



通話管理

次の各項を参照してください。

- [コールハンドラの検索 \(P.6-2\)](#)
- [コールハンドラの新規作成 \(P.6-2\)](#)
- [コールハンドラの基本設定の編集 \(P.6-3\)](#)
- [コールハンドラの転送ルール \(P.6-5\)](#)
- [コールハンドラの転送ルールの編集 \(P.6-6\)](#)
- [コールハンドラの発信者入力 \(P.6-9\)](#)
- [コールハンドラの発信者入力の編集 \(P.6-10\)](#)
- [コールハンドラ グリーティング \(P.6-12\)](#)
- [コールハンドラのグリーティングの編集 \(P.6-13\)](#)
- [コールハンドラのメッセージ設定 \(P.6-17\)](#)
- [コールハンドラの所有者 \(P.6-19\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラの検索 \(P.6-19\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラの新規作成 \(P.6-20\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集 \(P.6-21\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラの発信者入力 \(P.6-25\)](#)
- [インタビュー ハンドラの検索 \(P.6-30\)](#)
- [インタビュー ハンドラの新規作成 \(P.6-31\)](#)
- [インタビュー ハンドラの基本設定の編集 \(P.6-33\)](#)
- [インタビューの質問 \(P.6-35\)](#)
- [インタビューの質問の編集 \(P.6-35\)](#)
- [直接ルーティングルール \(P.6-36\)](#)
- [直接ルーティングルールの新規作成 \(P.6-36\)](#)
- [直接ルーティングルールの編集 \(P.6-37\)](#)
- [直接ルーティングルールの条件の新規作成 \(P.6-39\)](#)
- [直接ルーティングルールの条件の編集 \(P.6-40\)](#)
- [直接ルーティングルールの順序の編集 \(P.6-41\)](#)
- [転送ルーティングルール \(P.6-42\)](#)
- [転送ルーティングルールの新規作成 \(P.6-42\)](#)
- [転送ルーティングルールの編集 \(P.6-43\)](#)
- [転送ルーティングルールの条件の新規作成 \(P.6-45\)](#)
- [転送ルーティングルールの条件の編集 \(P.6-46\)](#)
- [転送ルーティングルールの順序の編集 \(P.6-47\)](#)

コールハンドラの検索

表 6-1 [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)] : (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミネストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと使用方法」の章の「[Cisco Unity Connection の管理でのレコードの検索](#)」の項

コールハンドラの新規作成

表 6-2 [コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[コールハンドラ テンプレート (Call Handler Template)]	新しいコールハンドラの基礎となるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのコールハンドラ設定に影響を及ぼします。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミネストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラの新規作成](#)」の項

コールハンドラの基本設定の編集

表 6-3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[電話システム (Phone System)]	コールハンドラが使用する電話システムをクリックします。
[アクティブなスケジュール (Active Schedule)]	スケジュールをリストから選択して、標準グリーティングと時間外グリーティングが再生される日時を指定し、グリーティング再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。
[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)]	アクティブなスケジュールで選択した時間に Cisco Unity Connection でシステムのデフォルトタイムゾーンを適用する場合は、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにする場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
[タイムゾーン (Time Zone)]	<p>ユーザに適用されるタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。デフォルトのタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバ上で設定されているタイムゾーンです。この設定は、ユーザが Connection サーバとは別のタイムゾーンに配置されている場合だけ変更します。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の項目に適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが電話でメッセージを聞く場合、メッセージの受信時刻は、そのユーザに対して指定されている現地時間を使用して通知されます。 メッセージ到着通知スケジュール：ユーザのメッセージ到着通知ページおよび Cisco Unity Assistant に表示されるスケジュールでは、ユーザに対して指定されている現地時間が使用されます。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、発信者に標準グリーティングおよび時間外グリーティングを再生する時間帯の決定には、Connection サーバのタイムゾーン設定が使用されることに注意してください。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]：Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]：このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>

表 6-3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることでサーチ スペースになります。サーチ スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できません。</p>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプション メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	<p>発信者がコールハンドラからダイヤルする内線番号が、特定のサーチ スペース内のオブジェクトと一致するかどうかを確認するときの検索範囲を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [サーチスペース (Search Space)] : 特定のサーチ スペースをリストから選択します。 [コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : このオプションは、前のコールハンドラによってまたはコールルーティングによって通話に適用されたサーチスペースを使用する場合に選択します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラの修正](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[パーティションとサーチスペースの管理](#)」の章

コールハンドラの転送ルール

表 6-4 コールハンドラの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	1 つ以上の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] をクリックします。仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 転送ルールの名前。
[内線番号 (Extension)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているルールが、無効となる日時を示します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[通話の転送](#)」の項

