

Cisco Unity 4.2 Microsoft Exchange 版

シスコ ユニファイド コミュニケーションにおける音声および IP コミュニケーションの製品およびアプリケーションは、コミュニケーションを円滑にし、ビジネスプロセスの短縮、適切なリソースの迅速な活用、および生産性と利益の拡大を可能にします。シスコ ユニファイド コミュニケーションの製品は、シスコ ビジネス コミュニケーション ソリューションに不可欠です。シスコ ビジネス コミュニケーション ソリューションは、ネットワーク インフラストラクチャ、セキュリティ、ネットワーク管理の各製品、無線接続、ライフサイクル サービスなどから構成されます。

Cisco IP コミュニケーション メッセージングの製品には、3 つのオプションがあります。

- **Cisco Unity[®] ユニファイド メッセージング** — Microsoft Exchange 環境および Lotus Domino 環境を使用する企業や中間市場のお客様に、ユニファイド メッセージングとインテリジェントなボイスメール機能を提供します。
- **Cisco Unity Connection** — 統合メッセージング、音声認識、およびコール ルーティング ルールを統合して、最大 1500 ユーザの中間市場のお客様を対象にした、管理が簡単なシステムです。
- **Cisco Unity Express** — 最大 120 ユーザの中小・中堅規模のブランチ オフィス環境向けに、コスト効率に優れた音声メッセージングおよび自動応答機能を提供します。

Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、シスコ ユニファイド コミュニケーション システムに不可欠なコンポーネントであり、大規模企業にユニファイド コミュニケーション ソリューションを提供する基盤となる要素です。高性能なユニファイド メッセージング (E メール、音声メッセージ、ファックス メッセージを 1 つの受信トレイで受信) およびインテリジェントな音声メッセージング (高機能を完備したボイスメール) により、企業の組織間におけるコミュニケーションが改善され、生産性が向上し、より優れた顧客サービスの提供が可能になります。

Cisco Unity サーバアーキテクチャは、データ ネットワークと密接に統合され、インストール、管理、および保守のコストを最小限に抑えます。Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、組織のニーズに合わせて拡大できるプラットフォーム上に構築され、ストリーミング メディアとわかりやすい Web ブラウザベースのシステム管理インターフェイスを使用して、システムのインストールおよびサポート担当者の負担を軽減し、最終的には組織の総所有コストを削減します。

Cisco Unity ユニファイド メッセージングを使用すれば、社員が日常使用しているデスクトップ アプリケーションに、最新のコンバージェンス ベースのコミュニケーション サービスを統合できます。Cisco Unity ユニファイド メッセージングの利点は、電話で E メールの内容を聞いたり、インターネットで音声メッセージを確認したり、どこにいてもファックスを送信、受信、または転送できることです。Cisco Unity の音声メッセージング機能は、インテリジェント ルーティングなどの強力な自動応答機能と、カスタマイズが容易なコール スクリーニングおよびメッセージ通知オプションを備えています。

インテリジェントな音声メッセージング

Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、本質的には強力なインテリジェントな音声メッセージング システムです。各ユーザは、最も快適かつ便利な方法で、システムと対話できます。自己登録会話機能は非常に使いやすいため、新しい従業員は、ボイスメールボックスを最適化して、Cisco Unity システムをすぐに使い始めることができます。Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、ユーザが各種機能を利用するための詳細なメニュー オプションを提供しています。また、使い慣れたユーザは、簡易メニューに切り替えて、システムのナビゲーションをより迅速に実行することもできます。快適さや専門知識のレベルに関係なく、1 回ボタンを押すだけで、コンテキストに沿ったヘルプにアクセスできます。

新しいメッセージが届くと、Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、受信したメッセージの番号、タイプ、プライオリティ、送信日時を通知したり、メッセージを別の内線番号、携帯電話、またはリモート オフィスに配信したりできます。メッセージを聞く際に、電話のプッシュ ボタンを使用して、音量や再生速度を調整したり、メッセージを早送り、巻き戻し、一時停止することもできます。同僚やお客様からのアクセスを効率化するために、最大 5 つのパーソナル グリーティングを録音することもできます。たとえば、外出中または通話中の場合、専用のグリーティングを使用できます。

