

# CHAPTER 3

### Cisco Unity Connection 8.x テンプレート の設定

次の項を参照してください。

- 「ユーザ テンプレートの検索」(P.3-2)
- 「ユーザテンプレートの新規作成」(P.3-3)
- 「ユーザ テンプレートの基本設定の編集」(P.3-4)
- 「ユーザ テンプレートのパスワードの設定」(P.3-8)
- 「ユーザ テンプレートのパスワードの変更」(P.3-9)
- 「ユーザ テンプレートの役割の編集」(P.3-10)
- 「ユーザ テンプレートの転送ルール」(P.3-11)
- 「ユーザテンプレートの転送ルールの編集」(P.3-12)
- 「ユーザ テンプレートのメッセージ設定」(P.3-16)
- 「ユーザ テンプレートのメッセージ アクション テンプレートの編集」(P.3-19)
- 「ユーザテンプレートの発信者入力」(P.3-23)
- 「ユーザ テンプレートの発信者入力の編集」(P.3-24)
- 「ユーザ テンプレートのメールボックスの編集」(P.3-27)
- 「ユーザテンプレートの電話メニュー」(P.3-28)
- 「ユーザテンプレートの再生メッセージの設定」(P.3-34)
- 「ユーザ テンプレートの送信メッセージの設定」(P.3-43)
- 「ユーザ テンプレートのグリーティング」(P.3-47)
- 「ユーザ テンプレートのグリーティングの編集」(P.3-47)
- 「ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定 (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)」(P.3-52)
- 「ユーザテンプレートの通知デバイス」(P.3-52)
- 「ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成」(P.3-53)
- 「ユーザ テンプレートの通知デバイスの編集」(P.3-58)
- 「ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウント(Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」(P.3-64)
- 「ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの新規作成(Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」(P.3-65)

- 「ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの編集 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」(P.3-67)
- 「コール ハンドラ テンプレートの検索」(P.3-69)
- 「コール ハンドラ テンプレートの新規作成」(P.3-69)
- 「コール ハンドラ テンプレートの基本設定の編集」(P.3-71)
- 「コール ハンドラ テンプレートの転送ルール」(P.3-73)
- 「コール ハンドラ テンプレートの転送ルールの編集」(P.3-73)
- 「コール ハンドラ テンプレートの発信者入力」(P.3-77)
- 「コール ハンドラ テンプレートの発信者入力の編集」(P.3-78)
- 「コール ハンドラ テンプレートのグリーティング」(P.3-81)
- 「コール ハンドラ テンプレートのグリーティングの編集」(P.3-82)
- 「コール ハンドラ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定 (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)」(P.3-85)
- 「コール ハンドラ テンプレートのメッセージ設定」(P.3-86)
- 「連絡先テンプレートの検索」(P.3-89)
- 「連絡先テンプレートの新規作成」(P.3-89)
- 「連絡先テンプレートの基本設定の編集」(P.3-90)

### ユーザ テンプレートの検索

#### 表 3-1 [ユーザ テンプレートの検索(Search User Templates)] ページ

フィールド	説明
エイリアス(Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。
	ユーザ テンプレートに固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。
表示名(Display	<i>(表示専用)</i> ユーザ テンプレートの名前。
Name)	
選択項目の削除	ユーザ テンプレートを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項
(Delete Selected)	目の削除(Delete Selected)] を選択します。複数のユーザ テンプレートを同時に削除できます。
新規追加(Add	ユーザ テンプレートを追加するには、[新規追加(Add New)] ボタンを選択します。新しいページ
New)	が開くので、このページに新規のユーザテンプレートに適用するデータを入力します。

#### 関連項目

 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 8.x」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザテンプレートの新規作成

#### 表 3-2

[ユーザテンプレートの新規作成(New User Template)] ページ

フィールド	説明
ユーザテンプレート	次の中から選択します。
タイプ(User Template Type)	<ul> <li>[メールボックスがあるユーザ(User With Mailbox)]:ボイスメールを受信したり、 Cisco Unity Connection のパーソナル着信転送ルールやその他の機能を使用したりする必要があるユーザの場合。</li> </ul>
	<ul> <li>[メールボックスがないユーザ (User Without Mailbox)]:ボイスメールを受信する必要はないが、システムを管理するためのアクセス権を必要とするユーザの場合。ボイスメールボックスのないユーザには内線番号がなく、ライセンス取得ユーザとしてカウントされません。</li> </ul>
ベースにするテンプ レート (Based on Template)	新規テンプレートのベースとなる既存のテンプレートを選択します。[ユーザテンプレートの新規作成(New User Template)]ページで選択した設定([エイリアス(Alias)]、[表示名(Display Name)]など)を除き、すべての設定がベース テンプレートからコピーされます。
	[メールボックスがあるユーザ テンプレート(User Template With Mailbox)] タイプのテンプレート の場合、システム同報リストもベース テンプレートからコピーされます。たとえば、デフォルトの voicemailusertemplate をベースとする新規のユーザ テンプレートはすべて自動的に allvoicemailusers システム同報リストと、voicemailusertemplate が手動で追加されているその他のリ ストに追加されます。
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。
表示名(Display Name)	ユーザ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
メールボックススト ア(Mailbox Store)	このテンプレートを使用して作成するユーザ アカウント用のメールボックスを作成するメールボックス ストア。
発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server)	ユーザが印刷のためにファクスを送信するときの送信先となるファクス マシンの電話番号を入力しま す。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
社内電子メールアド レスから SMTP プ ロキシアドレスを生 成 (Generate SMTP Proxy Address From Corporate Email Address) ( <i>Cisco Unity</i> <i>Connection 8.5 以降</i>	このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって自動的に [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)]フィールドの値に対する新しい SMTP プロキシ アドレスが作 成されます。SMTP プロキシ アドレスを使用すると、Connection で、メッセージのヘッダーにある SMTP アドレスを SMTP プロキシ アドレスのリストと比較して、メッセージの送信者をユーザに マッピングし、受信者をユーザまたは連絡先にマッピングすることができます。IMAP または単一受 信トレイ機能のいずれかで Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージを送信する 場合は、適用可能な SMTP プロキシ アドレスが必要です。
04)	(注) ユニノアイトメッセーンジクを設定する場合は、このナェックホックスをオンにすることを 推奨します。

 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Adding a User Template in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートの基本設定の編集

#### 表 3-3

[ユーザ テンプレートの基本設定の編集(Edit User Template Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。
表示名(Display Name)	ユーザ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
表示名の生成 (Display Name	このテンプレートに関連付けられている新規ユーザの名前の表示形式を、次の中から選択します。
Generation)	<ul> <li> 名、姓の順(First Name, Then Last Name)(例: Jessie Smith) </li> <li> 姓、名の順(Last Name, Then First Name)(例: Smith, Jessie) </li> </ul>
発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server)	ユーザに適用可能なファクス サーバを選択します。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属す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化されてサーチス ペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話し ているときに到達できるオブジェクト(たとえば、ユーザや同報リスト)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しか属することができませんが、例 外的にユーザは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。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付 けられていないオブジェクト(連絡先やシステム同報リストなど)が存在する場合があります。
検索範囲(Search Scope)	ユーザ アカウントに適用するサーチ スペースを選択します。サーチ スペースを使用して、 Cisco Unity Connection との対話中にユーザが到達できるオブジェクト(ユーザや同報リストなど) の範囲を定義します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
サービス クラス (Class of Service)	ユーザが割り当てられているサービス クラスを選択します。サービス クラスは多数のユーザ設定を 制御します。
アクティブなスケ ジュール(Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリー ティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。

次回サインイン時に 自己登録を設定する

フィールド

(Set for

ユーザが登録済みである場合、このチェックボックスは自動的にオフになります。通常、この設定は 新規ユーザに使用されます。
デフォルト設定:チェックボックスはオンです。
企業ディレクトリにユーザを登録するには、このチェックボックスをオンにします。外部発信者は、 このディレクトリを使用してユーザにアクセスします。
サービス クラスで許可されている場合、ユーザはこの設定を電話から、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して変更できます。
デフォルト設定:チェックボックスはオンです。
このチェックボックスをオンにすると、メッセージ配信に失敗した場合に、Cisco Unity Connection から送信者に Non-Delivery Receipt (NDR) メッセージが送信されます。
デフォルト設定:チェックボックスはオンです。
この内線番号から発信するときに、このユーザに暗証番号の入力を要求しないようにするには、この チェックボックスをオンにします。
<ul> <li>(注) この設定の使用には、セキュリティ上のリスクを伴います。ハッカーに電話の発信者 ID をス プーフィングされるおそれがあります。ハッカーがスプーフィングした発信者 ID を使用して Cisco Unity Connection システムにアクセスしたときに、その発信者 ID がこの設定を有効に しているプライマリ内線番号または代行内線番号に一致していると、ハッカーはユーザの メールボックスにアクセス可能になります。</li> </ul>

このチェックボックスをオンにすると、ユーザは次回サインイン時に名前と標準グリーティングを記

録すること、暗証番号を設定すること、および企業ディレクトリに登録するかどうかを選択すること

#### [ユーザ テンプレートの基本設定の編集(Edit User Template Basics)]ページ(続き) 表 3-3

説明

を求められます。

フィールド	説明
短い予定表キャッシ ングポール間隔を使 用する(Use Short Calendar Caching Poll Interval)	<i>(Connection 8.5 以降の予定表連動専用)</i> このチェックボックスをオンにすると、[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定(Advanced)]>[ユニファイド メッセージング サービス(Unified Messaging Services)]ページの[短い予定表キャッシング ポール間隔(分)(Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))]フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレン ダー情報が更新されます。
	このチェックボックスをオフにすると、[システム設定(System Settings)]>[詳細設定 (Advanced)]>[ユニファイド メッセージング サービス(Unified Messaging Services)]ページの[ 通常の予定表キャッシング ポール間隔(分)(Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。
	<i>(Connection 8.0 の予定表連動専用)</i> このチェックボックスをオンにすると、[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced Settings)]>[外部サービス (External Services)]ページの[短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))]フィールドで設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。
	このチェックボックスをオフにすると、[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced Settings)]>[外部サービス (External Services)]ページの[通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))]フィールドで設定した頻度に従って、 ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
送信メッセージ数	ユーザに対するメッセージ数を送信するには、このチェックボックスをオンにします。
(Send Message Counts)	<ul><li>(注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。</li></ul>
番地(Address)	(オプション) ユーザの番地を入力します。
ビル名( <b>Building</b> )	(オプション) ユーザが居るビル名を入力します。
市区町村(City)	(オプション) 市を入力します。
都道府県(State)	(オプション)都道府県を入力します。
郵便番号(Postal Code)	(オプション)郵便番号を入力します。
国 (Country)	(オプション)国を入力します。
システムのデフォル ト タイム ゾーンを	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルト タイム ゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
使用(Use System Default Time Zone)	このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイム ゾーンを選択します。

