



# Cisco Unity Connection カンバセーションの 設定の変更

---

- [カンバセーションの設定の説明 \(1 ページ\)](#)
- [Connection カンバセーションの言語の変更 \(1 ページ\)](#)
- [メニュー スタイルの変更 \(2 ページ\)](#)
- [Connection カンバセーションの音量の変更 \(2 ページ\)](#)
- [Connection カンバセーションの速度の変更 \(3 ページ\)](#)
- [メッセージのタイム スタンプの時間フォーマットの変更 \(3 ページ\)](#)
- [電話のインプット スタイルの変更 \(3 ページ\)](#)
- [サインインするときに Connection が再生する情報の変更 \(4 ページ\)](#)
- [メッセージの宛先と送信方法の設定の変更 \(5 ページ\)](#)

## カンバセーションの設定の説明

カンバ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 カンバ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 カンバセーションの言語の変更

この設定は、Cisco Unity Connection カンバ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 カンバセーションの言語は、Connection の管理者が設定します）。

---

**ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

**ステップ 2** [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [使用言語 (Language)] リストで、Connection カンバセーションに使用する言語を選択します。

ステップ3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

## メニュースタイルの変更

電話の入力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。入力スタイルをボイス 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。

ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

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。

オプション	説明
全二重	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 (Save)] を選択します。

## Connection カンバセーションの音量の変更

Cisco Unity Connection カンバ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、メッセージの再生の音量には反映されません。

ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ2 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ガイダンス音量 (Conversation Volume)] リストで、Connection カンバセーションの再生に使用するレベルを選択します。

ステップ3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

## Connection カンバセーションの速度の変更

Cisco Unity Connection カンバ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速度を設定できます。



(注) ここで設定した速度は、メッセージの再生速度には反映されません。

- ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。
- ステップ2 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ガイダンス速度 (Conversation Speed)] リストで、Connection カンバセーションの再生に使用するレベルを選択します。
- ステップ3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

## メッセージのタイムスタンプの時間フォーマットの変更

メッセージを電話で聞く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。

- ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。
- ステップ2 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [時間フォーマット (Time Format)] リストから、使用する時間フォーマットを選択します。

オプション	説明
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。

- ステップ3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

## 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設定を管理する。

**ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

**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。

オプション	説明
タッチトーンキーのみ (Keys Only)	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** 保存を選択します。

## サインインするときに Connection が再生する情報の変更

電話でサインインするときに 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。
- 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できます。

**ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

**ステップ 2** Connection を呼び出してサインインするときに、自分の録音名を聞くには、[電話メニュー (Phone Menu)] ページの [サインイン後に再生 (After Signing In Play)] セクションで [録音名を再生する (Play My Recorded Name)] 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 (Play Alternate Greeting Notification)] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 4** [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。

オプション	説明
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 メッセージ数をアナウンスします。

オプション	説明
電子メールメッセージ数 (Email Message Counts)	Connection が電子メール メッセージ数をアナウンスします (電子メール数は [電話メニュー (Phone Menu)] ページで提供されませんが、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)。
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。

**ステップ 5** 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 (For Saved Messages Play)] セクションの [メッセージ総数 (Message Count Totals)] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 6** 保存を選択します。

## 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 (Keys Only)] 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。

**ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

**ステップ 2** 選択した名前を聞いて確認する場合は、[電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メッセージの宛先を指定して送信する間 (While Addressing and Sending a Message)] セクションで [受信者を名前を確認する (Confirm Recipient by Name)] 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 (Continue Adding Names After Each Recipient)] 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 (Voice Recognition)] 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** メッセージの宛先指定時に [受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)] フィールドで、ユーザ名を入力するか内線番号を入力するかをオプションで選択します。

(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。

オプション	説明
メッセージの送信	<p>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。</p> <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>
メッセージの削除	<p>#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。</p>

**ステップ 6** 保存を選択します。

## 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。