強力なユニファイド メッセージング

以前は、E メール、音声、およびファックス メッセージは、個別のメディアとして各ロケーションに配信されていました。音声メッセージにアクセスする方法は電話だけで、受信した順にメッセージを再生することしかできませんでした。ファックスは、一番近くのファックス機から手動で取り出す必要がありました。

Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、Microsoft Outlook E メール クライアントと透過的に統合され、オフィスにいるか出張中かに関係なく、E メール、音声、およびファックス メッセージをすべて簡単かつ便利な方法で処理できるようにします。わかりやすく設計されたインターフェイスにより、デスクトップ PC から E メール、音声、およびファックス メッセージに簡単にアクセスできます。各メッセージ タイプの簡単な説明がアイコンに表示され、すべてのメッセージが 1 つの受信トレイに配信されるため、メッセージの番号、タイプ、およびステータスを一目で確認できます。メディアのタイプに関係なく、マウスをクリックするだけで、パブリックまたは個人用の Microsoft Exchange フォルダまたは Microsoft Outlook フォルダにメッセージを応答、転送、および保存することもできます。

Cisco Unity ユニファイド メッセージングの Text-To-Speech (TTS; 音声合成) 機能により、すべてのメッセージに関する情報を取得し、E メール メッセージのテキスト部分を電話で聞くこともできます。E メールに音声メッセージで応答したり、ファックス サーバの機能に応じて、E メール、添付ファイル、および受信したファックスを近くのファックス機で印刷したりすることもできます。

Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、スマート フォンやその他のモバイル デバイスと統合して、一体型のメッセージングをいつでもどこでも提供します。たとえば、Treo や BlackBerry などのデバイスを使用するモバイル ワーカーは、ダブルクリックするだけで、PDA E メール アプリケーション内の音声メッセージを再生できます。

Web を使用したボイスメールへのアクセス

Cisco Unity Inbox^{*} — Internet Explorer 5.5 以上に対応した、ブラウザベースの Cisco Unity Personal Communications Assistant のメッセージ アクセス コンソールとして、専用のボイスメール受信トレイを提供し、グループウェアまたは E メール クライアントが混在した環境で Microsoft Exchange を使用していないユーザや組織にユニファイド メッセージング機能を提供します。Cisco Unity Inbox を使用すると、ボイスメール メッセージを新たに受信したとき、Simple Mail Transfer Protocol (SMTP) 通知によって E メールとして通知を受信することができます。メッセージ通知には HTML リンクがあり、クリックすると Cisco Unity Inbox メッセージ アクセス コンソールが自動的に起動され、音声メッセージを WAV ファイル形式で再生できます。

IMAP クライアントを使用したボイスメールへのアクセス

Cisco Unity は、Internet Mail Access Protocol (IMAP) クライアントを使用した、音声メッセージへの視覚的なアクセスをサポートしています。また、Microsoft Outlook を使用するお客様は、ViewMail for Outlook を使用して、PC のメールボックスで追加のメッセージング機能を利用することもできます。

個人設定の Web 管理

Cisco Unity では、Internet Explorer 5.5 以上を使用して、ブラウザベースの Cisco Unity Personal Communications Assistant の動的なインターフェイスである Cisco Unity Assistant から、個人設定をカスタマイズできます。Cisco Unity Assistant によりシステム管理者の作業負荷が軽減し、サブスクライバは作業環境の需要の変化に合わせて Cisco Unity を柔軟にカスタマイズできます。サブスクライバは、ボイスメール オプション、セキュリティ コード、個人用配信リスト、メッセージ配信オプションなどの個人設定を、迅速かつ簡単に設定または変更できます。管理の簡素化とセキュリティ上の理由から、システム管理者は、各サブスクライバまたはサービス クラスのメンバーがアクセスできる機能を決定します。

IP テレフォニーへの移行に対応した設計

Cisco Unity は IP 環境向けに設計され、Time-Division Multiplexing (TDM; 時分割多重) から IP へのテレフォニー インフラストラクチャの移行において中心的な役割を果たします。IP を使用すると、1 つのネットワークで音声とデータの両方を使用できるため、包括的なコミュニケーション ソリューションの展開に必要なコストを削減できます。Cisco Unity は、従来のボイス メール システムと相互運用可能で、Cisco Unified CallManager と従来の主要な電話システムの両方をサポートしているため (同時にサポートすることも可能)、独自のペースで IP テレフォニーに移行し、既存のインフラストラクチャへの投資も保護できます。Cisco Unity は、従来の PBX (構内交換機) システムの複数のタイプと同時に使用することもできるため、ブランチ オフィスの統合も実現し、メッセージを 1 つのシステムに集中させることでコストを削減します。また、Cisco Unity Session Initiation Protocol (SIP) の統合により、SIP プロキシ サーバ、指定された SIP フォンとクライアント、および SIP に対応したアクセス ゲートウェイにネイティブ サポートを提供し、SIP ユーザが Cisco Unity システムのすべての利点を利用できるようにします。