#### 表 3-3 [ユーザ テンプレートの基本設定の編集(Edit User Template Basics)] ページ(続き)

フィールド	説明
タイム ゾーン (Time Zone)	ユーザに必要なタイム 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 タイム ゾーンは、 Cisco Unity Connection サーバに設定されているタイム ゾーンです。ユーザの居場所が Connection サーバとは別のタイム ゾーンにある場合だけ、この設定を変更してください。
	ユーザのタイム ゾーン設定は、次の設定に使用します。
	• 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ときに、Connection ではそのユーザに 指定された現地時間を使用してメッセージの受信時間がアナウンスされます。
	<ul> <li>メッセージの通知スケジュール:ユーザのメッセージ通知ページおよび Connection Messaging Assistant に表示されるスケジュールには、そのユーザに指定されている現地時間が使用されます。</li> </ul>
	ユーザのタイム ゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーティングおよび時間外グリーティング は、設定されているタイム ゾーンを使って再生されます。
言語 (Language)	Cisco Unity Connection のカンバセーションでユーザへの指示が再生されるときの言語を選択しま す。[システムのデフォルト言語を使用(Use System Default Language)]を選択するか、リストか ら言語を選択します。この設定は、音声認識カンバセーションには適用されないことに注意してくだ さい。
	ユーザに対する言語設定によって、Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ)に使用される言語が 制御されます。
	TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、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。
	(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。
部署名 (Department)	<i>(オプション)</i> ユーザの部署名を入力します。
マネージャ (Manager)	<i>(オプション)</i> マネージャの名前を入力します。
課金 ID(Billing ID)	(オプション)アカウンティング情報、部署名、プロジェクト コードなどの組織固有の情報に使用で きる課金 ID。この情報は、ユーザ レポートに含めることができます。
社内電子メールアド レスから SMTP プ ロキシアドレスを生 成 (Generate SMTP Proxy Address From Corporate Email Address) ( <i>Cisco Unity</i> <i>Connection 8.5 以降</i> のみ)	このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって自動的に [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)]フィールドの値に対する新しい SMTP プロキシ アドレスが作 成されます。SMTP プロキシ アドレスを使用すると、Connection で、メッセージのヘッダーにある SMTP アドレスを SMTP プロキシ アドレスのリストと比較して、メッセージの送信者をユーザに マッピングし、受信者をユーザまたは連絡先にマッピングすることができます。IMAP または単一受 信トレイ機能のいずれかで Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージを送信する 場合は、適用可能な SMTP プロキシ アドレスが必要です。
	(注) ユニファイドメッセージングを設定する場合は、このチェックボックスをオンにすることを 推奨します。 

#### 表 3-3 [ユーザ テンプレートの基本設定の編集(Edit User Template Basics)] ページ(続き)

 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.x) の「Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Modifying a User Template in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートのパスワードの設定

#### 表 3-4 ユーザ テンプレートの [パスワードの設定の編集(Edit Password Settings)] ページ

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	<ul> <li>次のいずれかを選択します。</li> <li>[ボイスメール (Voicemail)]: ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。</li> <li>[Web アプリケーション (Web Application)]: ユーザの Web アプリケーション パスワードに関連付けられた設定を変更します。</li> <li>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリで Web アプリケーション パスワードを変更する必要があります。</li> <li>Connection ではパスワードを変更できません。</li> </ul>
管理者がロックする (Locked by Administrator)	ユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオン にします。 ユーザがボイスメールにアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにしてボイ スメールの暗証番号を設定します。ユーザが Cisco Personal Communications Assistant (PCA) また は Cisco Unity Connection Administration にアクセスできないようにするには、Web アプリケーショ ン パスワードに対するこのチェックボックスをオンにします。
ユーザによる変更不 可(User Cannot Change)	ユーザがパスワードや暗証番号を変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにしま す。この設定は、複数のユーザがアクセスできるアカウントに対する使用が最も適しています。この チェックボックスをオンにした場合は、[期限切れなし(Does Not Expire)]チェックボックスもオ ンにします。
次回サインイン時 に、ユーザによる変 更が必要(User Must Change at Next Sign-In)	ー時的なパスワードまたは暗証番号を設定しており、ユーザが Cisco Unity Connection に次回サイン インするときにユーザに新しいパスワードまたは暗証番号の設定を求める場合は、このチェックボッ クスをオンにします。不正アクセスや不正通話からアカウントを保護するには、ユーザに長くて推測 されにくいパスワードや暗証番号(パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上)を指 定するように促すか、[認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)]ページの設定を使用してそのよ うなパスワードや暗証番号を指定するように要求します。 このチェックボックスをオンにすると、[期限切れなし (Does Not Expire)]チェックボックスをオ ンにした場合でも、新しいパスワードや暗証番号を設定する必要があります。

#### 表 3-4 ユーザ テンプレートの [パスワードの設定の編集(Edit Password Settings)] ページ(続き)

フィールド	説明
無期限にする (Does Not Expire)	Cisco Unity Connection からユーザに対してパスワードや暗証番号の変更が要求されないようにする 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は、通常、高いセキュリティを 必要としないユーザや、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。
	このチェックボックスをオンにした場合、選択した認証規則で設定されている [クレデンシャルの有 効期限(Credential Expires After)]フィールドがパスワードまたは暗証番号に適用されません。 ユーザは、いつでもパスワードまたは暗証番号を変更できます。
	このチェックボックスをオフにした場合、パスワードまたは暗証番号の期限は、選択した認証規則で 設定されている [クレデンシャルの有効期限 (Credential Expires After)]フィールドによって制御さ れます。
認証規則 (Authentication Rule)	選択したユーザ パスワードまたは暗証番号の設定に適用する認証ポリシーを選択します。

#### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートのパスワードの変更

#### 表 3-5 ユーザ テンプレートの [パスワードの変更(Change Password)] ページ

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	次のいずれかを選択します。
	• [ボイスメール (Voicemail)]: ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。
	• [Web アプリケーション(Web Application)]: ユーザの Web アプリケーション パスワードに関 連付けられた設定を変更します。
	Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリで Web アプリケーション パスワードを変更する必要があります。 Connection ではパスワードを変更できません。

フィールド	説明
パスワード	次のようにパスワードまたは暗証番号を入力します。
(Password)	<ul> <li>電話の暗証番号: 0~9の数字を使用します。</li> </ul>
	• Web アプリケーション パスワード:英数字と特殊文字(~!@#\$%^&*()+={} ][:"';<>?/¥.,)の 任意の組み合わせを使用します。
	不正アクセスや不正通話から Cisco Unity Connection を保護するには、長くて推測されにくいパス ワードまたは暗証番号(パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上)を入力します。
	パスワードの最大長は80文字、暗証番号の最大長は24桁です。
	パスワードと暗証番号の複雑性および最小クレデンシャル長の要件は、[システム設定(System Settings)]>[認証規則(Authentication Rule)]ページで設定することに注意してください。
パスワードの確認 (Confirm Password)	新しいパスワードまたは暗証番号を再入力してエントリを確認します。

#### 表 3-5 ユーザ テンプレートの [パスワードの変更(Change Password)] ページ(続き)

#### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

## ユーザ テンプレートの役割の編集

#### 表 3-6 ユーザ テンプレートの [役割の編集(Edit Roles)] ページ

フィールド	説明
割当済みの役割 (Assigned Roles)	[使用可能な役割(Available Roles)]設定と併せて使用して、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割(Available Roles)]ボックスから[割当済みの役割(Assigned Roles)]ボックスに該当する役割を移動します。
	あらかじめ定義されている次の役割から選択します。
	• オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator)
	• 監査管理者(Audit Administrator) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)
	<ul> <li>グリーティング管理者(Greeting Administrator)</li> </ul>
	<ul> <li>ヘルプ デスク管理者(Help Desk Administrator)</li> </ul>
	• メールボックス アクセス代行アカウント (Mailbox Access Delegate Account)
	• リモート管理者 (Remote Administrator)
	<ul> <li>システム管理者 (System Administrator)</li> </ul>
	• 専門技術者(Technician)
	• ユーザ管理者 (User Administrator)

#### 表 3-6 ユーザ テンプレートの [役割の編集(Edit Roles)] ページ(続き)

説明
[割当済みの役割(Assigned Roles)]設定と併せて使用して、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割(Available Roles)]ボックスから[割当済みの役割(Assigned Roles)]ボックスに該当する役割を移動します。
あらかじめ定義されている次の役割から選択します。
• オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator)
・ 監査管理者(Audit Administrator) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)
• グリーティング管理者 (Greeting Administrator)
• ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator)
• リモート管理者 (Remote Administrator)
• システム管理者 (System Administrator)
• 専門技術者 (Technician)
<ul> <li>ユーザ管理者(User Administrator)</li> </ul>

#### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_in\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacy.ht

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートの転送ルール

#### 表 3-7

ユーザ テンプレートの [転送ルール(Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	1 つまたは複数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)]を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名 (Rule	転送ルールの名前。
Name)	転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。
内線番号	(表示専用)電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
(Extension)	
終了日 (End Date)	(表示専用)ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

#### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Call Transfer, Call Screening, and Call Holding in Cisco Unity Connection 8.x」の項

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートの転送ルールの編集

表 3-8

ユーザ テンプレートの [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)	(表示専用)転送ルールの名前。
この基本ルールがア クティブな場合 (When This Basic	(ユーザに割り当てられているサービス クラスで[パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可 する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)] 機能が有効になっている場合に限り使用可 能) 次の中から、該当のオプションを選択します。
Rule Is Active)	<ul> <li>[このページの基本設定を適用(Apply Basic Settings on This Page)]: この転送ルールがアク ティブである場合、Cisco Unity Connection ではこのページの設定が適用されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[パーソナル着信転送ルールを適用(Apply Personal Call Transfer Rules)]: この転送ルールが アクティブである場合、Connection ではこのページの設定を無視してパーソナル着信転送ルール が適用されます。</li> </ul>
	[パーソナル着信転送ルールを適用(Apply Personal Call Transfer Rules)]オプションを使用す る場合は、まず、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールでパーソナル着信転送ルール セットを設定していることを確認します。ルール セットが設定されていない場合は、すべての通 話がプライマリ内線番号に転送されます。
ステータス (Status)	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。
	• [無効(Disabled)]:転送オプションは無効です。
	• [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、 無効にするまで有効です。
	• [次の日時まで有効にする(Enabled Until)]: Cisco Unity Connection で、指定の日時になるま で選択した転送オプションが実行されます。[次の日時まで有効にする(Enabled Until)]を選択 し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。
	(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
コールの転送先	次のいずれかの設定を選択します。
(Transfer Calls To)	• [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。
	- 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)。
	<ul> <li>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。</li> </ul>
	• [内線番号(Extension)]:通話の転送先となる内線番号を入力します。

#### 表 3-8 ユーザ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rule)] ページ(続き)

フィールド	説明
転送タイプ (Transfer Type)	Cisco Unity Connection による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。
	<ul> <li>[スイッチへリリースする(Release to Switch)]: Connection は自動的に発信者を保留にし、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。回線が通話中であるか応答しな い場合、通話は電話システム(Connection ではない)からユーザまたはハンドラのグリーティン グに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection で着信コール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)]設定は、電話システムで着信転送が有 効である場合に限り使用してください。</li> </ul>
	• [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。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection (電話システムではな い)からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。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。
	[着信コールの転送(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、[転送タイプ(Transfer Type)]オプションを使用できません。
	転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザ の内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
待機する呼出回数 (Rings to Wait For)	Cisco Unity Connection で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。
	ユーザが応答できるようにするには、この値は3以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送 される可能性があるときは、5以上の値に設定することは避けてください。発信者が、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。
	[着信コールの転送(Transfer Incoming Calls)]が[グリーティング(Greeting)]オプションに設定 されているか、[スイッチへリリースする(Release to Switch)]が選択されている場合、このオプ ションは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
「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)	転送の実行中に、Cisco Unity Connection から発信者に対して「お電話を転送しております(Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスを オンにします。
	[着信コールの転送(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、このオプションは使用できません。
<b>r</b>	デフォルト設定:チェックボックスはオンです。