コールハンドラの転送ルールの編集

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ


フィールド	説明
[ルール名 (Rule Name)]	(表示のみ) 編集の対象となる転送オプション。
[ステータス (Status)]	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効な状態です。 [終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、管理者が無効にするまで有効になります。 [次の日時まで有効にする (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection は、選択された転送オプションを指定の日時まで実行します。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] をクリックし、月、日、西暦年、および時刻を選択します。この日時に達すると、Connection は転送オプションを自動的に無効にします。 <p> (注) 仕様上、標準の転送ルールは無効にできません。</p>
[転送先 (Transfer Calls To)]	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。 コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。 [内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。
[転送タイプ (Transfer Type)]	<p>Cisco Unity Connection での通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection は発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中または無応答の場合、(Connection ではなく) 電話システムがユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。この転送タイプを使用すると、Connection で着信通話をより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする (Release to Switch)] は、電話システムで通話の転送が有効になっている場合に限り使用してください。 [転送を管理する (Supervise Transfer)] : Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中の場合または通話への応答がない場合、(電話システムではなく) Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングに通話を転送します。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[転送タイプ (Transfer Type)] オプションは、[Transfer Incoming Calls] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は使用できません。</p> <p>転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)




フィールド	説明
[待機する呼出回数 (Rings to Wait For)]	<p>Cisco Unity Connection がユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値を 3 以上に設定します。5 以上の値に設定することは避けてください (特に、通話が別の内線番号に転送される可能性がある場合)。発信者は、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>このオプションは、[Transfer Incoming Calls] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、または [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the “Wait While I Transfer Your Call” Prompt)]	<p>転送の実行中、発信者に Cisco Unity Connection で「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」のプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[Transfer Incoming Calls] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)]	<p>電話が通話中の場合、Cisco Unity Connection が通話を処理する方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voice Mail)]：Connection は通話中グリーティングを再生し、発信者がボイス メッセージを残せるようにします。 • [問い合わせせずに発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]：Connection は、発信者を保留にします。 • [保留してよいかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)]：保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。 <p>これらのオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p>
[コールが接続されたら通知する (Tell Me When the Call Is Connected)]	<p>ユーザが電話に応答したときに、Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」プロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[コールの宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)]	<p>ユーザが電話に応答したときに、Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコールハンドラの名前の録音>の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号>の方にお電話がはいています (call for <dialed extension number>)」プロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザが複数のダイヤル内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[電話に出るかどうかを選択する (Ask Me If I Want to Take the Call)]	<p>Cisco Unity Connection が通話を転送する前に、通話を受信するかどうかをユーザに問い合わせるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[発信者の名前を問い合わせる (Ask for Caller's Name)]	<p>発信者に対して、名前を言うように Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが通話に応答すると、Connection は通話を転送する前に「... 様からの通話です (Call from...)」プロンプトを再生します。</p> <p>このオプションは、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、または [転送先 (Transfer Calls To)] 設定が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合には使用できません。</p> <p> (注) 転送オプションは、間接通話だけに適用されます。身元不明発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[通話の転送](#)」の項

コールハンドラの発信者入力

表 6-6 コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[キー (Key)]	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーをクリックします。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。
[アクション (Action)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話操作が設定されている場合は、その操作が表示されます。コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者をターゲットに送信する (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。
[ターゲット (Target)]	(表示のみ) コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection が追加入力を許可するか ([ロック解除 (Unlocked)])、無視するか ([ロック (Locked)]) を示します。
[追加ダイヤル番号を待つ ___ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ___ Milliseconds)]	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加の入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection は 1 つのキーに割り当てられている操作を実行します。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p> (注) このオプションは、[グリーティング (Greetings)] ページで [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定：1,500 ミリ秒。</p>
[ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions)] : [有効 (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで、先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、このチェックボックスをオンにします。このような数字が定義されている場合は、コールハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングを聞いている間に発信者がダイヤルした内線番号の先頭に、その数字が追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection が最初に通話をルーティングしようとする宛先は、先頭に数字が追加されている内線番号です。先頭に数字が追加されている内線番号が有効なものでない場合、Connection は、ダイヤルされた内線番号に通話をルーティングしようとします。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。Sales コールハンドラのグリーティングが再生されている間に、発信者が 1000 をダイヤルした場合、Connection は通話を内線番号 1231000 にルーティングしようとします。先頭に数字を追加した後の内線番号が有効なものでない場合、Connection は内線番号 1000 に通話をルーティングしようとします。</p>
[先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)]	発信者がユーザまたはコールハンドラ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。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[グリーティング中の発信者入力の管理](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[短縮内線番号のシミュレート](#)」の項

コールハンドラの発信者入力の編集

表 6-7 コールハンドラの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[キー (Key)]	(表示のみ) このページの設定の適用対象となる電話キーパッドのキーを示します。
[追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))]	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、キーに割り当てられている操作を実行します。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>

表 6-7 コールハンドラの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アクション (Action)]	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection が実行する操作を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話を終了します。 – [キーを無視する (Ignore Key)] : Connection は、キー入力を無視してグリーティングを引き続き再生します。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection は、グリーティングを最初から再生します。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、コール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 – [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : Connection は、グリーティングをスキップしてグリーティング再生後の操作を実行します。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : Connection は、発信者からのメッセージを録音します。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 – [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : Connection は、[内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に通話を転送します。Connection は、通話を電話システムにリリースすることで通話を転送します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : 通話をブロードキャストメッセージカンバセーションに送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします (規制テーブルで許可されている場合のみ)。 – [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能) : Connection は、発信者が通話先のメールボックスにログインしようとしていると判断し、サインイン用のパスワードだけを入力するよう要求します。この手順では、ユーザは各自のグリーティングから簡単にログインできます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを変更するためのカンバセーションに通話を送信します。