Cisco Unity は、データと音声を統合する高度な機能を提供することで、Cisco Unified CallManager、Cisco Personal Assistant、Cisco Unified Contact Center などのシスコ ユニファイド コミュニケーション製品シリーズを補完します。また、Cisco Unity は統合 ネットワーク向けに設計されているため、将来のコミュニケーション サービスを展開するための安定した基盤として機能します。

管理の簡素化とコストの削減

Cisco Unity ユニファイド メッセージングのコンポーネントにより、Microsoft Exchange サーバの機能が拡張されます。これにより、複数のメッセージング システムの使用による非効率性と制限が解消され、システムへのアクセスと管理が簡素化されます。

Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、Microsoft Exchange のメッセージ ストアとディレクトリ サービスを利用してシステム管理を統合し、すべてのメッセージを 1 つのストアに集めて、1 つのアドレス ディレクトリ サービスを提供します。

1 つのディレクトリをデータ ネットワークで共有することで、Cisco Unity ユニファイド メッセージングでは、E メール システムやボイス メール システムなどの各種アプリケーションで、ユーザ アカウント情報を重複して保存する必要を省きます。Cisco Unity ユニファイド メッセージングを使用すると、Microsoft Windows 2000 または Microsoft Exchange アカウント ディレクトリをインポートする機能により、サブスクライバリストが自動的に作成されるため、初期インストールの時間を短縮することもできます。Cisco Unity では、すべてのメッセージが一元的に格納、管理、および制御されるため、サポートと保守に必要な時間が大幅に短縮され、LAN 上のトラフィックを最小限に抑えることができます。

また、Cisco Unity ユニファイド メッセージングは Cisco Unity Message Repository を使用して、Microsoft Exchange がオフラインになっても、メッセージ ストアのアベイラビリティを向上させることができます。Cisco Unity Message Repository を使用すると、Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、E メール システムやネットワークがオフラインでも、新しい音声メッセージを常に受信できます。システム サブスクライバは、これらのメッセージを取り出して、サービスの中断を最小限に抑えることもできます。

Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、デジタル ネットワーキング、自動メッセージ レプリケーション、メッセージ ルール、フォルダ作成、受信トレイ アシスタント サポートなど、Microsoft Exchange の強力な機能を最大限に活用します。Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、Microsoft Exchange の E メール ゲートウェイ サービスを介して、SMTP、Multipurpose Internet Mail Extensions (MIME)、Post Office Protocol 3 (POP3)、および IMAP4 をサポートする E メール クライアントを使用することもできます。

使いやすいシステム管理インターフェイス

Cisco Unity は、評価の高いグラフィカル インターフェイスを装備しており、ユーザは迅速に操作できるため、組織の生産性が大幅に向上します。さらに、組み込みの Microsoft Internet Information Server (IIS)、および 1 つに統合されたメッセージ ストアとディレクトリ サービスによりシステム管理が簡素化されているため、パフォーマンスと信頼性も向上します。データを中央のストアに格納する以外に、Web ベースのシステム管理コンソールから管理タスクを適切かつ安全に処理できるため、IT スタッフは、Internet Explorer を使用して、ネットワーク上の PC からアクセスが可能です。

Cisco Unity システム管理コンソールにより、Microsoft Windows 2000 および Microsoft Exchange の複雑性が最小化されるため、Microsoft Certified Systems Engineer (MCSE) でなくてもシステムの管理を行うことができます。このインターフェイスは、スナップイン HTML の使用により Microsoft Windows 2000 と統合され、専用の Windows ベースのインターフェイスではなく Internet Explorer を使用して、インターネット上のどこからでも Cisco Unity ユニファイド メッセージングを設定および監視できます。また、既存の Exchange 2003 または Windows 2003 環境を使用しているお客様のために、Cisco Unity は Windows 2003 でもサポートされています。