フィールド	説明
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection による通話の処理方法を示します。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。
	<ul> <li>[発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voicemail)]:通話中グリーティングが Connection によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。</li> </ul>
	• [発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]: Connection が発信者を自動的に 保留にします。
	• [保留して良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。
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)]が選択されているか、[コールの転送先(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、これらのオプションは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
通話接続時に通知す る(Tell Me When	コーサが電話に応答したとさに Cisco Unity Connection で「おつなさしております(transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
the Call Is Connected)	[スイッチへのリリース(Release to Switch)]が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
通話の宛先を通知す る(Tell Me Who the Call Is For)	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 ハンドラの録音名 > の方にお電話がはいっています (call for <recorded call="" handler="" name="" of="" or="" user="">)」または「&lt;ダイ ヤルされた内線番号&gt; の方にお電話がはいっています (call for <dialed extension="" number="">)」という プロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話 機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け 付ける場合に使用します。</dialed></recorded>
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)]が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

#### 表 3-8 ユーザ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rule)] ページ(続き)

フィールド	説明
電話を取るか確認す る(Ask Me If I Want to Take the Call)	通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合せる ようにするには、このチェックボックスをオンにします。
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)]が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
発信者に自分の名前 を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するようにするには、このチェック ボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection から通話が転送される前に「様か らのお電話です(Call from)」というプロンプトが再生されます。
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)]が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

#### 表 3-8 ユーザ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rule)] ページ(続き)

#### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Call Transfer, Call Screening, and Call Holding in Cisco Unity Connection 8.x」の項

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートのメッセージ設定

#### 表 3-9

ユーザ テンプレートの [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)	識別できない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。
	ユーザは、識別できない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になる場合があ 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。
	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。
	<ul> <li>(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)]&gt;[詳細設定(Advanced)]&gt;[カンバセーション(Conversations)]ページを使用します。</li> </ul>
	デフォルト設定:300秒
発信者がメッセージ を編集できる (Callers Can Edit Messages)	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。
	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。
	デフォルト設定:チェックボックスはオンです。
発信者に使用する言 語(Language That Callers Hear)	発信者にシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。この言語設定は、「発信音の後に メッセージをお話しください(You may record your message at the tone)」などのシステム プロンプ トに適用されます。次のいずれかのオプションを選択します。
	<ul> <li>[システムのデフォルト言語を使用(Use System Default Language)]: Connection により、シ ステムのデフォルト言語でシステム プロンプトが再生されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[発信者から言語を継承する(Inherit Language from Caller)]: Connection により、通話を処理 したハンドラまたはルーティング ルールによって設定された言語に基づいて、通話単位でシステ ム プロンプトに使用する言語が決定されます。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラ について、言語が[継承(Inherited)]に設定されている場合、システム プロンプトはシステム のデフォルト言語で再生されます。</li> </ul>
	または、リストから特定の言語を選択します。
	(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。

フィールド	説明
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、 Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。
	• [通常にする(Mark Normal)]:識別できない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。
	<ul> <li>[緊急にする(Mark Urgent)]:識別できない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に役立てることができます。</li> </ul>
	<ul> <li>[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 から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>
プライベート メッ セージ (Message Sensitivity) (Connection 8.6 以 降のみ)	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、 Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。
	• [通常にする (Mark Normal)]: 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。
	• [プライベートにする (Mark Private)]: 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプ ライベートのマークを付けます。
	• [発信者が選択できる(Ask Callers)]:メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかに ついて、Connectionから識別できない発信者に問い合わせます。
 「メッヤージャキュ	識別できない発信者またけ明示的にサインインしていたいユーザがこのユーザに残したメッセージに
リティ (Message	対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンに
Security)]:[セ	します(識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。
キュアにする	
(Mark Secure)	

### 表 3-9 ユーザ テンプレートの [メッセージ設定(Message Settings)] ページ(続き)

表 3-9	ユーザ テンプレートの [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	発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。
Message Action)	• [コール アクション(Call Action)]: 該当するアクションをリストから選択します。
	- [通話を切断する(Hang Up)]:発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに 打ち切られます。
	<ul> <li>[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)</li> <li>]: 適切なコール ルーティング テーブル (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、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[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。</li> <li>コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを 指定します。</li> </ul>
	• [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> <li>[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。</li> </ul>
	<ul> <li>- [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 では、規制テー ブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul>
	- [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。
	<ul> <li>[サインイン (Sign-In)]:通話をユーザのサインイン 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。</li> </ul>
	- [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 従ってサインインした後、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 では、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が実行されます。
	<ul> <li>[メールボックスがあるユーザ(User with Mailbox)]:指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。</li> </ul>

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Outside Caller Options in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートのメッセージ アクション テンプレート の編集

表 3-10

[メッセージ アクション テンプレートの編集(Edit Message Actions Template)] ページ

フィールド	説明
ボイスメール (Voicemail)	ユーザがボイス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。
	• [メッセージを受信(Accept the Message)]:メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。
	<ul> <li>[メッセージを拒否(Reject the Message)]:メッセージは拒否されます。可能な場合は、 Connection から送信者に不達確認が送信されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[メッセージをリレー (Relay the Message)]:[リレーアドレス (Relay Address)]フィールド で指定したアドレスにメッセージが転送されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)]:メッセージはユーザのメール ボックスに送信され、[リレーアドレス(Relay Address)]フィールドに指定したアドレスに メッセージのコピーが転送されます。</li> </ul>
	<ul> <li>メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定(System Settings)]&gt;[SMTP の設定(SMTP Configuration)]&gt;[スマートホスト(Smart Host)] ページで SMTP スマートホストを設定しておく必要があります。</li> </ul>
	Connection 8.5 以降では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)]が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この2つの機能は、 選択したアクションに基づいて次のように対話します。
	<ul> <li>[メッセージを受信(Accept the Message)]、[メッセージをリレー(Relay the Message)]、または[メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)]: Connection は、 Exchange とボイスメッセージを同期し、どちらのシステムからもメッセージにアクセスできるようにします。</li> </ul>
	• [メッセージを拒否(Reject the Message)]: Connection はボイス メッセージを拒否し、した がって Exchange とボイス メッセージを同期しません。
	このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス(Relay Address)]が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この 2 つの機能は次のように対話しま す。
	• [メッセージを受信 (Accept the Message)]: Connection は、ボイス メッセージをユーザのメー ルボックスに配信し、Exchange と同期します。
	<ul> <li>[メッセージをリレー (Relay the Message)]または[メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)]: Connection は、ボイス メッセージをユーザのメールボックスに配信し、 Exchange と同期し、さらに各メッセージのコピーを[リレー アドレス (Relay Address)]にリ レーします。</li> </ul>
	<ul> <li>[メッセージを拒否(Reject the Message)]: Connection はボイス メッセージを拒否し、した がって Exchange とボイス メッセージを同期しません。</li> </ul>
	デフォルト設定:[メッセージを受信(Accept the Message)]

フィールド	説明
電子メール (Email)	ユーザが電子メール メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。
	• [メッセージを受信(Accept the Message)]:メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。
	<ul> <li>[メッセージを拒否(Reject the Message)]:メッセージは拒否されます。可能な場合は、 Connectionから送信者に不達確認が送信されます。</li> </ul>
	• [メッセージをリレー (Relay the Message)]:[リレー アドレス (Relay Address)]フィールド で指定したアドレスにメッセージが転送されます。
	<ul> <li>[メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)]:メッセージはユーザのメール ボックスに送信され、[リレーアドレス(Relay Address)]フィールドに指定したアドレスに メッセージのコピーが転送されます。</li> </ul>
	<ul> <li>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)]&gt;[SMTP の設定 (SMTP Configuration)]&gt;[スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</li> </ul>
	Connection 8.5 以降では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの[リレーア ドレス (Relay Address)]が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この ユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [電子メール用メッセージ アク ション (Message Action for Email)]設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで [メッセージを拒否 (Reject the Message)]オプションが選択されている場合は除かれ、その場合に は、Connection は、すべての着信電子メール メッセージを拒否し、Exchange と同期しません。
	このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレーアドレス(Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メールアドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッ セージを受信(Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信 されます。このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [電子メール用メッ セージ アクション(Message Action for Email)] 設定が、[メッセージをリレー(Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)] に設定されてい る場合、メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)] に設 定されている場合、メッセージは [リレーアドレス(Relay Address)] にリレーされます。

表 3-10 [メッセージ アクション テンプレートの編集(Edit Message Actions Template)] ページ(続き)

説明
ユーザがファクス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアク ションを選択します。
• [メッセージを受信(Accept the Message)]:メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。
<ul> <li>[メッセージを拒否(Reject the Message)]:メッセージは拒否されます。可能な場合は、 Connectionから送信者に不達確認が送信されます。</li> </ul>
• [メッセージをリレー (Relay the Message)]:[リレー アドレス (Relay Address)]フィールド で指定したアドレスにメッセージが転送されます。
<ul> <li>[メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)]:メッセージはユーザのメール ボックスに送信され、[リレーアドレス(Relay Address)]フィールドに指定したアドレスに メッセージのコピーが転送されます。</li> </ul>
<ul> <li>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定(System Settings)]&gt;[SMTP の設定(SMTP Configuration)]&gt;[スマートホスト(Smart Host)] ページで SMTP スマートホストを設定しておく必要があります。</li> </ul>
Connection 8.5 以降では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの[リレーア ドレス(Relay Address)]が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この ユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [Fax 用メッセージ アクション (Message Action for Fax)]設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで[メッセー ジを拒否(Reject the Message)]オプションが選択されている場合は除かれ、その場合には、 Connection は、すべての着信 Fax メッセージを拒否し、Exchange と同期しません。
このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレーアドレス(Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メールアドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッ セージを受信(Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信 されます。このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [ファクス用メッ セージ アクション(Message Action for Fax)] 設定が、[メッセージをリレー(Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、 メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー(Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、 メッセージは [リレーアドレス(Relay Address)] にリレーされます。 デフォルト設定: [メッセージを受信(Accept the Message)]