■ コールハンドラ グリーティング

表 6-7 コールハンドラの【発信者入力編集 (Edit Caller Input)】ページ (続き)

フィールド	説明
	<ul style="list-style-type: none"> – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオンカンバセーションに送信し、ID とパスワードを入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[グリーティング中の発信者入力管理](#)」の項

コールハンドラ グリーティング

表 6-8 コールハンドラの【グリーティング (Greetings)】ページ

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	<p>グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存 (Save)] をクリックします。</p> <p>グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、終了日時に達するまで (終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで) 状況に応じたグリーティングを再生します。</p>
[グリーティング (Greeting)]	(表示のみ) グリーティングの名前。このグリーティング固有のページに移動するには、グリーティングの名前をクリックします。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。
[ソース (Source)]	<p>(表示のみ) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [なし (Blank)] : 発信者に何も再生されません。 • [録音メッセージ (Recording)] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。 • [システム (System)] : システム デフォルトグリーティングが発信者に再生されます。

コールハンドラのグリーティングの編集

表 6-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ


フィールド	説明
[ステータス (Status)]	<p>選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしで有効になっているグリーティング (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection は、指定された日時に達するまで該当するグリーティングを再生します。[有効期限 (Enabled Until)] をクリックし、Connection がグリーティングを自動的に無効にする月、日、西暦年、および時刻を選択します。
[再生されるメッセージ (Callers Hear)]	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection は、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの名前の録音を再生します (「申し訳ありませんが < ユーザ名 > は、ただ今電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザの名前の録音がない場合、Connection は代わりにユーザの内線番号を再生します。グリーティングが有効になっているが録音されていない場合、Connection は、あらかじめ録音されているシステム グリーティングを再生します。 <p> (注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection はすぐにグリーティング再生後の操作を実行します。
[「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the “Record Your Message at the Tone” Prompt)]	<p>発信者に対して、トーンが鳴るまで待ってからメッセージを録音するように Cisco Unity Connection で要求するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンになっています。</p>

表 6-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[グリーティング中 (During Greeting)]	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>[発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)] : グリーティング再生中に発信者の入力を見捨てるには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は、グリーティング再生中に発信者が入力したキーに応じて処理を実行します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p> <p>[ユーザ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 (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers)] : 発信者に対して、他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を許可するには、このチェックボックスをオンにします。Connection は、発信者の入力した番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、リリース転送を実行しようとします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p> <p>[発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : 再入力を求めるプロンプトを Connection が発信者に再生する回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択された操作を実行します。</p> <p>デフォルト設定 : 0。</p> <p>[再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : Connection が発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまでの秒数を示します。</p> <p>デフォルト設定 : 2 秒。</p>

表 6-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[グリーティング後 (After Greeting)]	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。このオプションは十分に留意して使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、適切なコール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : Connection は、発信者からのメッセージを録音します。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サイン イン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオン カンパセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

表 6-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
[録音 (Recording)]	グリーティングの録音。 ここでグリーティングを録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールハンドラの管理」の章の「[コールハンドラ グリーティングの概要](#)」および「[コールハンドラ グリーティングの管理](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[システム転送の設定](#)」の章

コールハンドラのメッセージ設定

表 6-10 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ


フィールド	説明
[最大メッセージ長 (Maximum Message Length)]	<p>身元不明発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、身元不明発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要な場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては、長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p> (注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定：300 秒。</p>
[発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)]	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイス メッセージ ポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[識別できない発信者のメッセージの緊急性 (Unidentified Callers Message Urgency)]	<p>身元不明発信者がメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)]：身元不明発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 • [緊急にする (Mark Urgent)]：身元不明発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話で役立つ場合があります。 • [発信者が選択できる (Ask Callers)]：メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection が身元不明発信者に確認します。
[識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)]：[暗号化する (Mark Secure)]	<p>身元不明発信者がこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection で安全のマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします。</p>
[メッセージ受信者 (Message Recipient)]	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。該当するボタンをクリックして受信者のタイプを選択し、リスト内の使用可能なオプションから選択します。</p> <p>同報リストを選択した場合は、リストの各メンバーがコールハンドラ メッセージを受信します。</p> <p>この情報は、個々のコールハンドラを作成するときに必ず入力してください。ただし、テンプレートに基づいて作成されるすべてのコールハンドラでメッセージ受信者が同一の場合は例外で、テンプレートに情報を入力できます。</p> <p>[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにすると、メッセージが同報リストにディスパッチ メッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして送信された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のユーザ 1 名だけになります。</p>

表 6-10 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージ後のアクション (After Message Action)]	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection が実行する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [電話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Connection は通話をすぐに終了します。 – [次のコールルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : Connection は、適切なコール ルーティング (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が通話に適用したルールの次のルールから開始し、通話の処理を継続します。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)] • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サイン イン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送を試みる (Attempt Transfer)] – [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コール ハンドラの管理」の章の「[メッセージの録音](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「[ディスパッチ メッセージ](#)」の項