各国のお客様に対応したローカライズ

Cisco Unity は、世界中のお客様のニーズに合わせてローカライズされます。ローカライズバージョンは、英語の 5 種類の方言（オーストラリア、カナダ、ニュージーランド、英国、および米国）、アラビア語（正則）、中国語の 3 種類の方言（広東語、標準北京語、および台湾語）、チェコ語、デンマーク語、オランダ語、フラマン語 **、フランス語（ヨーロッパおよびカナダ）、ドイツ語、ハンガリー語、イタリア語、日本語、韓国語、ノルウェー語、ポーランド語 **、ポルトガル語（ブラジルおよびヨーロッパ）、ロシア語 **、スペイン語の 2 種類の方言（中南米およびヨーロッパ）、およびスウェーデン語で用意されています。また、言語に応じて、これらのバージョンには、システム プロンプトおよびサブスクライバ カンパセーションからブラウザベースの管理コンソールにアクセスする機能と、選択した言語の製品マニュアルが付属しています。

ネットワーク機能

Cisco Unity は、デジタル ネットワーキング モジュールをオプションで提供しており、LAN を介して同じサイトの他の Cisco Unity サーバに接続したり、WAN またはインターネットを介してリモート サイトの Cisco Unity サーバに接続できます。デジタル ネットワーキングにより、世界のどこにいてもサブスクライバ間メッセージを送信できるため、リモート オフィスの同僚とのコミュニケーションが迅速かつ効率的になります。デジタル ネットワーキングを使用すると、すべてのシステム サブスクライバを中央ディレクトリに表示するグローバルアドレッシング機能を使用して、異なるタイム ゾーンの同僚に迅速かつ適時にメッセージを送信できます。サブスクライバ間メッセージは、多くの応答オプションを受信者に提供することで、E メールに音声メッセージなどで応答できるようにします。また、電話でメッセージを取り出す場合、システム サブスクライバからのボイスメールは、わかりやすいように送信者が録音した名前で再生されます。Cisco Unity で使用できる強力なメッセージ ネットワーキング オプションとして、Cisco Unity Bridge があります。Cisco Unity Bridge を使用すると、TDM ベースの Avaya または Octel Analog Networking をサポートする Octel ボイスメール システムを使用している組織のユーザに、サブスクライバ間メッセージを送信できます。また、追加機能を使用して、プッシュ ボタンを 1 回押すだけで、ネットワーク上のメッセージに「応答」することもできます。Cisco Unity Bridge を使用すると、ユーザは Cisco Unity に移行する際に、両方のシステムで高度なメッセージング機能を維持できます。

Cisco Unity は、Voice Profile for Internet Mail (VPIM [デジタル]) および Audio Messaging Interchange Specification (AMIS [アナログ]) ネットワーキング モジュールもオプションで提供しているため、これらの業界標準のメッセージング プロトコルをサポートする異種メッセージング システム間でメッセージを交換できます。VPIM または AMIS を使用すると、Cisco Unity に移行するお客様は、サードパーティ製メッセージング システムを使用している内部システム サブスクライバと引き続きメッセージを交換できるため、スムーズな移行が可能です。

Cisco Unity の機能

音声メッセージングの概要

- インテリジェントな音声メッセージングを使用すると、最も快適かつ便利な方法でシステムと対話できます。
- 各ユーザの設定（詳細メニューまたは簡易メニュー）に合わせて Telephone-User-Interface (TUI) スタイルを選択します。
- ポケベルや携帯電話などのデバイスによるカスタマイズ可能な通知を使用して、コミュニケーションを管理できます。

ユニファイド メッセージングの概要*

- E メール、音声、およびファックス メッセージは、ユーザの E メール ボックスにまとめられ、コミュニケーションを集中的に制御できます。
- 音声およびファックス メッセージへのアクセスには、デスクトップ PC、インターネットにアクセスできるノート型パソコン、またはプッシュホンを使用できます。
- TTS モジュールは、電話を介して E メール メッセージを明瞭に読み上げることができます。
- BlackBerry または Treo メールアプリケーションから直接、Unity のボイスメール メッセージを取り出すことができます。***
- Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、Microsoft Exchange メッセージストア（Cisco Unity ユニファイド メッセージング ライセンスが必要）を使用することで、既存のインフラストラクチャを活用できます。
- 統合されたアーキテクチャにより、IT スタッフは、1 つのバックアップ プロシージャ、メッセージ ストレージ ポリシー、およびセキュリティ ポリシーを設定できます。