#### 表 3-10 [メッセージ アクション テンプレートの編集(Edit Message Actions Template)] ページ(続き)

フィールド	説明
送信確認(Delivery Receipt)	ユーザが送信確認を受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択 します。
	• [メッセージを受信 (Accept the Message)]: メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。
	<ul> <li>[メッセージを拒否(Reject the Message)]:メッセージは拒否されます。可能な場合は、 Connectionから送信者に不達確認が送信されます。</li> </ul>
	• [メッセージをリレー (Relay the Message)]:[リレー アドレス (Relay Address)]フィールド で指定したアドレスにメッセージが転送されます。
	<ul> <li>[メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)]:メッセージはユーザのメール ボックスに送信され、[リレーアドレス (Relay Address)]フィールドに指定したアドレスに メッセージのコピーが転送されます。</li> </ul>
	<ul> <li>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定(System Settings)]&gt;[SMTP の設定(SMTP Configuration)]&gt;[スマートホスト(Smart Host)] ページで SMTP スマートホストを設定しておく必要があります。</li> </ul>
	Connection 8.5 以降では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)]が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この 2 つの機能は、 選択したアクションに基づいて次のように対話します。
	<ul> <li>[メッセージを受信(Accept the Message)]、[メッセージをリレー(Relay the Message)]、または[メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)]: Connection は、 Exchange と送信確認を同期し、どちらのシステムからも送信確認にアクセスできるようにします。</li> </ul>
	• [メッセージを拒否(Reject the Message)]: Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。
	このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス(Relay Address)]が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この2つの機能は次のように対話しま す。
	• [メッセージを受信(Accept the Message)]: Connection は、送信確認をユーザのメールボック スに配信し、Exchange と同期します。
	• [メッセージをリレー (Relay the Message)]または[メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)]: Connection は、送信確認をユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期し、さらに各送信確認のコピーを[リレー アドレス (Relay Address)]にリレーします。
	• [メッセージを拒否(Reject the Message)]: Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。
	デフォルト設定:[メッセージを受信(Accept the Message)]
置換可能なトークン (Replaceable Tokens)	[リレーアドレス(Relay Address)]フィールドと併せて使用します。Cisco Unity Connection に よって、[リレーアドレス(Relay Address)]フィールドのトークンがユーザ プロファイルの値に置 き換えられます。(たとえば、%Alias%は、対応するユーザを編集するときに Connection によって 各ユーザ プロファイルに設定されているエイリアスに置き換えられます)。
	[リレーアドレス(Relay Address)]フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)]リストでトークンの名前を選択してから、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)]フィールドの横にある矢印を選択します。

表 3-10	「メッセージ アクション テンプレートの編集	(Edit Message Actions Template)	)1ページ	(続き)

表 3-10	[メッセージ アクション テンプレートの編集	(Edit Message Actions Template)	]ページ(	(続き)
--------	------------------------	---------------------------------	-------	------

フィールド	説明
リレーアドレス (Relay Address)	Connection がボイスメール、電子メール、ファクス、または送信確認をリレーするように設定され ている場合、そのタイプのメッセージを Cisco Unity Connection がリレーするときのリレー先となる アドレスを選択します。1 つ以上のメッセージ タイプでメッセージ アクションとして [メッセージを リレー(Relay the Message)]または [メッセージを受信してリレー(Accept and Relay the Message)]を選択していない場合、このフィールドは編集できません。
	<ul> <li>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)]&gt;[SMTP の設定 (SMTP Configuration)]&gt;[スマートホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</li> </ul>
	Connection によってユーザ プロファイルの値に置き換えられるテキストとトークンの組み合わせを 入力します。(たとえば、%Alias%は、Connectionによって、対応するユーザを編集するときに各 ユーザ プロファイルに設定されているエイリアスに置き換えられます)。[リレー アドレス (Relay Address)]フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)]リ ストからトークンの名前を選択して、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)]フィールドの横 の矢印を選択します。

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Message Actions in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートの発信者入力

#### 表 3-11 ユーザ テンプレートの [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、該当するキーを選択します。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)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアク ションを示します。キーに[無視する (Ignore)]や[メッセージの録音を開始する (Take Message) ]などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。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、カンバセーション、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)	(表示専用)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に、通話を受信するユーザを 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)	(表示専用)発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力が許可されるか ([ロックされていない(Unlocked)])、無視されるか([ロックされている(Locked)])を示しま す。

フィールド	説明
追加入力待機時間 ミリ秒(Wait for Additional Digits	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 によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。
Milliseconds)	この値は、1,500 ミリ秒(1.5 秒)にすることをお勧めします。
	<ul><li>(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。</li></ul>
	デフォルト設定:1,500 ミリ秒
[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 効にする(Enable) ]	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。これらの数字を定義すると、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が再生されているときに、発信者がダイヤルし た任意の内線の先頭に追加されます。
	Cisco Unity Connection は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字 を追加した内線が有効でない場合、Connection は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングし ます。
	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の再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Connection は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Connection は内線 1000 にコールをルーティングします
先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)	発信者がユーザ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。

#### 表 3-11 ユーザ テンプレートの [発信者入力(Caller Input)] ページ(続き)

#### 関連項目

- 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Allowing Caller Input During Greetings」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

### ユーザ テンプレートの発信者入力の編集

表 3-12 ユーザ テンプレートの [発信者入力の編集(Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	(表示専用)このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。

表 3-12	ユーザ テンプレートの [ 発信者入力の編集(Ee	dit Caller Input)] ページ	(続き)
--------	---------------------------	------------------------	------

フィールド	説明
追加入力を無視 (ロック)(Ignore Additional Input (Locked))	発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視されるようにするには、この チェックボックスをオンにします。Connection では、キーに割り当てられているアクションが実行 されます。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。
	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。 デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

表 3-12	ユーザ テンプレートの	[発信者入力の編集	(Edit Caller Input)	]ページ	(続き)
--------	-------------	-----------	---------------------	------	------

フィールド	説明
アクション (Action)	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 によって実行されるアクションを示します。
	• [コール アクション (Call Action)]:該当するアクションをリストから選択します。
	- [通話を切断する(Hang Up)]:発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって 打ち切られます。
	- [無視する (Ignore)]: キー入力は Connection によって無視され、グリーティングが引き続き再生され 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)]: グリーティングが Connection によって最初から再 生されます。
	<ul> <li>[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)]: コール ルーティング テーブル (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 が以前通話に適用されたルールの次の ルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[グリーティングをスキップする (Skip Greeting)]: グリーティングがスキップされ、グリーティング 再生後のアクションが Connection によって実行されます。</li> </ul>
	- [メッセージの録音を開始する (Take Message)]:発信者からのメッセージが録音されます。
	- [緊急連絡先番号へ転送(Transfer to Alternate Contact Number)]:[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 Connection によって通話が転送され ます。Connection で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかど うかを指定することもできます。転送タイプとして[転送を管理する(Supervise Transfer)]を選択し ている場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection による転送の試みが終 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。コールをコー ル ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動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。
	- ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)
	- [発信者のシステム転送(Caller System Transfer)]: ユーザが各自の指定する番号に転送することを可能にするカンバセーション(規制テーブルで許可されている場合に限られます)。
	- [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): サインイン用の暗証番号だけを入力するよう、ユーザに要求するカンバセーション(Connection では、 発信者が通話先のメールボックスにサインインしようとしていると見なされます)。
	<ul> <li>[グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]: コール ハンドラのグリーティングを変更するためのカンバセーション。</li> </ul>
	- [サインイン (Sign-In)]: ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンバセーション。
	<ul> <li>[ユーザ システム転送(User System Transfer)]: 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するカンバセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、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では、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が実行されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)]:指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、ディレクトリに移動してユーザ グリーティングに転送するかを指定します。</li> </ul>

『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Allowing Caller Input During Greetings」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートのメールボックスの編集

表 3-13	ユーザ テンプレートの [メールボックスの編集(Edit Mailbox)	)] ページ
--------	---------------------------------------	--------

フィールド	説明
開封確認要求へ応答 する(Respond to Requests for Read Receipts)	ある Cisco Unity Connection ユーザが別のユーザにボイス メッセージを送信した場合、メッセージを 送信したユーザは、受信者がボイス メッセージを再生した時点で開封確認通知を受けることを要求で きます。このユーザに関する開封確認要求に Connection が応答しないようにするには、このチェッ クボックスをオフにします。
メッセージェージン グポリシー (Message Aging	リストからメッセージ エージング ポリシーを選択します。 メッセージのエージングを行わない場合は、無効であるポリシー、またはすべてのルールが無効であ
Policy)	るポリシーを選択します。どちらを選択しても効果は同じです。デフォルトでは、[メッセージを エージングしない(Do Not Age Messages)]ポリシーが無効になり、すべてのルールが無効になりま す。
メールボックス クォータ(Mailbox Quotas)	メッセージ エージング ポリシーとともに、次のようにメールボックス使用割り当て量(クォータ) を設定することで、ボイス メッセージに使用できるハード ディスク領域が満杯にならないようにす るために役立ちます。
	<ul> <li>[カスタム (Custom)]: このユーザに対して、このページで指定する[警告クォータ (Warning Quota)]、[送信クォータ (Send Quota)]、および[送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)]の設定を使用します。このオプションを選択した場合は、[カスタム (Custom)]または[システム最大値 (2 ギガバイト) (System Maximum (2 Gigabytes))]も選択します。[カスタム (Custom)]を選択する場合は、次の項目ごとに、このユーザが使用できるボイス メッセージの最大バイト数を選択します。</li> </ul>
	<ul> <li></li></ul>
	- [送信クォータ (Send Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、その ユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。
	- [送信/受信クォータ(Send/Receive Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達す ると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。
	<ul> <li>[システム設定の使用(Use System Settings)]:このユーザに対して、[メールボックスクォータ(Mailbox Quotas)]ページで指定した使用割り当て量を使用します。</li> </ul>
	カスタム クォータを入力する場合、[警告クォータ(Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ(Send Quota)] の値は、 [送信/受信クォータ(Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。

表 3-13	ユーザ テンプレートの [メールボックスの編集(Edit Mailbox)	]ページ	(続き)
--------	---------------------------------------	------	------

フィールド	説明
メールボックススト	このテンプレートを使用してユーザを作成するときに、メールボックスを作成するメールボックスス
ア (Mailbox Store)	トアを選択します。

- 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Mailbox-Size Quotas in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Controlling the Size of Mailboxes in Cisco Unity Connection 8.x」の章
  (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Managing Mailbox Stores in Cisco Unity Connection 8.x」の章
  (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

### ユーザ テンプレートの電話メニュー

#### 表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー(Phone Menu)] ページ

フィールド	説明
タッチトーン カンバ セーションメニュー スタイル (Touchtone Conversation Menu Style)	<ul> <li>ユーザがタッチトーン カンバセーションを使用する場合は、次のオプションのいずれかを選択します。音声認識カンバセーションの場合、標準メニュー スタイルと簡易メニュー スタイルは提供されないことに注意してください。</li> <li>[標準ガイダンス (Full)]:詳しい操作説明をユーザに再生します。新規ユーザの場合に選択します。</li> <li>[簡易ガイダンス (Brief)]:標準メニューの簡易版をユーザに再生します。システムに慣れている</li> </ul>
	デフォルト設定:[標準ガイダンス (Full)]
ガイダンス音量 (Conversation Volume)	<ul> <li>Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザに再生されるときの音量レベルを選択します。</li> <li>小 (Low)</li> <li>中 (Medium)</li> <li>大 (High)</li> <li>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</li> <li>デフォルト設定:[中 (Medium)]</li> </ul>