コールハンドラの所有者

表 6-11 [コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Remove Selected)]	所有者を削除するには、エイリアスの左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Remove Selected)] をクリックします。複数の所有者を同時に削除できます。
[ユーザの追加 (Add User)]	所有者を追加するには、[ユーザの追加 (Add User)] をクリックし、追加するユーザのエイリアスの隣にあるチェックボックスをオンにして、[選択されたユーザの追加 (Add Selected User)] をクリックします。複数の所有者を同時に追加できます。 追加しようとするユーザが潜在的な所有者の検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索結果フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックします。
[エイリアス (Alias)]	(表示のみ) 所有者の一意のテキスト名。コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection の管理の [コール管理 (Call Management)] > [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、別のコールハンドラ グリーティングを選択、またはコールハンドラ グリーティングを録音できます。または、Cisco Unity グリーティング管理を使用して、これらの操作を電話から実行することもできます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) 所有者の名前。

ディレクトリハンドラの検索

表 6-12 [ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)] : (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。
[音声を有効にする (Voice Enabled)]	(表示のみ) ディレクトリハンドラが音声対応かどうかを示します。音声対応ディレクトリハンドラの場合、発信者は、連絡したい Cisco Unity Connection ユーザの姓と名を言います。

ディレクトリハンドラの新規作成

表 6-13 [ディレクトリハンドラの新規作成 (New Directory Handler)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[音声を有効にする (Voice Enabled)]	<p>音声認識オプションを備えた Cisco Unity Connection システムで音声ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は、連絡したい Connection ユーザの姓と名を言います。</p> <p>電話ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーパッドを使用して、連絡したい Connection ユーザの姓と名の一部または全体を入力します。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「ディレクトリハンドラの管理」の章の「ディレクトリハンドラの作成」の項

ディレクトリハンドラの基本設定の編集

表 6-14 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[言語 (Language)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[音声を有効にする (Voice Enabled)]	<p>音声認識オプションを備えた Cisco Unity Connection システムで音声ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は、連絡したい Connection ユーザの姓と名を言います。</p> <p>電話ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーパッドを使用して、連絡したい Connection ユーザの姓と名の一部または全体を入力します。</p>
[スピーチ信頼度のしきい値 (Speech Confidence Threshold)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合のみ) この設定は、ユーザが発声した内容を Cisco Unity Connection がボイスコマンドおよび受信者名として認識する割合を調節するために使用します。たとえば、ディレクトリに含まれている名前をシステムが認識しないという苦情が寄せられた場合は、この値を小さくして、発声に基づいてシステムが検索する範囲を広げてみます。または、システムから返される結果に誤りが多すぎるという苦情が寄せられた場合は、この設定を大きめの値に調整してみます。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 で、デフォルト設定は 10 です。スピーチ信頼度のしきい値レベルを下げると、発信者が名前を言ったときに一致する名前数は多くなりますが、発信者が番号を言ったとき、膨大な数の内線番号が一致結果として返されます。レベルを上げると、内線番号検索の正確性は高くなりますが、一致する名前が少なくなります。</p>

表 6-14 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[すべての名前を再生する (Play All Names)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が名前を検索するときに、名前の入力を要求するのではなく、ディレクトリに含まれているユーザの名前を再生してユーザが選択できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>次のいずれかの条件に該当する場合、Cisco Unity Connection はディレクトリに含まれているすべてのユーザの名前を再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ディレクトリに登録されているユーザ名の数が 1 ～ 5 である。 発信者が、ディレクトリに登録されている名前をすべて再生することを選択した。ディレクトリに登録されているユーザ名の数が 5 を超えている場合 (ただし 51 未満)、発信者は、Connection カンパセーションでディレクトリに含まれているユーザを検索するときに、名前を入力するか、ディレクトリに登録されているすべての名前を Connection で再生するかを選択できます。 <p>ディレクトリハンドラに含まれているユーザ名の数が 50 を超えている場合、Connection は、名前を入力してユーザを検索するよう発信者に要求します。</p> <p>ディレクトリにユーザ名が登録されていない場合、Connection は [発信者入力 (Caller Input)] ページで指定されたコールハンドラに発信者を送信します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。</p>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	<p>ディレクトリハンドラでの検索の範囲を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [サーバ全体 (Entire Server)]：ディレクトリハンドラでの検索範囲を、発信者がダイヤルした Cisco Unity Connection サーバ全体に関連付けられているユーザおよび連絡先に限定します。 [サービスクラス (Class of Service)] (音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず)：ディレクトリハンドラでの検索範囲を、ローカル Connection サーバ上の選択されたサービスクラスに割り当てられているユーザに限定します。 [パブリック同報リスト (Public Distribution List)] (音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず)：ディレクトリハンドラでの検索範囲を、選択したシステム同報リストのメンバーに限定します。Connection ユーザではないメンバーを含んでいる可能性のあるリストを含めて、すべてのシステム同報リストが表示されることに注意してください。 [サーチスペース (Search Space)]：ディレクトリハンドラでの検索範囲を、選択したサーチスペースのメンバーになっているパーティションに関連付けられたユーザおよび連絡先に限定します。 [コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)]：ディレクトリハンドラでの検索範囲を、通話のサーチスペースのメンバーになっているパーティションに関連付けられたユーザおよび連絡先に限定します。通話のサーチスペースは、コールルーティングによって、または通話がディレクトリハンドラに到達する前に通話を受信したコールハンドラによって設定できます。 <p>デフォルト設定：[サーバ全体 (Entire Server)]。</p>