相互運用性とアベイラビリティ

- 中央集中型の 1 台の Cisco Unity システムによる複数タイプの PBX の VPIM サポート * **** — デジタル相互運用性
- AMIS サポート * — アナログ相互運用性
- Cisco Unity Bridge* — 従来の Avaya または Octel ボイスメール システムとの相互運用性
 - VPIM を使用する Cisco Unity Express によるネットワーク上のメッセージ*
- Cisco Unity Message Repository — E メール システムまたはネットワークがオフラインのときに新しいボイス メッセージを管理
- QSIG および DPNSS のサポート — 従来の PBX との統合の強化
- フェールオーバー機能* — ユニファイド メッセージング サーバが使用できない場合でも、サービスが中断しないようにして、信頼性とサービス性を強化
 - VPIM ディレクトリの更新

TUI からのメッセージへのアクセス

- メッセージの再生と処理（繰り返し、返信、転送、削除、保存、新規としてマーク、タイム スタンプの確認、または次のメッセージにスキップ）
- 指定した電話番号（自宅、携帯電話、リモート オフィスの電話など）のユーザにメッセージを配信
- メッセージ再生中の巻き戻し、一時停止、または早送り
- メッセージ再生中の音量と速度の調整
- メッセージ録音中の一時停止または再開
- 複数の受信者へのメッセージ送信
- グローバル アドレッシングの実行
- 保存されたメッセージの番号によるメッセージの検索
 - 名前または内線番号によるメッセージの検索
- メッセージの録音と、通常、緊急、プライベート、または配信予約の指定
- メッセージの録音と受領通知の要求
- メッセージを処理する際の名前と内線番号の入力切り替え
- ライブ応答 — ほかのサブスクライバからのメッセージに対して、TUI から直接そのサブスクライバにコールバック
- プッシュホンからファックス機へのファックスの転送
- ポスト グリーティング レコーディング

PC からのメッセージへのアクセス

- グループウェア環境に関係なく、シスコのボイスメール メッセージにアクセスできます (Internet Explorer 5.5 以上でサポート)。^{*}
- IMAP クライアント ^{*}を使用して、音声メッセージに視覚的にアクセスできます。お客様は、Cisco Unity Inbox または IMAP クライアント アクセス ユーザのいずれかを導入できます。
- E メール クライアントの VCR スタイル インターフェイスを使用して、マウスを数回クリックするだけで、音声メッセージを再生、巻き戻し、一時停止、または早送りできます。^{*}
- インターネット E メールを受信できるすべてのユーザに、音声およびファックス メッセージを送信できます。
- すべてのメッセージタイプをダウンロードし、新しいメッセージをオフラインで応答または作成できます。^{*}
- 音声およびファックス メッセージを E メールとともにパブリックまたは個人用の Microsoft Exchange フォルダまたは Microsoft Outlook フォルダに保存し、コミュニケーションの内容を完全に記録できます。^{*}
- 音声およびファックス メールに Microsoft Exchange Inbox Assistant ルールを適用します。^{*}