フィールド	説明
ガイダンス速度	Cisco Unity Connection によってユーザにプロンプトが再生されるときの速度を選択します。
(Conversation	• $\phi \sim \langle \vartheta \rangle$ (Slow)
Speed)	• 標準 (Normal)
	• 速い (Fast)
	• 最速 (Fastest)
	デフォルト設定:[標準(Normal)]
時間フォーマット (Time Format)	ユーザが電話でメッセージを再生するときに、Cisco Unity Connection でタイムスタンプの再生に使用される時間形式を示します。
	• [12 時間制(12-Hour Clock)]: デフォルト。ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 12 時間制で再生します。たとえば、午後1時00分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、 タイムスタンプは午後1時00分と再生されます。
	• [24 時間制(24-Hour Clock)]: ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを24 時間制で再 生します。たとえば、午後1時00分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタン プは13時00分と再生されます。
	(注) ユーザは、Connection Messaging Assistant で、時間形式の優先使用を独自に設定できます。
音声認識入力スタイ ルを使用する(Use Voice Recognition Input Style)	(ユーザに割り当てられているサービス クラスで[音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)]機能が有効になっている場合に限り使用可能)ユーザが、Cisco Unity Connection と電話で対話するための主要な手段として音声認識の使用を希望する場合は、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ンにすると、音声認識サービスを使用できない場合、およびユーザがボイスコマンドではなくキーパッドを使用して Connection と対話することを選択した時点で、[タッチトーン カンバセーション (Touchtone Conversation)]設定がバックアップとして使用されることに注意してください。

#### 表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー(Phone Menu)] ページ(続き)

フィールド	説明
タッチトーン カンバ セーション (Touchtone Conversation)	<ul> <li>ユーザがメッセージを電話で再生および管理するときに再生されるタッチトーン カンバセーション スタイルを選択します。</li> <li>代行キーパッド マッピング (N) (Alternate Keypad Mapping N)</li> <li>代行キーパッド マッピング (S) (Alternate Keypad Mapping S)</li> <li>代行キーパッド マッピング (X) (Alternate Keypad Mapping X)</li> </ul>
	<ul> <li>クラシック カンバセーション (Classic Conversation)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング1 (Custom Keypad Mapping 1)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング2 (Custom Keypad Mapping 2)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング3 (Custom Keypad Mapping 3)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング4 (Custom Keypad Mapping 4)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング5 (Custom Keypad Mapping 5)</li> <li>カスタム キーパッド マッピング6 (Custom Keypad Mapping 6)</li> <li>オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1)</li> <li>標準カンバセーション (Standard Conversation)</li> <li>各カンバセーション スタイルで、標準メニュー スタイルまたは簡易メニュー スタイルを使用できます。</li> </ul>
[メッセージ ロケー タでメッセージを検 索(Finding Messages with Message Locator) ]:[有効にする (Enable)]	ユーザが電話でメッセージを確認するときに他のユーザおよび識別できない発信者からのボイス メッ セージを検索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。 このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは、Cisco Unity Connection カンバセーショ ンでメイン メニューからメッセージを検索するように要求されます。ユーザはメッセージ ロケータ 機能を使用して、新しいメッセージおよび開封済みメッセージの中から、特定のユーザ、内線番号、 または電話番号 (Asynchronous Network Interface (ANI) または発信者 ID の情報) からのメッセー ジを検索できます。 デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
メッセージロケータ のソート順 (Message Locator Sort Order)	<ul> <li>次のオプションのいずれかを選択します。</li> <li>ラストインファーストアウト(Last In, First Out)</li> <li>ファーストイン ラストアウト(First In, Last Out)</li> <li>[メッセージ ロケータでメッセージを検索(Finding Messages with Message Locator)]の[有効にする(Enabled)]チェックボックスと併せて使用して、ユーザが個々のメッセージを電話で検索できるようにします。この設定は、音声認識カンバセーションでは使用できないことに注意してください。</li> </ul>
Phone View を有効 にする(Enable Phone View)	(Phone View が有効である Cisco Unified Communications Manager 電話システムだけに使用可能) ユーザがメッセージの検索または表示メニューを使用したときに、Cisco Unified IP Phone の LCD 画 面で検索結果を確認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。 ユーザに対して Phone View を無効にするには、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

ひ list エー ノ / ノ / レ   W   亀田 / 一ユ (I NONC MCNU/) ・ ノ (机	表 3-14	3-14 ユーザ テンプレートの [ 電話	メニュー(Phone	) Menu)] ペ	、一ジ(	続き
---	--------	-----------------------	------------	------------	------	----

ユーザ テンプレートの電話メニュー

#### 表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー(Phone Menu)] ページ(続き)

フィールド	説明
ユーザが応答を返さ なかった場合のメ	ユーザがメニューに応答しないときに、Cisco Unity Connection でそのメニューを繰り返す回数を指定します。有効値の範囲は $0 \sim 10$ です。
ニューの繰り返し回 数 (Times to Repeat	(注) この設定は、音声認識カンバセーションでは使用できません。
Menu When User Does Not Respond)	デフォルト設定:1回
最初のタッチトーン またはボイス コマン ドの待機時間 ミリ秒 (Wait for First Touchtone or	Cisco Unity Connection で、メニューの再生後にユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを発音するまで待つ時間を指定します。この設定は、「先頭桁のタイムアウト」とも呼ばれます。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定: 5,000 ミリ秒
Voice Command	
A前、内線番号、暗 証番号を入力する時 の追加のキー入力の	メッセージの宛先指定、パスワードまたは暗証番号の更新、通話転送またはメッセージ通知の番号の 変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを 押すまで Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。
符機時間 ミリ 秒 (Wait for	有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。
Additional Key	デフォルト設定:3,000 ミリ秒
Presses When	
Extensions, and	
PINs	
Milliseconds)	
複数桁のメニューオ プションを入力する	Cisco Unity Connection で、ユーザが特定の電話メニューで使用可能なキーの組み合わせの最初の数 字を表すキーを押してから新たなキーを押すまで待つ時間を指定します。
時の追加のキー入力 の待機時間 ミ リ秒(Wait for Additional Key	たとえば、クラシック カンバセーションの [メッセージ後(After Message)]メニューで、ユーザは 1 つのメッセージに返信するには 4 を、すべてのメッセージに返信するには 42 を、発信者に電話する には 44 を押すことができます。
Presses When	この設定は、## を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合も適用されます。
Entering Multiple	有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。
Milliseconds)	デフォルト設定:1,500 ミリ秒
ボイスコマンドの単 語間の待機時間 (Wait Between Words in Voice Commands)	(ユーザに割り当てられているサービス クラスで[音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)]機能が有効になっている場合に限り使用可能) ユーザが次に発声するま で Cisco Unity Connection が待機する時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発声 された内容に応じて処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発音してか ら、しばらく間をおいて、「from Harriet Smith」と続けたとします。このような場合は、ここで入力 した値によって、Connection で、ユーザが発音を終えてから新しいメッセージを再生するまで待つ 時間が決定されます。有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定: 750 ミリ秒

フィールド	説明
音声認識確認信用し きい値(Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)	(ユーザに割り当てられているサービス クラスで[音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)]機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、 Cisco Unity Connection から音声認識ユーザに対してユーザの意図の確認を求める可能性を調整しま す。たとえば、「cancel」または「hang up」の発音をシステムが誤認識するという苦情がユーザから 寄せられる場合は、この設定の値を引き上げて、ユーザが意図しない操作を誤って実行しないように することができます。あるいは、システムが確認のプロンプトを何度も示すという苦情が寄せられる 場合は、この設定の値を引き下げてください。
	有効値の範囲は $0 \sim 100$ です。この値が $0$ に設定されている場合、Connection から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Connection から確認を求められます。
	この設定の現実的な値の範囲は 30 ~ 90 です。デフォルト値を設定すれば、ほとんどのエラーが確実 に除外され、たいていのシステムで必要なときに確認を求めることができます。この値が小さすぎる と、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。
音声認識の音声感度 (0~100) (Voice Recognition Speech Sensitivity (0 to 100))	(ユーザに割り当てられているサービス クラスで[音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)]機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、通話の潜在的なバックグラウンド ノイズを補うことができます。
	値0は、音声エンジンの感度が高くないことを示します。音声を認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。
	値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。ノイズが生じただけで、音声イベント として認識されます。
	デフォルト設定:50

#### 表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー(Phone Menu)] ページ (続き)

#### 表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー(Phone Menu)] ページ(続き)

フィールド	説明
サインイン後に再生 (After Sign-In, Play)	次のチェックボックスをオンにして、ユーザのサインイン後に Cisco Unity Connection によって再生 される内容を示します。
	• [ユーザの録音名(User's Recorded Name)]: Connection によってユーザの録音名が再生され ます。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	<ul> <li>[オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)]: ユーザのオプション グ リーティングが有効な場合に、Connection によってその旨がユーザに通知されます。ユーザが電 話でサインインした直後に、Connection によって通知が再生され、その後メニューが再生されま す。ユーザは、このメニューで、オプション グリーティングを有効なままにするか、無効にする か、または再生するかを選択できます。</li> </ul>
	このチェックボックスでは、ユーザが電話で Connection にアクセスしたときに、オプション グ リーティングが有効であることをユーザに通知するかどうかを制御するだけです。 Cisco Personal Communications Assistant (PCA) でオプション グリーティングが有効な場合 は、このチェックボックスがオフであっても、常にユーザに通知されます。
	デフォルト設定:チェックボックスはオンです。
	• [ユーザの新規メッセージを自動的に再生(User's New Messages Automatically)]: ユーザのサ インイン後、Connection によってただちに新しいメッセージが再生されます。メッセージ数やメ イン メニューは再生されません。ただし、所定の条件に該当している場合(メールボックスが いっぱいになっていることの警告、ブロードキャスト メッセージ、パスワード期限切れ通知のい ずれかが発生した場合と初回登録時)、そのことがユーザに通知された後で新しいメッセージが 再生されます。
	デフォルト設定:チェックボックスはオン(Connection 8.5 以降)、Connection 8.0 ではオフで す。

表 3-14	ユーザ テンプレー	トの [電話メニュー	(Phone Menu)	] ページ	(続き
--------	-----------	------------	--------------	-------	-----

フィールド	説明
カンバセーション終 了後 (When Exiting the Conversation)	次のいずれかのアクションを選択して、カンバセーション終了時の Cisco Unity Connection による ユーザの送信先を示します。
	• [コール アクション(Call Action)]:該当するアクションをリストから選択します。
	- [通話を切断する (Hang Up)]: Connection 通話はただちに打ち切られます。
	• [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。 コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを 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。
	- ブロードキャスト メッセージ管理者(Broadcast Message Administrator)
	- 発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)
	- グリーティング管理者 (Greetings Administrator)
	- サインイン (Sign-In)
	- ユーザ システム転送(User System Transfer)
	• [メールボックスがあるユーザ(User with Mailbox)]:指定した Connection ユーザに通話を送 信します。次のオプションのいずれかを選択します。
	- 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)

- 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Conversation and Phone Menu Options in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Cisco Unity Connection 8.x Conversation」の章にある「How Administrators Can Customize the User Conversation in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

### ユーザ テンプレートの再生メッセージの設定

このページのすべての再生メッセージ設定([下書きメッセージの再生時にアナウンス(For Draft Messages, Play)]フィールドを除く)は、ユーザがサードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可されているか、また単一の受信トレイ機能を使用できるか(Connection 8.5 以降のみ)に依存して、Cisco Unity Connection メッセージと外部に保存されたメッセージの両方に適用で