表 6-14 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[検索条件の順序 (Search Criteria Order)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者がユーザ名の入力に使用する方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [名、姓 (First Name, Last Name)] : たとえば、発信者が 535 (KEL) を押すと Kelly Bader に発信されます。 [姓、名 (Last Name, First Name)] : たとえば、発信者が 223 (BAD) を押すと Kelly Bader に発信されます。 <p>このディレクトリハンドラに発信者をルーティングするコールハンドラ グリーティングには、検索順序の選択内容を反映した操作案内を含めてください。</p> <p>デフォルト設定 : [姓、名 (Last Name, First Name)]。</p>
[一意に一致した場合に自動的にルーティングする (Route Automatically on a Unique Match)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は一致しているかどうかを確認するよう発信者に要求しないまま、ユーザに割り当てられている内線番号に通話をルーティングします。</p>
[発信者入力を常に要求する (Always Request Caller Input)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は指定されたユーザ内線番号に通話を送信する前に、一致しているかどうかを確認するよう発信者に要求します。</p>
[一致した名前を内線番号形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Extension Format)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は、一致したユーザの名前と内線番号を発信者に通知します。たとえば、「Pat Amos の場合は 123 を押してください。Gerry Anderson の場合は 104 を押してください。(For Pat Amos, press 123. For Gerry Anderson, press 104.)」となります。発信者は、内線番号を入力してユーザを選択します。</p> <p>この機能がサポートされるのは、ディレクトリハンドラの [検索範囲 (Search Scope)] が [サーチスペース (Search Space)] または [コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] に設定されている場合だけです。</p>
[一致した名前をメニュー形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Menu Format)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は発信者にメニュー形式でユーザを通知します。たとえば、「Pat Amos の場合は 1 を押してください。Gerry Anderson の場合は 2 を押してください。(For Pat Amos, press 1. For Gerry Anderson, press 2.)」となります。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。</p> <p>発信者にユーザの内線番号を通知するには、[各名前とともに内線番号をアナウンスする (Announce Extension with Each Name)] チェックボックスをオンにします。この場合、Connection はユーザの内線番号を含めてメニュー形式で発信者にユーザを通知します。たとえば、「内線 123 の Pat Amos の場合は 1 を押してください。内線 104 の Gerry Anderson の場合は 2 を押してください。(For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.)」となります。</p>

表 6-14 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[各名前とともに内線番号をアナウンスする (Announce Extension with Each Name)]	<p>Cisco Unity Connection で、ユーザの内線番号を含めてメニュー形式でユーザを通知するよう指定するには、このチェックボックスをオンにします。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。たとえば、「内線 123 の Pat Amos の場合は 1 を押してください。内線 104 の Gerry Anderson の場合は 2 を押してください。(For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.)」となります。発信者は、ユーザの内線番号を書き留めておくことで、次に電話をかけるときは宛先検索サービスをスキップできます。</p> <p>音声に対応していないディレクトリハンドラの場合、この機能がサポートされるのは、[一致した名前をメニュー形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Menu Format)] も選択されている場合だけです。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンになっています。</p>
[最大一致数 (Maximum Number of Matches)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者の入力したキーと一致するユーザが複数いる場合に、発信者に通知される名前の最大数を示します。</p> <p>デフォルト設定：8 件。</p>
[各名前とともに市区町村をアナウンスする (Announce City with Each Name)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合のみ)
[各名前とともに部署名をアナウンスする (Announce Department with Each Name)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合のみ)

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「ディレクトリハンドラの管理」の章の「[ディレクトリハンドラの修正](#)」の項

ディレクトリハンドラの発信者入力

表 6-15 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
[入力がない場合のタイムアウト (Timeout If No Input)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) Cisco Unity Connection が発信者の入力を待機する秒数を入力します。発信者がキーを入力しない場合、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定 : 5 秒。
[最後の入力後のタイムアウト (Timeout After Last Input)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が入力を完了した後、入力で指定された操作を Cisco Unity Connection が実行するまでの待機時間を秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 4 秒。
[名前を入力要求の反復回数 (Times to Repeat Request for Name Entry)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) Cisco Unity Connection が発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、Connection は、発信者がまだ通話中であるかどうかを確認します。応答がない場合、Connection は [発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択された操作を実行します。 デフォルト設定 : 1 回。
[発信者が * キーを使用して終了することを許可する (Allow Caller to Exit Using * Key)]	(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が電話機の * キーを押して終了することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unity Connection は、発信者を [発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで指定された宛先にすぐに送信します。

表 6-15 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)]	<p>発信者が名前入力のプロンプトに応答しない場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオンカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : ガイダンス コールハンドラ。</p>

表 6-15 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
[入力がない場合 (If No Input)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が名前入力のプロンプトに応答しない場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーンキーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザログオンカンパセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : 終了案内コールハンドラ。</p>