エンドユーザ機能

- メッセージ通知オプションのカスタマイズ、パーソナル グリーティングの管理、Cisco Unity Assistant (Cisco Unity Personal Communications Assistant の Web ブラウザベースの個人管理) によるパスワードの変更が可能です。
- カンバセーション タイプを選択して、詳細または簡易プロンプトを使用できます。
- メッセージのアドレスを指定してから録音することも、メッセージを録音してからアドレスを指定することもできます。
- 最大 5 つのパーソナルグリーティング (オプション、通話中、内線、時間外、または標準) を録音できます。
- フレックス スタックを使用して、メッセージが電話に再生される順序をメッセージ タイプ (音声、ファックス、または E メール)、緊急度、または LIFO/FIFO 別に指定できます。^{*}
- 専用の配信リストを作成し、TUI または GUI (グラフィカル ユーザ インターフェイス) を介してメッセージ配信できます。
- パーソナルグリーティングの有効期限を設定できます。
- オプション グリーティングの管理、発信者に対する完全なグリーティングの確認要求、グリーティングがオンになっている場合のユーザへの通知が可能です。
- SMTP テキスト、ポケベル、電話機などのデバイスを通じて、新しいメッセージのメッセージ通知を提供します。
- Short Message Service (SMS) テキスト メッセージングを使用して、モバイル ユーザにメッセージ通知を提供します。Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、主要なすべての Short Message Service Center プロバイダーとの相互運用性を備えた、Short Message Peer to Peer (SMPP) 3.4 プロトコルをサポートしています。
- カスケード メッセージ通知機能により、メッセージが取得されない場合、別のタイプの通知を送信できます。
- 異なるメディアを 1 つのメッセージに統合する (ボイスメールによる E メールへの応答、音声メッセージへの Word ファイルの添付など) ことで、複合メッセージングを実現します。^{*}
- メッセージ数を通知するかどうかを選択できます。タイプ、合計数、保存件数、新着件数を使用できます。
- Cisco Unity ユニファイド メッセージングが転送されたコールを通知するかどうかを指定できます。
- パーソナルグリーティングまたは通話中グリーティングへのコール転送を指定できます。
- グリーティング後のアクションを指定できます。サブスクライバのグリーティングの後、発信者は、メッセージの録音、サインイン、通話の終了を選択するか、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、インタビューハンドラ、またはサブスクライバに送信されます。

システム管理の概要

- Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、Cisco Unified CallManager および従来の主要な電話システムと統合され、IP テレフォニーへのスムーズな移行を準備することで、コミュニケーション インフラストラクチャへの投資を活用できます。
- Cisco Unity ユニファイド メッセージングは、SIP プロキシ サーバ、指定された SIP フォンとクライアント、および SIP に対応したアクセス ゲートウェイをネイティブでサポートします。
- わかりやすいブラウザベースのシステム管理コンソールとツールにより、インストール、保守、および使用を簡素化し、ネットワーク上のどの PC からでも保守できるようにして、時間、コスト、および労力を節約できます。

- Cisco Unity Assistant (Cisco Unity Personal Communications Assistant の Web ブラウザベースの個人管理) を使用すると、IT スタッフは、エンドユーザが独自にアカウントを管理できるようにして、時間を節約し、ルーチン管理を分散できます。
- コンポーネントベースの優れたサーバアーキテクチャにより、今後の成長に備えて安定した柔軟な基盤を提供できます。
- ストリーミングメディアを新たに使用することで、音声を効率的に配信できます。
- フォールトトレラントシステムツールには、堅牢なセキュリティ、ファイルレプリケーション、イベントロギング、およびオプションソフトウェアの Redundant Array of Independent Disks (RAID) レベル 0 ~ 5 が含まれています。
- Cisco Unity ユニファイドメッセージングは、北米英語、フランス語、ドイツ語、および日本語の完全なローカライズ版を提供しています。これには、システムプロンプト、サブスクライバカンパセーション、ブラウザベースの管理コンソール、および製品マニュアルが含まれています。
- 電話機のシステムプロンプトは、英語の 5 種類の方言 (オーストラリア、カナダ、ニュージーランド、英国、および米国)、アラビア語 (正則)、中国語の 3 種類の方言 (広東語、標準北京語、および台湾語)、チェコ語、デンマーク語、オランダ語、フランス語 (カナダ)、ハンガリー語、イタリア語、韓国語、ノルウェー語、ポルトガル語 (ブラジルおよびヨーロッパ)、スペイン語の 2 種類の方言 (中南米およびヨーロッパ)、およびスウェーデン語でローカライズされています。
- Cisco Unity ユニファイドメッセージングは、アクセス性能を向上させるために TTY カンパセーションをサポートしています。
- Cisco Unity ユニファイドメッセージングは、サーバごとに 72 ポートと 7500 のユニファイドメッセージングユーザに拡張できます (Cisco Unity でサポートされているプラットフォームのリストを参照)。これらのサーバはネットワークで接続され、より大規模なエンタープライズ環境をサポートできます。