#### きます。

外部メッセージがメッセージ カウントに含まれるように Connection を設定する場合の詳細について は、『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings inCisco Unity Connection 8.x」 の章にある「Including External Messages in Message Counts」の項を参照してください。このドキュ メントは、

http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.html から入手可能です。

フィールド	説明
メッセージ音量 (Message Volume)	ユーザが電話でメッセージの本文やファクス メッセージの録音された音声コメントを再生するとき に、Cisco Unity Connection によって再生されるメッセージの音量レベルを選択します。
	• 1/2 (Low)
	• 中 (Medium)
	• 大 (High)
	ユーザは、Connection Messaging Assistant で音量レベルを調整することも、電話機で一時的に音量 を調整することもできます(コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザ は Media Master を使用して音量を調整できます)。
	デフォルト設定:[中 (Medium)]
メッセージ再生速度 (Message Speed)	ユーザが電話でメッセージの本文やファクス メッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection によるメッセージの再生速度を選択します。
	• $\phi \sim \langle \vartheta \rangle$ (Slow)
	• 標準 (Normal)
	• 速い (Fast)
	• 最速 (Fastest)
	ユーザは、Connection Messaging Assistant で速度を調整できます。
	コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して 再生速度を調整できます。
	デフォルト設定:[標準 (Normal)]

フィールド	説明
新規メッセージ再生 時にアナウンス (For New Messages, Play)	新規のマークが付いたメッセージの合計数をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、必要に応じて次のチェックボックスをオンにします。
	• [すべてのメッセージ数の合計(Total of All Message Count)]: このチェックボックスをオンに すると、Connectionによって新規のマークが付いたメッセージ(ボイス メッセージ、電子メー ルメッセージ、ファクス メッセージを含む)の合計数がアナウンスされます。
	<ul> <li>[ボイス メッセージ数(Voice Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、 Connection によって新規のマークが付いたボイス メッセージの合計数がアナウンスされます。</li> </ul>
	• [電子メール メッセージ数(Email Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、 Connection によって新規のマークが付いた電子メール メッセージの合計数がアナウンスされま す。
	• [ファクス メッセージ数(Fax Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、 Connection によって新規のマークが付いたファクス メッセージの合計数がアナウンスされます。
	<ul> <li>[開封確認メッセージ数(Receipt Message Count)]:このチェックボックスをオンにすると、 Connection によって新規のマークが付いた受信メッセージの合計数がアナウンスされます。</li> </ul>
開封済みメッセージ 再生時にアナウンス (For Saved Messages, Play)	[開封済みメッセージ数(Saved Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって開封済みのメッセージの合計数がアナウンスされます。
下書きメッセージの 再生時にアナウンス (For Draft Messages, Play)	[下書きメッセージ数(Draft Message Count)]チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって下書きとして保存されているメッセージの合計数がアナウンスされます。
	[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)]ページの [通話が切断されたとき、または自分が 切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)]が [メッセージを下書きとして 保存 (Save Message as Draft)]に設定されている場合は、メッセージの録音中に電話が切断される か、ユーザが切断したときに、Connection でメッセージを自動的に下書きとして保存することでき ます。
	[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)]ページの[下書きメッセージの保存をユーザに許可する (Allow Users to Save Draft Messages)]チェックボックスがオンである場合、ユーザは作成中のメッセージを下書きとして保存するよう選択することもできます。

#### 表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定(Playback Message Settings)] ページ(続き)
フィールド	説明
メッセージの再生前 にアナウンス (Before Playing	ユーザが電話で Connection にサインインしたときに、次のメニューを再生するように Cisco Unity Connection を設定するには、[メッセージ タイプ メニュー (Message Type Menu)]チェックボック スをオンにします。
Messages, Play)	• 1を押してボイスメールを再生
	• 2を押して電子メールを再生
	• 3を押してファクスを再生
	<ul> <li>4 を押して開封確認を再生</li> </ul>
	<i>(Connection 8.5 以降のみ)</i> [メッセージタイプメニュー(Message Type Menu)]の設定では、電子 メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生さ れるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで[テキスト/スピーチ(TTS)を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する(Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))]フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機 能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッ セージのプロパティ(送信者、日付、および時刻)だけが再生されます。
	<i>(Connection 8.0 のみ)</i> [メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)]の設定では、電子メー ルとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生される のは、ユーザに割り当てられているサービス クラスで [サードパーティのメッセージストア内の電子 メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)]フィールド が有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に 限られます。ファクス メッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、 日付、および時刻) だけが再生されます。

### 表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定(Playback Message Settings)] ページ(続き)

フィールド	説明
新しいメッセージの	ユーザに対する Cisco Unity Connection による新規メッセージの再生順序を示します。
冉生順序(New Message Play Order)	<ul> <li>[メッセージ タイプによる並び替え(Sort by Message Type)]:メッセージ タイプを選択し、上 向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージ タイプのリストを並べ替えます。メッセー ジは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。</li> </ul>
	<i>(Connection 8.5 以降のみ)</i> [メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)]の設定では、 電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが 再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで[テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))]フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生され るのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、 Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されま す。
	<i>(Connection 8.0 のみ)</i> [メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)]の設定では、電子 メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生 されるのは、ユーザに割り当てられているサービス クラスで[サードパーティのメッセージスト ア内の電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)]フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が 有効になっている場合に限られます。ファクス メッセージの場合、Connection によってメッ セージのプロパティ (送信者、日付、および時刻)だけが再生されます。
	<ul> <li>[受信日時による並び替え(Then By)]:[新しいメッセージ順(Newest First)]または[古い メッセージ順(Oldest First)]を選択し、Connectionによる新規メッセージまたは開封済みメッ セージの再生順序を指定します。</li> </ul>
	緊急メッセージは、開封確認確認を除いて、メッセージ タイプごとに常に通常のメッセージの前に再 生されることに注意してください(開封確認は送信時刻で並び替えられます)。

### 表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定(Playback Message Settings)] ページ(続き)

表 3-15	ユーザ テンプレ-	-トの [再生メッセー	ジの設定(Playback	Message Settings)	]ページ	(続き)
--------	-----------	-------------	---------------	-------------------	------	------

フィールド	説明
開封済みメッセージ	ユーザに対する Cisco Unity Connection による開封済みメッセージの再生順序を示します。
再生順序(Saved Message Play Order)	<ul> <li>[メッセージ タイプによる並び替え(Sort by Message Type)]:メッセージ タイプを選択し、上 向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージ タイプのリストを並べ替えます。メッセー ジは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。</li> </ul>
	(Connection 8.5 以降のみ) [メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)]の設定では、 電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが 再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで [テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))]フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生され るのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、 Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されま す。
	(Connection 8.0 のみ) [メッセージタイプメニュー(Message Type Menu)]の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可する(Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)]フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ(送信者、日付、および時刻)だけが再生されます。
	• [受信日時による並び替え(Then By)]: [新しいメッセージ順(Newest First)]または[古い メッセージ順(Oldest First)]を選択します。
削除したメッセージ 再生順序(Deleted	[新しいメッセージ順(Newest First)]または[古いメッセージ順(Oldest First)]を選択し、削除し たメッセージの再生順序を指定します。
Message Play Order)	(注) 緊急メッセージは、開封確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前 に再生されます(開封確認は送信時刻で並べ替えられます)。

フィールド	説明
各メッセージの再生	必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。
前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)	<ul> <li>[送信者情報(Sender's Information)]:メッセージの再生前にメッセージ送信者の発信者情報を 再生するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、このチェックボックスをオンにしま す。再生される情報は、Connectionの設定内容によって異なります。</li> </ul>
1 1ay)	デフォルトでは、[送信者情報 (Sender's Information)]チェックボックスがオンになっている場合、Connection によって次の情報が再生されます。
	- 識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection によってユーザの録音名が再 生されます。ユーザに録音名がない場合、Connection は、代わりにユーザに関連付けられた プライマリ内線番号を再生します。
	- 識別できない発信者が残したメッセージの場合、Connection はメッセージを再生する前に、 電話番号(ANIまたは発信者 ID) 情報を再生しません。
	<ul> <li>[内線番号を含める(Include Extension)]:[送信者情報(Sender's Information)] チェックボッ クスと併せて使用します。メッセージの再生前に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番 号を再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</li> </ul>
	<ul> <li>[メッセージ番号(Message Number)]:メッセージの再生前に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ1」)をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボック スをオンにします。</li> </ul>
	• [メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)]:発信者がメッセージを録音した時刻をア ナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。
	• [送信者の ANI (Sender's ANI)]:識別できない発信者が残したメッセージについて、メッセージの再生前に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報をアナウンスするように Connection を設定 するには、このチェックボックスをオンにします。
	<ul> <li>[メッセージの時間(Message Duration)]:メッセージの再生時間をメッセージへッダーの一部 としてアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにしま す。転送されるメッセージには、音声コメントと元のボイス メッセージの再生時間が含まれま す。</li> </ul>
各メッセージを再生	必要に応じて、次の項目を設定します。
する間 (While Playing Each Message)	<ul> <li>[メッセージの早送り ミリ秒 (Fast Forward Message by Milliseconds)]: ユーザが メッセージを再生中に早送りする場合に、Connection によって前方にスキップされる時間の長さ を指定します。</li> </ul>
	メッセージを前方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準にならない ので注意してください。前方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、 最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。
	デフォルト設定:5秒
	<ul> <li>[メッセージの巻き戻し ミリ秒(Rewind Message by Milliseconds)]: ユーザがメッ セージを再生中に巻き戻しする場合に、Connection によって後方にスキップされる時間の長さを 指定します。</li> </ul>
	メッセージを後方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準にならない ので注意してください。後方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、 最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。
	デフォルト設定:5秒

表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定(Playback Message Settings)] ページ(続き)

フィールド	説明
フィールド 切断またはメッセー ジ再生中にユーザが 切断したとき (When Disconnected or User Hangs Up During Message	<ul> <li>説明</li> <li>必要に応じて、次の項目を設定します。</li> <li>[メッセージ ブックマークの作成(Create a Message Bookmark)]:メッセージの再生中に電話が切断されたとき、またはユーザが切断したときに、メッセージのブックマークを作成するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、メッセージのブックマークを使用して、指定の時間内に Connection にコールバックして、メッセージの再生を再開することができます。</li> </ul>
Playback)	新規メッセージまたは開封済みのメッセージの再生中に電話が切断されると、Connection によっ てメッセージのブックマークが作成されます。削除されたメッセージ、下書きメッセージ、また は外部の電子メール メッセージの再生中や、メッセージ ロケータなどの動的な検索によって生 成されたメッセージ (「<ユーザ名>からのメッセージを検索~ (Find messages from <ユーザ名 >)」など)の再生中には、メッセージのブックマークは作成されません。
	<ul> <li>「新規メッセージのマーク (Mark a New Message)]:ユーザがメッセージの本文にアクセスして から切断するか、メッセージの管理方法を示す前に切断された場合に、そのメッセージに新規の マークを付けるように Cisco Unity Connection を設定するか、開封済み(読み取り済み)のマー クを付けるように設定するかを示します。(ユーザがメッセージに返信するかメッセージを転送 する、ユーザに電話する、オペレータや別の内線に転送するなどの動作を行った後、ユーザが特 に指定していない限り、Connection によってメッセージはそのまま保存されます)。</li> </ul>
	<ul> <li>デフォルト設定:[メッセージを未開封にする(Mark Message New)]</li> <li>(注) [メッセージ ブックマークの作成(Create a Message Bookmark)] チェックボックスをオンに する場合は、メッセージの再生中に通話が切断されたときに、新しいメッセージに新規の マークを付けるように設定することをお勧めします。切断時に新しいメッセージに開封済み のマークを付けるように設定すると、次の新しいメッセージにはメッセージのブックマーク が作成されますが、ユーザが切断時に聞いていたメッセージにはブックマークは作成されま せん。</li> </ul>