表 6-15 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
[選択されていない場合 (If No Selection)]	<p>(音声対応ディレクトリハンドラの場合は該当せず) 発信者が名前入力のプロンプトに応答しない場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーンキーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザログオンカンパセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。 [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : 終了案内コールハンドラ。</p>

表 6-15 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信者がゼロを押す場合 (If Caller Presses Zero)]	<p>発信者が名前入力のプロンプトで応答として 0 を押した場合に、通話が送信される宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーン キーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオンカンパセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : オペレータ コールハンドラ。</p>

インタビューハンドラの検索

表 6-16 [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。 [ロケーション (Location)] : (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</p>
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	<p>(表示のみ) 電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号。</p>

インタビューハンドラの新規作成

表 6-17 [インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステム プロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
[受信者 (Recipient)]	<p>このインタビューハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 適切なユーザをリストから選択します。 [同報リスト (Distribution List)] : 適切な同報リストを選択します。 <p>[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにすると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして設定された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のメンバー1名だけになります。</p>

表 6-17 [インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページ (続き)

フィールド	説明
[応答の緊急性 (Response Urgency)]	<p>Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)] : インタビューハンドラで残されたメッセージに通常のマークを付けます。 • [緊急にする (Mark Urgent)] : インタビューハンドラで残されたメッセージに緊急のマークを付けます。 • [発信者が選択できる (Ask Caller)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection が発信者に確認します。
[インタビュー後のアクション (After Interview Action)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーンキーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザログオンカンパセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド』の「インタビューハンドラの管理」の章の「インタビューハンドラの作成」の項

インタビューハンドラの基本設定の編集

表 6-18 [インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[内線番号 (Extension)]	電話システムがオブジェクトへの接続に使用する内線番号を入力します。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[作成時刻 (Creation Time)]	(表示のみ) コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、コールハンドラテンプレート、インタビューハンドラ、メールボックスストア、またはメールボックスの作成日時を示します。
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
[音声名 (Voice Name)]	<p>これは、ユーザ、システム連絡先、同報リスト、またはハンドラの名前の録音です。ここで名前を録音できます。ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで音声名を録音するには、Media Master を使用します。Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用します。</p>

表 6-18 [インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
[受信者 (Recipient)]	<p>このインタビューハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 適切なユーザをリストから選択します。 [同報リスト (Distribution List)] : 適切な同報リストを選択します。 <p>[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにすると、メッセージが同報リストにディスパッチメッセージとして送信されます。ディスパッチメッセージとして設定された場合、メッセージを処理する必要があるのはグループ内のメンバー1名だけになります。</p>
[応答の緊急性 (Response Urgency)]	<p>Cisco Unity Connection が許可する操作を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : インタビューハンドラで残されたメッセージに通常のマークを付けます。 [緊急にする (Mark Urgent)] : インタビューハンドラで残されたメッセージに緊急のマークを付けます。 [発信者が選択できる (Ask Caller)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection が発信者に確認します。
[インタビュー後のアクション (After Interview Action)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コールアクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。[電話を切断する (Hang Up)] を選択すると、発信者が電話機で該当するタッチトーンキーを押した場合、Cisco Unity Connection は通話をすぐに終了します。 [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。通話をコールハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザログオンカンバセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。 [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「インタビュー ハンドラの管理」の章の「インタビューハンドラの修正」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「ディスパッチメッセージ」の項

インタビューの質問

表 6-19 [インタビューの質問 (Interview Questions)] ページ

フィールド	説明
[アクティブ (Active)]	1 つ以上のインタビューの質問をアクティブまたは非アクティブにするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] をクリックします。
[質問番号 (Question Number)]	(表示のみ) インタビュー ハンドラの質問番号を表示します。この質問固有のページに移動するには、質問番号をクリックします。
[質問テキスト (Question Text)]	(表示のみ) インタビュー ハンドラの質問が短い場合は、テキストの全文を表示します。質問が長い場合は、要約バージョンを表示します。

インタビューの質問の編集

表 6-20 [インタビューの質問の編集 (Edit Interview Question)] ページ

フィールド	説明
[質問番号 (Question Number)]	(表示のみ) インタビュー ハンドラの質問番号を表示します。
[最大応答メッセージ長 (Maximum Reply Message Length)]	インタビュー ハンドラの質問に対して、発信者が応答で録音できる時間の長さを秒単位で入力します。 このオプションを有効にすると、最大メッセージ長に達する前に Cisco Unity Connection が発信者に警告を再生します。 デフォルト設定：30 秒。
[質問テキスト (Question Text)]	インタビュー ハンドラの質問が短い場合は、テキストの全文を入力します。質問が長い場合は、要約バージョンを入力します。
[質問の録音 (Question Recording)]	これは、インタビュー ハンドラの質問の録音です。 ここで質問を録音するには、Media Master を使用します。あらかじめ録音しておいた WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master のオプションメニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用します。
[アクティブ (Active)]	このチェックボックスをオンにすると、質問がアクティブになります。