システム管理機能

- 代替内線番号 — システム管理者またはユーザが設定
 - メッセージ取り出し用の代替キーマッピングにより、既存のボイスメールシステムからの移行をサポート
- 自動ゲインコントロールにより、サブスクライバに一貫した音量レベルでのメッセージ再生機能を提供
- 課金 ID の設定
- ネットワーク上の Cisco Unity サーバの別の Cisco Unity Administrator を参照可能
- コール保留キュー
- コールの受信、録音されたプロンプトの再生、コールのルーティング、およびメッセージの受信を行うコールハンドラ
- 発信者番号通知
- コールルーティングと自動応答の設定
- コールスクリーニングの設定
- サービスクラスにより、各機能へのサブスクライバのアクセスを制御
- サブスクライバを個別または一括して作成
 - Cisco Unified CallManager 展開用のサーバ間のライブ応答
 - Cisco Unified CallManager 展開用のサーバ間のログオン
- メッセージのタイムスタンプ
- ディレクトリハンドラによる、発信者のディレクトリ検索方法の管理
- サブスクライバ名の入力 (最大 24 文字入力可能) によるディレクトリ検索
- パーソナルグリーティングからメールボックスへの簡単なアクセス、ID を入力しなくても TUI にログイン可能
- 暗号化された Skinny Client Control Protocol (SCCP) と Secure Real-Time Transport Protocol (SRTP) による Cisco Unified CallManager の統合
- イベントロギング
- 自動または手動によるフェールオーバー
- 自動または手動によるフェールバック
- メールボックスが満杯の警告
- インストール手順のガイド
- 祝祭日のリストの設定

- ホスピタリティ
 - ホテルおよびリゾート業界に合わせてカスタマイズされたゲストカンパセーション
 - Property Management Systems (PMS) インターフェイス (Percipia Networks から PMS ホテル コミュニケーション ソフトウェアの購入が必要)
- ハンドラとのインタビューによる、発信者が録音した入力の収集
- 同じダイヤルドメイン内のネットワーク上の Cisco Unity サーバ間で、Identified Subscriber Messaging (ISM) を提供
- コールの切断により中断したメッセージを Cisco Unity ユニファイド メッセージングがどのように処理するかを設定
- Message-Waiting Indicator (MWI)
- Cisco Unity システムをシャットダウンせずにサブスクリバのメールボックスを移動
- 複数の管理レベルにより、サービス クラス別 (読み取り、変更、または削除) にシステム管理 GUI のページへのアクセスを制御
- 複数の音声コーデックのサポート
- 複数のタイムゾーンのサポート
- Music on hold (MoH; 保留メロディ)
- 不着または配信通知の理由の詳細を GUI 受信トレイに表示
- OS、メッセージストア、およびサードパーティ製ソフトウェアのサポート
 - メッセージストアのサポート: Microsoft Exchange 5.5 (2.0 または 3.0 からのアップグレードの場合のみ)、Microsoft Exchange 2000、および Microsoft Exchange 2003 (Cisco Unity ユニファイド メッセージング用)
 - Exchange 2000 および 2003 のクラスタリングのサポート
 - Cisco Unity サーバ上の Windows 2000 Server
 - Cisco Unity サーバ上の Windows 2000 Advanced Server
 - Cisco Unity サーバ上の Windows Server 2003 (詳細はリリース ノートを参照)
 - Cisco Unity サーバ上の Windows Server 2003 Enterprise Edition (詳細はリリース ノートを参照)
 - データ保護ソフトウェアのサポート
 - リモートアクセス ソフトウェアのサポート
 - モニタリング ソフトウェアのサポート
- パブリック配信リスト — ユーザは新規ユーザが追加されるリストを指定可能
- 制限テーブルの設定
- 受領通知登録で制御される機能の除外
- スケジュールの設定
- サブスクリバの自己登録によるパスワードの設定、ボイス名の録音、およびディレクトリ リストの指定
- ネットワーク上の Cisco Unity サーバ間でのサブスクリバライセンスの共有 (ライセンスプーリング)
- ステータス モニタによる、ファックスおよび電話のポート、進行中のレポート、およびシステム設定のリアルタイム ステータスの表示
 - 1 台の Cisco Unity サーバの構成、および複数サーバの構成に対応した、システムブロードキャスト メッセージ
- システム グリーティングの設定
- タイムスタンプ用の 12 時間および 24 時間クロックのサポート
- 夏時間用の自動システム時間クロック調整
- TUI によるグリーティング管理 (Cisco Unity Greetings Administrator)