### 表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定(Playback Message Settings)] ページ(続き)

説明

フィールド

後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)	[送信者情報 (Sender's Information)]:メッセージの再生後にメッセージ送信者の発信者情報を再生 するように Connection を設定する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報 は、Connection の設定内容によって異なります。(Connection 8.6(1)以降のみ)
	識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection によってユーザの録音名が再生されます。ユーザに録音名がない場合、Connection は、代わりに TTS 表示名およびユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。ユーザに表示名がない場合、Connection は、プライマリ内線番号を再生します。
	識別できない発信者が残したメッセージの場合、Connection によってメッセージの再生後に電話番号(ANI または発信者 ID) 情報は再生されません。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	[内線番号を含める(Include Extension)]:[送信者情報(Sender's Information)] チェックボックス と併せて使用します。メッセージの再生後に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番号を再生 するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。(Connection 8.6(1) 以降のみ)
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	[送信者の ANI (Sender's ANI)]:[送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて 使用します。識別できない発信者によって残されたメッセージの場合は、このチェックボックスをオ ンにしてメッセージを再生した後に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供するように Connection に指示します。(Connection 8.6(1) 以降のみ)
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	[メッセージ番号 (Message Number)]:メッセージの再生後に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ1」)をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスを オンにします。(Connection 8.6(1) 以降のみ)
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	[メッセージ送信時間(Time the Message Was Sent)]:発信者がメッセージを録音した時刻をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。
	デフォルト設定:チェックボックスはオンです
	[メッセージの時間(Message Duration)]:メッセージの再生時間をメッセージフッターの一部とし てアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。転送 されるメッセージには、音声コメントと元のボイスメッセージの再生時間が含まれます。 (Connection 8.6(1)以降のみ)
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
[メッセージ後 (After Message)] メニューを再生した 後 (After Playing the After Message	[保存 (Save)]や[削除 (Delete)]など、[メッセージ後 (After Message)]オプションの何らかの アクションを実行するようユーザに要求することなく、メッセージ スタックに内の次のメッセージに 自動的に移動するように Connection を設定するには、[自動的に次のメッセージに進む (Automatically Advance to the Next Message)]チェックボックスをオンにします。 デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
Menu)	
(Connection 8.6(1) 以降のみ)	

#### 表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定(Playback Message Settings)] ページ(続き)

各メッセージの再生 必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。

フィールド	説明
メッセージを削除す るとき(When Deleting a Message)	ユーザが電話で新規メッセージおよび開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに 求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、[新規および開封済みメッセージの削除を確 認する(Confirm Deletions of New and Saved Messages)] チェックボックスをオンにします。ユー ザが削除済みメッセージにアクセスできない場合は、このチェックボックスをオンにすることを検討 してください。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

### 表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定(Playback Message Settings)] ページ(続き)

### 関連項目

『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Message Playback Options in Cisco Unity Connection 8.x」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

# ユーザ テンプレートの送信メッセージの設定

及 5-10 エ ップノフレ Foo [広信アッピ フの政定 (Send Message Settings/ ] 、	s)]ページ	(Send Message Settings	[送信メッセージの設定]	ユーザ テンプレートの	表 3-16
--	--------	------------------------	--------------	-------------	--------

フィールド	説明
ユーザは、このサー	ユーザがローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージ
バ上のユーザにブ	を送信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。
ロードキャストメッ	「デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
セージを送信できる	
(User Can Send	
Broadcast Messages	
to Users on This	
Server)	
ユーザは、サーバに	ユーザがブロードキャスト メッセージを編集できるようにするには、このチェックボックスをオンに
保存されたブロード	します。このチェックボックスをオンにすると、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ
キャストメッセージ	上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信することも可能になります。
を更新できる(User	 デフォルト設定・チェックボックスけオフです
Can Update	
Broadcast Messages	
Stored on This	
Server)	

受信者の入力方法 (Enter a Recipient	メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンバセーションでユーザに要求する入力方法を選択します。
By)	・ 姓、名の順(Spelling the Last Name Then First Name)
	• 内線番号順(Entering the Extension)
	• 名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name)
	(注) 名前を入力して宛先指定を行う場合は、電話機の文字キーパッドを使用する必要があります。
	この設定は、音声認識カンバセーションの使用時には適用されません。
	ここで選択したオプションに関係なく、ユーザは、電話でメッセージの宛先を指定しているときに# キーを2回押すと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定を切り替えることができます。た だし、[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced)]>[カンバセーション (Conversations)]ページの[スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)]チェックボックスがオンになっている場合、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定す る方法は、ユーザの内線番号の入力だけになります。
受信者を名前で確認 する(Confirm Recipient by Name)	ユーザを宛先として指定したときに、選択した名前の確認プロンプトを再生する場合は、このオプ ションを有効にします。デフォルトでは、ユーザの名前をリストから選択したときに、Cisco Unity Connection によって確認のために名前が繰り返されることはありません。
	ユーザが名前ではなく ID で宛先を指定する場合は、このオプションを有効にすることをお勧めします。
	(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して常に確認プロンプトが再 生されます。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
各受信者の後に名前 を追加する	複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前の追加を続けることを ユーザに求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、このオプションを有効にします。
(Continue Adding Names After Each Recipient)	デフォルトで、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する場合は、Connection によって1人の受信 者の追加が許可されてから、キー入力で次に何をやるかを指示するように要求されます(「別の受信 者を追加するには1を押してください。(To add another recipient, press 1.) メッセージ オプションに ついては、3を押してください。(For message options, press 3.) 録音する場合は、#を押してくださ い。(To record, press #.)」)。複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザが、各受信者を 追加してから1を押して宛先指定を続行するのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。この オプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛 先指定プロセスを大幅に効率化できます。
	(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前の追加を続けるように求めるプロンプトが常に再生されます。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

### 表 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定(Send Message Settings)] ページ(続き)

フィールド	説明
宛先指定優先リスト に受信者を自動的に 追加する	ユーザがメッセージの受信者を宛先として初めて指定するときに、その受信者を名前の重み付けリストに自動的に追加するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。名前の主には、その後の使用状況に基づいて調整されます。
(Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)	ユーザが名前の一部を使用してメッセージの宛先を指定したときに、一致する名前が複数検出された 場合は、その中から、重みで並べ替えられた宛先指定優先リストに最初に存在する名前が Connection によって表示されます。ユーザがボイス コマンドを使用してメッセージの宛先を指定し た場合、Connection では宛先指定優先リスト内の名前の重みが使用されます。したがって、ユーザ が発声した名前と音声学的に類似する名前が音声認識エンジンによって一致として選択される可能性 が高くなります。 デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
下書きメッセージの 保存をユーザに許可	ユーザが作成中のメッセージを下書きとして保存するかどうかを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。
する (Allow Users to Save Draft Messages)	メッセージを下書きとして保存している場合、音声認識ユーザは、メイン メニューから「Draft messages」と発声して下書きメッセージにアクセスし、メッセージを完成させて送信することができ ます。タッチトーン カンバセーション ユーザが下書きメッセージにアクセスできるようにするには、 カスタム キーパッド マッピング ツールを使用してカスタム カンバセーションで [下書きメッセージ の編集(Edit Draft Messages)]オプションにキーを割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンバ セーションに割り当てる必要があります。
	[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced)]>[カンバセーション (Conversations)]ページで[下書きメッセージ:保持期間(日)(Draft Messages: Retention Period (in Days))]設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを 保存する日数を設定できます。その期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しなけ れば、そのメッセージは自動的に削除されます。
メッセージの転送ま たは応答時に緊急フ ラグを保持する	ユーザが電話インターフェイスを使用して緊急メッセージを転送したり、緊急メッセージに返信した りするときに緊急フラグを維持するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェック ボックスをオンにします。
(Retain Urgency Flag When Forwarding or	<i>(Connection 8.5 以降のみ)</i> この設定は、Connection Web Inbox、IMAP 電子メール クライアント、 または ViewMail を使用して送信するメッセージには適用されません。
Replying to Messages)	<i>(Connection 8.0 のみ)</i> この設定は、Connection Messaging Inbox、IMAP 電子メール クライアント、または ViewMail を使用して送信するメッセージには適用されません。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

### 表 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定(Send Message Settings)] ページ(続き)

フィールド	説明
通話が切断されたと き、または自分が切 断したとき(When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)	ユーザがメッセージの送信、応答、または転送を処理しているときに通話が切断された場合に、メッ セージを送信するように Cisco Unity Connection を設定するか、メッセージを破棄するように設定す るかを示します。
	通話は意図的に切断されることもあれば、ユーザが電話を切ったり、携帯電話のバッテリが切れたり、圏外になったりする場合など、不意に切断されることもあります。デフォルトでは、次の場合に通話が切断されると、Connection によってメッセージが送信されます。
	<ul> <li>ユーザがメッセージに返信、またはメッセージを送信しようとしている場合:メッセージの受信 者が1名以上存在し、録音の長さが1秒(1,000ミリ秒)を超えている状態。ユーザが録音また はメッセージのアドレス指定を終了していなくても、Connection はメッセージを送信します。</li> </ul>
	<ul> <li>ユーザがメッセージを転送中の場合:メッセージの受信者が1名以上存在する状態。ユーザが オーディオ コメントの録音をしていなかったり、メッセージの宛先指定を完了していなくても、 Connection はメッセージを送信します。</li> </ul>
	[メッセージの削除(Discard Message)]が選択されている場合、ユーザが#キーを押してメッセージの送信準備ができていることを確認しない限り、Connectionはメッセージを送信しません。ユーザがメッセージを送信する前に電話が切断されると、Connectionはメッセージを送信せずに削除します。
	[メッセージを下書きとして保存 (Save Message as Draft)]が選択されている場合、Connection は メッセージをドラフト フォルダに保存します。メッセージを下書きとして保存している場合、音声認 識ユーザは、メイン メニューから「Draft messages」と発声して下書きメッセージにアクセスし、 メッセージを完成させて送信することができます。タッチトーン カンバセーション ユーザが下書き メッセージにアクセスできるようにするには、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用してカ スタム カンバセーションで [下書きメッセージの編集 (Edit Draft Messages)]オプションにキーを 割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンバセーションに割り当てる必要があります。
	[システム設定 (System Settings)]>[詳細設定 (Advanced)]>[カンバセーション (Conversations)]ページで[下書きメッセージ:保持期間(日)(Draft Messages: Retention Period (in Days))]設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを 保存する日数を設定できます。指定の期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しな ければ、そのメッセージは自動的に削除されます。
	デフォルト設定:[メッセージを送信 (Send Message)]