直接ルーティングルール

表 6-21 [直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[順序の変更 (Change Order)]	[順序の変更 (Change Order)] をクリックして、[直接ルーティング ルールの順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページに移動します。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、ルールの基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらであるかを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[トランク (Trunk)]	(表示のみ) 表示されている電話システムから送信された通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合は、どの電話システムから送信される通話にもルールが適用されます。
[ポート (Port)]	(表示のみ) 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートで応答された通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合は、どのポートで応答された通話にもルールが適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンバセーションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[概要：デフォルト コールルーティング](#)」の項

直接ルーティングルールの新規作成

表 6-22 [直接ルーティングルールの新規作成 (New Direct Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの追加](#)」の項

直接ルーティングルールの編集

表 6-23 [直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ステータス (Status)]	ルールが [アクティブ (Active)] または [非アクティブ (Inactive)] のどちらであるかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection はルールに [無効 (Invalid)] のフラグを付けます。この場合は、ルールを削除して作成し直すことをお勧めします。
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	通話に適用する検索スペースを選択します。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。

表 6-23 [直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ (続き)



フィールド	説明
[コールの移行先 (Send Call To)]	<p>通話がルールのすべての設定と一致した場合の宛先として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送試行 (Attempt Forward)] : 転送元内線番号がユーザに属している場合、通話を転送します。発信者番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザ グリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、コール ルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 – [サインイン試行 (Attempt Sign In)] : 発信者番号がユーザに属している場合、通話をユーザ ログオン カンパセーションに送信します。発信者番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、コール ルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Cisco Unity Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザ ログオン カンパセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。
[ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Conditions)]	<p>このコール ルーティングに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。条件を変更するには、パラメータの名前をクリックします。条件を 1 つまたはそれ以上削除するには、パラメータの隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの修正](#)」の項



直接ルーティングルールの条件の新規作成

表 6-24 [直接ルーティングルールの条件の新規作成 (New Direct Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、*を入力するか、フィールドを空白のままにします。*はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます（たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します）。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、*を入力するか、フィールドを空白のままにします。*はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます（たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します）。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[ポート (Port)]	<p>Cisco Unity Connection のすべてのボイス メッセージ ポートにこのルールを適用するか、通話が到着した特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。</p>
[電話システム (Phone System)]	<p>すべての電話システムから送信される通話にこのルールを適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業中) 時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間帯外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルールセットを作成します。</p> <p>デフォルト設定：[All Hours]。</p>

直接ルーティング規則の条件の編集

表 6-25 [直接ルーティング規則の条件の編集 (Edit Direct Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、*を入力するか、フィールドを空白のままにします。*はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます（たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します）。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、*を入力するか、フィールドを空白のままにします。*はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます（たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します）。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[ポート (Port)]	<p>Cisco Unity Connection のすべてのボイス メッセージ ポートにこのルールを適用するか、通話が到着した特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。</p>
[電話システム (Phone System)]	<p>すべての電話システムから送信される通話にこのルールを適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業中) 時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルールセットを作成します。</p> <p>デフォルト設定：[All Hours]。</p>

直接ルーティング規則の順序の編集

表 6-26 [直接ルーティング規則の順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページ

フィールド	説明
[直接ルーティング規則の再編成 (Direct Routing Rule Reorganization)]	コールルーティングの順序を変更するには、リストにある規則の名前をクリックし、上向き矢印または下向き矢印をクリックして、リスト内の他の規則との相対的な位置を移動します。 [規則の詳細 (Rule Details)] フィールドに表示される規則の情報を参照するには、任意の規則名をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) コールルーティングの名前。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、規則の基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらであるかを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[トランク (Trunk)]	(表示のみ) 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合は、どの電話システムから送信される通話にもルールが適用されます。
[ポート (Port)]	(表示のみ) 表示されている Cisco Unity Connection ボイスメッセージポートで応答された通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合は、どのポートで応答された通話にもルールが適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンバセーションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの順序の変更](#)」の項

転送ルーティングルール

表 6-27 [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[順序の変更 (Change Order)]	[順序の変更 (Change Order)] をクリックして、[転送ルーティングルールの順序の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Order)] ページに移動します。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、ルールの基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらかであることを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	(表示のみ) 転送元内線番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは転送元内線番号にかかわらず適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンパセーションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「概要: デフォルト コールルーティング」の項

転送ルーティングルールの新規作成

表 6-28 [転送ルーティングルールの新規作成 (New Forwarded Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「コールルーティングの追加」の項

転送ルーティング規則の編集

表 6-29 [転送ルーティング規則の編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ステータス (Status)]	ルールが [アクティブ (Active)] または [非アクティブ (Inactive)] のどちらであるかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection はルールに [無効 (Invalid)] のフラグを付けます。この場合は、ルールを削除して作成し直すことをお勧めします。
[言語 (Language)]	<p>発信者に Cisco Unity Connection が再生するハンドラのシステムプロンプトの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection は、発信者が組織に電話をかけたときに発信者に再生する言語として、システムのデフォルト言語を使用します。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : このオプションは、前のコールハンドラによって、またはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用する場合に選択します。 <p>また、特定の言語をリストから選択することもできます。</p> <p> (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを文字で読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	通話に適用する検索スペースを選択します。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。

表 6-29 [転送ルーティング規則の編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ (続き)




