connection サーバー上のブランチサーバーの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央 Unity Connection サーバーのブランチに関連付けられているパーティションオブジェクト ID。
SmtDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチサーバーのSMTPドメイン。

ブランチを更新する

次に、中央 Unity Connection サーバーのブランチを更新するために使用される *PUT* 要求の例を示します。

PUT https://<connection-server>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42

```
<Branch>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<Password>test</Password>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
<ProvisionState>1</ProvisionState>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
</Branch>
```

この *PUT* リクエストは、プロビジョニングとボイスメールのアップロードのためにブランチをスケジュールするためにも使用されます。ブランチの変更時には、上記の XML に記載されているプロパティのみが書き込み可能です。プロパティ（ProvisionState および VmUploadState）は、特定の時点でプロビジョニングまたはボイスメールのアップロードのためにブランチをスケジュールできるため、同時にリクエスト XML に配置することはできません。これらのフィールドの値は 1 のみです。

この API に対して返される成功レスポンスコードは 201 です。エラーレスポンスコードとデータは、提供された情報によって異なります。

レスポンスコード : 201

/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42

次の表に、データフィールドを示します。

表 5: データフィールドの説明 : ブランチの更新

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	ブランチを有効またはアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	演算子のオブジェクト ID。	ブランチサーバーが受信したメッセージを同期するために使用する必要があるオペレータまたはユーザー。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチが Unity Connection との通信に使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチサーバーの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ブランチのユーザーのグリーティングを同期します。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ブランチのユーザーの録音された音声名を同期します。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	ブランチサーバーの管理者のユーザー名。
Password	読み取り/書き込み	文字列	ブランチサーバーの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央 Unity Connection サーバー上のブランチサーバーの表示名。

PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央 Unity Connection サーバーのブランチに関連付けられているパーティションオブジェクト ID。
SMTPドメイン	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチサーバーのSMTPドメイン。
ProvisionState	読み取り/書き込み	0 : Idle (アイドル)、 1 : Scheduled (スケジュール済み)、 2 : In-progress (処理中)	中央 Unity Connection サーバーのブランチの現在のプロビジョニングステータス。
VmUploadState	読み取り/書き込み	0 : Idle (アイドル)、 1 : Scheduled (スケジュール済み)、 2 : In-progress (処理中)	中央 Unity Connection サーバー上のブランチの現在のボイスメールアップロードステータス。

ブランチを削除する

次に、中央 Unity Connection サーバー上のブランチを削除するために使用される削除リクエストの例を示します。

```
DELETE /vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42
```

この API を使用するブランチは、プロビジョニングまたはボイスメールのアップロードのために [進行中 (In-Progress)] 状態の場合、削除できません。

この API に対して返される成功応答コードは 201 ですが、エラーレスポンスコードとデータは、提供された情報によって異なります。

レスポンスコード : 201

データ : なし

ブランチヘユーザーを割り当てる

次に、ブランチパーティションを割り当てることによってブランチをユーザーに割り当てるために使用される Put リクエストの例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>
```

```
<User>
<PartitionObjectId>partitionObjectIdMappedToBranch</PartitionObjectId>
</User>
```

ブランチのパーティション情報を取得するには、API を使用してブランチの詳細を表示します。詳細については、[個々のブランチのデータを表示する](#)の項を参照してください。このセクションのレスポンス XML で指定された `PartitionObjectId` 要素は、ブランチにマッピングされたパーティションを示します。

レスポンスコード : 204

ブランチからユーザーを削除する

次に、そのブランチにマッピングされていない他のパーティションにパーティションを変更することによって、ブランチからユーザーを削除するために使用される `Put` リクエストの例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>
<User>
<PartitionObjectId>partitionObjectIdNotMappedToBranch</PartitionObjectId>
</User>
```

API を使用して、ブランチのパーティション情報を表示できます。詳細については、[個々のブランチのデータを表示する](#)の項を参照してください。このセクションのレスポンス XML で指定された `PartitionObjectId` 要素は、ブランチにマッピングされたパーティションを示します。

レスポンスコード : 204

特定のブランチのすべてのユーザーを一覧表示する

次に、ブランチのパーティションオブジェクト ID で検索することによって、特定のブランチの一部であるユーザーを一覧表示するために使用される `Get` 要求の例を示します。

```
GET /vmrest/users?query=(PartitionObjectId is partitionObjectIdMappedToBranch)
```

レスポンスコード : 200

```
<Users total="10">
<User>
<URI>/vmrest/users/cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</URI>
<ObjectId>cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</ObjectId>
</User>
</Users>
```

表 6: データフィールドの説明 : 特定のブランチのすべてのユーザー部分の一覧表示

フィールド名	読み取り/書き込み	使用可能な値	説明
URI	読み取り	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバーアドレス。
ObjectId	読み取り/書き込み	オブジェクト ID	中央 Unity Connection サーバーにあるブランチのオブジェクト ID。

ブランチのコールハンドラを作成する

次に、コールハンドラの作成に使用される Put リクエストの例を示します。

```
POST /vmrest/handlers/callhandlers?templateObjectId=<callhandlerTemplateObjectId>

<Callhandler>
<DisplayName>Test</DisplayName>
</Callhandler>
```

これは、ブランチでも使用できるコールハンドラを作成するための既存の API です。

レスポンスコード : 201

```
/vmrest/handlers/callhandlers/<callhandlerObjectId>
```

■ ブランチのコールハンドラを作成する



索引

あ

- アップグレード [46-47](#)
 - Connection 7.x ソフトウェアから出荷されている 8.x バージョンへの接続 (タスクリスト) [47](#)
 - プロセスについて [46](#)

き

- 機能サービス [39, 41](#)
 - 開始、停止、再起動、更新 [41](#)
 - リスト [39](#)
- 緊急連絡先番号、コールハンドラの設定 [30](#)

く

- グリーティング [31](#)
 - コールハンドラ [31](#)

こ

- コールハンドラ [29-31](#)
 - グリーティング [31](#)
 - コール転送設定 [29](#)
 - 発信者入力とワンキーダイヤル [30](#)
- コントロールセンター [41](#)
 - サービスの管理に使用 [41](#)
- コントロールセンター [39](#)
 - サービスのリスト [39](#)

さ

- サービス [39, 41](#)
 - アクティブ化 [41](#)
 - 起動 [41](#)
 - 更新 [41](#)
 - 停止 [41](#)
 - 非アクティブ化 [41](#)
 - リスト [39](#)
- サービスのアクティブ化 [41](#)
- サービスの開始 [41](#)
- サービスの更新 [41](#)
- サービスの停止 [41](#)
- サービスの非アクティブ化 [41](#)

し

- システム配信リスト [27](#)
 - 概要 [27](#)

た

- タスクリスト [47](#)
 - Connection 7.x ソフトウェアを出荷されている 8.x バージョンにアップグレードする場合 [47](#)

わ

- ワンキーダイヤル [30](#)
 - 概要 [30](#)
 - 設定 [30](#)

翻訳について

このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、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。