ファックス

- T.37 着信および発信 ** fax-over-IP のサポート、PDF、HTML、JPEG/GIF、およびその他の一般的な E メール添付ファイル形式を送信可能、Cisco IOS[®] ソフトウェア T.37 対応のマルチサービス ルータおよびアクセス サーバとのインターワーキング
- 市場をリードする Captaris RightFax 9.0 製品ラインに基づくフル機能のファックス ソリューションである Cisco Fax Server (オプション)

- Cisco Unity のシステム要件に記載されているオプションのサードパーティ製ファックス サーバ、およびサポートされているハードウェアとソフトウェアについては、次の URL を参照してください。 <http://www.cisco.com/en/US/partner/products/ps6178/index.html>

セキュリティ

- ホスト侵入防御システム — Cisco Unity サーバをワームおよびウイルスの攻撃から保護する Cisco Security Agent スタンドアロン エージェント、オプションの Cisco Security Agent 管理コンソール
- パスワードおよび PIN セキュリティ ポリシー オプションによる期限切れ、複雑性、再利用、およびロックアウトの実施
- オプションの RSA Secure-ID 2 ファクタによる 1 回限りの PIN 認証サーバ インターフェイス
- 不正通話を防止するためのコール制限テーブル
- 「PIN クラッカー」による攻撃を検出するための、セキュリティ イベント ログと、ログインの失敗およびアカウントロックアウトのレポート
- 誤って社外に転送されたプライベート メッセージの再生を防ぐための、安全なプライベート メッセージング
 - SRTP とシグナリング暗号化による Cisco Unity システムと Cisco Unified CallManager システム間での安全なコミュニケーション
- Cisco Unity Communication Assistant のサブスクリバ PIN リセット機能による、ヘルプ デスク コールと運用コストの削減
- メッセージアーカイブ ユーティリティによる企業の電子記録保存ポリシーの実施
- HTTPS のサポートによる Cisco Unity ユニファイド メッセージングへの安全な Web アクセス

レポート

- 管理アクセス アクティビティ レポート
- AMIS 送信トラフィック レポート
- AMIS 受信トラフィック レポート
- コールハンドラトラフィック レポート
- 配信リスト レポート
- イベント ログ レポート
- ログイン失敗レポート
- 発信コール課金レポート
- ポート使用状況レポート
- サブスクリバレポート
- サブスクリバ メッセージ アクティビティ レポート
- システム設定レポート
- 転送課金レポート
- 未解決参照レポート

Cisco Unity レポートの詳細については、『Cisco Unity System Administration Guide』の「Reports」の章を参照してください。

シスコ ユニファイド コミュニケーションのサービスおよびサポート

シスコシステムズとパートナーは、シスコのライフサイクル サービスの考え方を活用して、シスコ ユニファイド コミュニケーション システムをサポートするための幅広いエンドツーエンド サービスを提供しています。これらのサービスは、IP コミュニケーション ソリューションの構築、運用、および最適化に効果のある手法を基にしています。たとえば、早期段階に計画サービスおよび設計サービスを活用すると、厳しいスケジュール要件を満たすことができ、導入作業中のネットワークの停止を最小限に抑えます。運用サービスを使用すると、専門家の技術サポートによって通信の中断リスクを軽減できます。最適化サービスを使用すると、ソリューションのパフォーマンスが向上し、運用効率が高まります。シスコとそのパートナーは、耐障害性の高い統合型ネットワークの構築および維持に役立つシステムレベルのサービスおよびサポートを提供し、企業ニーズに対応しています。

- * オプション機能
- ** Cisco Unity 4.2 で追加されたローカライズ
- *** Cisco Unity 4.1 の新機能
- **** 複数の PBX のサポートは Cisco Unity 4.2 の新機能

©2006 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.

Cisco、Cisco Systems、および Cisco ロゴは米国およびその他の国における Cisco Systems, Inc. の商標または登録商標です。
この文書で説明した商品、サービスはすべて、それぞれの所有者の商標、サービスマーク、登録商標、登録サービスマークです。
この資料に記載された仕様は予告なく変更する場合があります。



シスコシステムズ株式会社

〒107-0052 東京都港区赤坂 2-14-27 国際新赤坂ビル東館
<http://www.cisco.com/jp>

お問い合わせ先 (シスココンタクトセンター)
<http://www.cisco.com/jp/service/contactcenter>
0120-933-122 (通話料無料), 03-6670-2992 (携帯電話, PHS)
電話受付時間: 平日 10:00 ~ 12:00, 13:00 ~ 17:00