フィールド	説明
[コールの移行先 (Send Call To)]	<p>通話がルールすべての設定と一致した場合の宛先として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当する操作をリストから選択します。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。通話をコール ハンドラの内線番号に転送するか、ハンドラのグリーティングに直接転送するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [転送試行 (Attempt Forward)] : 転送元内線番号がユーザに属している場合、通話を転送します。発信者番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザグリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、コールルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 – [サインイン試行 (Attempt Sign In)] : 発信者番号がユーザに属している場合、通話をユーザログオンカンパセーションに送信します。発信者番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、コールルーティングの次のルールが通話情報に適用されます。 – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Cisco Unity Connection は、規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザログオンカンパセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってログインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection は、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送を実行します。 • [ボイスメールボックスがあるユーザ (Users with voice mailboxes)] : 指定したユーザに通話を送信します。通話をユーザの内線番号に転送するか、ユーザのグリーティングに直接転送するかを指定します。
[ルーティング規則の条件 (Routing Rule Conditions)]	<p>このコールルーティングに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。条件を変更するには、パラメータの名前をクリックします。条件を 1 つまたはそれ以上削除するには、パラメータの隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。</p>

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの修正](#)」の項




転送ルーティングルールの条件の新規作成

表 6-30 [転送ルーティングルールの条件の新規作成 (New Forwarded Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、*を入力するか、フィールドを空白のままにします。*はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます（たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します）。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、*を入力するか、フィールドを空白のままにします。*はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます（たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します）。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	<p>内線番号から転送される通話にルールを適用するには、その内線番号（転送元）を入力します。どの内線番号から転送される通話にもルールを適用するには、*を入力するか、フィールドを空白のままにします。*はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます（たとえば、2 で始まる内線番号からの通話をすべてルーティングするには、2* と入力します）。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準（営業中）時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルールセットを作成します。</p> <p>デフォルト設定：[All Hours]。</p>

転送ルーティングルール の条件の編集

表 6-31 [転送ルーティングルール の条件の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
[発信者番号 (Calling Number)]	<p>通話の発信元の電話番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。すべての発信電話番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、市外局番 212 からのすべての通話のルーティングを制御するには、212* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[発信番号 (Dialed Number)]	<p>発信者が組織にアクセスするためにダイヤルした番号にルールを適用するには、電話番号を入力します。ダイヤルされたすべての番号にルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、800 番号へのすべての通話のルーティングを制御するには、800* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	<p>内線番号から転送される通話にルールを適用するには、その内線番号 (転送元) を入力します。どの内線番号から転送される通話にもルールを適用するには、* を入力するか、フィールドを空白のままにします。* はワイルドカードです。単独で使用することも、他の数字と組み合わせることもできます (たとえば、2 で始まる内線番号からの通話をすべてルーティングするには、2* と入力します)。</p> <p>ルールのすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p> (注) 連動によっては、このオプションをサポートしていない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白。</p>
[スケジュール (Schedule)]	<p>このコール ルーティングに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業中) 時間帯に着信し、ルールの他のすべての設定値と一致している通話は、[コールの移行先 (Send Call To)] の指定に従ってルーティングされます。</p> <p>週 7 日間、1 日 24 時間全体にわたってルールを適用するには、[All Hours] を選択します。</p> <p>標準の時間帯と時間外の時間帯にそれぞれ別のルールを設定するには、選択したスケジュールを使用してルールを作成した後、[All Hours] に関するルールセットを作成します。</p> <p>デフォルト設定：[All Hours]。</p>

転送ルーティング規則の順序の編集

表 6-32 [転送ルーティング規則の順序の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Order)] ページ

フィールド	説明
[転送ルーティング規則の再編成 (Forwarded Routing Rule Reorganization)]	コールルーティングの順序を変更するには、リストにある規則の名前をクリックし、上向き矢印または下向き矢印をクリックして、リスト内の他の規則との相対的な位置を移動します。 [規則の詳細 (Rule Details)] フィールドに表示される規則の情報を参照するには、任意の規則名をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) コールルーティングの名前。
[ステータス (Status)]	(表示のみ) ルールがアクティブ (確認済みで、規則の基準と一致する着信通話の処理に適用される) または非アクティブ (どの着信通話の処理にも使用されない) のどちらであるかを示します。
[発信番号 (Dialed Number)]	(表示のみ) 発信者のダイヤルした番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールはダイヤルされた番号にかかわらず適用されます。
[発信者番号 (Calling Number)]	(表示のみ) 発信者の電話番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは発信者番号にかかわらず適用されます。
[転送元内線番号 (Forwarding Station)]	(表示のみ) 転送元内線番号が、表示されている電話番号または数字パターンと一致した場合、ルールが通話に適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは転送元内線番号にかかわらず適用されます。
[コールの移行先 (Send Call To)]	(表示のみ) ルールの条件と一致した通話に Cisco Unity Connection が適用する操作のタイプ、または Connection で通話の送信先となるカンパクションを示します。
[スケジュール (Schedule)]	(表示のみ) 表示されているスケジュールがアクティブな間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドが空白の場合、ルールは通話が着信した日時にかかわらず適用されます。

関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「コールルーティングの管理」の章の「[コールルーティングの順序の変更](#)」の項