表 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定(Send Message Settings)] ページ(続き)

### 関連項目

『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Message Addressing and Sending Options in Cisco Unity Connection 8.x」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

### ユーザ テンプレートのグリーティング

### 表 3-17 ユーザ テンプレートの [グリーティング (Greeting)]ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	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 選択します。
	グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、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 ングが再生されます。
グリーティング (Greeting)	(表示専用)グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリー ティングの名前を選択します。
終了日 (End Date)	(表示専用)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)	(表示専用)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。
	• [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。

### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Greetings in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

# ユーザ テンプレートのグリーティングの編集

表 3-18 ユーザ テンプレートの [グリーティングの編集(Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	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。
	• [無効 (Disabled)]:該当するグリーティングは無効になっています。
	<ul> <li>         [終了日時設定なしでグリーティングを有効する(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。     </li> </ul>
	<ul> <li>[次の日時まで有効にする(Enabled Until)]: Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[次の日時まで有効にする(Enabled Until)]を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。</li> </ul>

説明
選択したグリーティングのソースを示します。
<ul> <li>[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 に よって、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録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、&lt;ユーザ名&gt; はただいま電話に出ることができません (Sorry, <user name&gt; is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection によって再生されます。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 合は、Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。</user </li> </ul>
(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。
• [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。
<ul> <li>[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によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されま す。</li> </ul>
発信音を待ってメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。
デフォルト設定:チェックボックスはオンです。

### 表 3-18 ユーザ テンプレートの [グリーティングの編集(Edit Greeting)] ページ(続き)

フィールド	説明
グリーティング中	グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。
(During Greeting)	• [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)]: グリーティングの再生中に発信者の入力を無 視するには、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 ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われま す。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	<ul> <li>[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)]: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発信者に許可するには、このチェックボッ クスをオンにします。発信者の入力した番号が[デフォルトのシステム転送(Default System Transfer)]規制テーブルで許可されている場合に限り、Connectionによってリリース転送が試 みられます。</li> </ul>
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	• [発信者に再入力を求める回数(Times to Re-Prompt Caller)]: Connection から発信者に再入力 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、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合:送信先(If Caller Exits Send To)]フィールドで選択したア クションが実行されます。
	デフォルト設定:ゼロ (0)
	• [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)]: 発信者に入力を求めた後、入力を再度求 めるまで Connection が待機する秒数を示します。
	デフォルト設定:2秒

夜 3-18 エーサ ナノノレートの [クリーナイングの編集(Edit Greeting)] ペーン(i	表 3-18	ユーザ テンプレートの	[グリーティングの編集	(Edit Greeting)	]ページ	(続き)
--	--------	-------------	-------------	-----------------	------	------

表 3-18 ユーザ テンブレートの [グリーティングの編集(Edit Greeting)] ページ
--

フィールド	説明
グリーティング後	グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。
(After Greeting)	• [コール アクション (Call Action)]:該当するアクションをリストから選択します。
	<ul> <li>[通話を切断する(Hang Up)]:発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに 打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。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。</li> </ul>
	<ul> <li>[グリーティングを再開する(Restart Greeting)]: Connection によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラーグリーティングに使用されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[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)</li> <li>]: 適切なコール ルーティング テーブル (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、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[メッセージの録音を開始する(Take Message)]:発信者からのメッセージが録音されます。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。</li> </ul>
	<ul> <li>[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。</li> <li>コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを 指定します。</li> </ul>
	• [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。
	- [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 では、規制テー ブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。
	- [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。
	<ul> <li>[サインイン(Sign-In)]:通話をユーザのサインイン 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。</li> </ul>
	- [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 従ってサインインした後、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 では、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が実行されます。
	<ul> <li>[メールボックスがあるユーザ(User with Mailbox)]:指定したユーザに通話を送信します。 コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。</li> </ul>

### 表 3-18 ユーザ テンプレートの [グリーティングの編集(Edit Greeting)] ページ(続き)

フィールド	説明
発信者オプション (Caller Options)	<i>(オプション グリーティングだけに適用可能)</i> Cisco Unity Connection による、ユーザへの通話の処 理方法を示します。次のいずれか、またはすべてのチェックボックスをオンにします。
	<ul> <li>ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone)</li> </ul>
	(注) この設定は、通話が自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線番号へ転送され る場合に限り適用できます。識別できない発信者や別のユーザがユーザの内線番号に直接ダ イヤルした場合には、この設定は適用されません。
	<ul> <li>ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers from Skipping the User's Greeting)</li> </ul>
	• 発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers from Leaving Messages)
	他の Connection ユーザが Connection カンバセーション (「メッセージを送信するには 2 を押してく ださい (Press 2 to send a message)」)を使用するか、別の Connection クライアント アプリケーショ ンを使用することによってメッセージを送信する場合、発信者オプションは適用されません。
レコーディング (Recording)	Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語 で録音することができます。[録音言語(Recorded Languages)]フィールドには、グリーティング が録音されている各言語が表示されます。(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する 場合に限り表示されます。[一括編集(Bulk Edit)]操作には適用されません)。
	ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、 [再生/録音(Play/Record)]ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された 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(Options)]メニューにあ る[ファイルを開く(Open File)]を選択します。
	グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対し て設定された言語によって異なることに注意してください。ユーザの[メッセージ設定の編集(Edit Message Settings)]ページの[発信者に使用する言語(Language That Callers Hear)]設定で、言語 を設定できます。この設定に[発信者から言語を継承する(Inherit Language from Caller)]を選択す ると、最後に処理されたコールのコール ルーティング ルールまたはコール ハンドラよって設定され た言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection で決定されます。(コールを処理するすべ てのルールとハンドラに関して言語を継承するように設定されている場合、コールがユーザのグリー ティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応するグリーティングが再生されます)。

### 関連項目

- 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Greetings in Cisco Unity Connection 8.x」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.x) の「Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 8.x」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定(Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

# ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定 (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

表 3-19

ユーザ テンプレートの [グリーティング後メッセージの設定(Post Greeting Recording Settings)] ページ (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

フィールド	説明
グリーティング後 メッセージを再生す る (Play Post Greeting Recording)	発信者がユーザまたはコール ハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者に メッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発 信者だけに録音を再生するのかについても指定します。
	• [メッセージを再生しない(Do Not Play a Recording)]: この機能を無効にする場合は、この設 定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザ グリーティングまたは コール ハンドラ グリーティングだけを再生します。
	<ul> <li>[すべての発信者に対してメッセージを再生する(Play Recording to All Callers)]:発信者が メッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコール ハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。</li> </ul>
	<ul> <li>[識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する(Play Recording Only to Unidentified Callers)]:発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザ グリーティングまたは コール ハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザ ア カウントに関連付けられていない電話から発信し、Connection にサインインしていないユーザに も、グリーティングの後にメッセージを再生します。</li> </ul>
	デフォルト設定:[メッセージを再生しない(Do Not Play Recording)]。
再生するグリーティ ング後メッセージの 選択 (Play Post Greeting Recording Selection)	このユーザまたはコール ハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名前を選択します。
	[メッセージを再生しない(Do Not Play Recording)]オプションを選択すると、この設定は無視されることに注意してください。

# ユーザ テンプレートの通知デバイス

表 3-20 ユーザ テンプレートの [通知デバイス(Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	通知デバイスを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除(Delete Selected)]を選択します。複数の通知デバイスを同時に削除できます。
ステータス(Status)	(表示専用)通知デバイスに対して [通知デバイスの編集(Edit Notification Device)] ページで [有 効(Enabled)] チェックボックスをオンにしていると、このカラムの値は [有効(Enabled)] になり ます。チェックボックスをオフにすると、値は [無効(Disabled)] になります。
表示名(Display Name)	通知デバイスの名前。 通知デバイスに固有のページに移動するには、表示名を選択します。
タイプ (Type)	(表示専用) このカラムには、通知デバイスの作成時に選択された [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストの値が表示されます。タイプは変更できません。

表 3-20	ユーザ テンプレートの [通知デバイス(Notification Devices)] ページ(続き)	
--------	--	--

フィールド	説明
通知先 (Destination)	(表示専用)電話およびポケットベルの場合、このカラムには[通知デバイスの編集(Edit Notification Device)]ページの[電話番号(Phone Number)]フィールドの値が表示されます。 SMTP および System Management Server(SMS)デバイスの場合、このカラムには[宛先(To)] フィールドの値が表示されます。
電話システム (Phone System)	<i>(表示専用)</i> 電話およびポケットベルの場合、このカラムには [ 通知デバイスの編集(Edit Notification Device)] ページの [ 電話システム (Phone System) ] フィールドの値が表示されます。 SMTP デバイスおよび SMS デバイスの場合、このカラムは空白になります。

### 関連項目

『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Notification Devices in Cisco Unity Connection 8.x」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

# ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成

表 3-21	ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成	(New Notification Device)]ページ
--------	--------------------------	-------------------------------

フィールド	説明
通知デバイスのタイ プ(Notification Device Type)	リストから通知デバイスのタイプを選択します。
表示名 (Display Name)	通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。
電話番号(Phone Number)	(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)選択したデバイスの電話番号を、トランク アクセス コードを含めて入力します。電話番号には、0~9の数字および次のダイヤル文字を使用し ます。
	• 1 秒間の一時停止を挿入するための,(カンマ)
	<ul> <li>電話機の#および*キーに対応する#および*</li> </ul>
	<ul> <li>国際電話に対応する +</li> </ul>
	ユーザは、この番号を電話機で変更できます。
追加ダイヤル番号 (Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされる追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
	たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベルデバイスに通知を送信するときにコー ルバック番号を含めることができます。また、内線につなぐために追加ダイヤル番号を使用すること もできます。その場合、800のようなパブリックアクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、 ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。

フィールド	説明
追加ダイヤル番号を ダイヤルする前の待 機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]の数字がダイヤルされます。このオプショ ンは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出し パターンが異常な場合)に使用します。
呼び出し回数 (Rings to Wait)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection による接続試行が終了します。この設定値は3回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。 デフォルト設定:4回
ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合の、 Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合 は、大きめの数値を選択します。
ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)	アフォルト設定:4回 (電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザの番号が通話中の場合に、接続を 再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先の通話時間が長い場合 は、大きめの数値を選択します。
RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)	アフォルト設定:5分 (電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザが電話に応答しない場合の、 Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を 選択します。 デフォルト設定:4回
RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合に、接続 を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先のユーザが長時間離席 していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定:15分

### 表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成(New Notification Device)] ページ(続き)

### 表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成(New Notification Device)] ページ(続き)

フィールド	説明
試行に成功した後の リトライ数 (Retries After Successful Attempt)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ポケットベルへのコールが最初に成功し た後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージの リマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通 知を受信しなかった場合には、この設定を[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)]と併せて使用します。
	値を0(ゼロ)より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、 Connectionによって[試行に成功した後のリトライ間隔(Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的はコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数(Retries After Successful Attempt)]を2に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔(Retry Interval After Successful Attempt)]を15に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、 正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザ が午後12時15分までにメッセージを確認しないと、午後12時15分に Connection からポケットベ ルへ再びコールが発信されます。午後12時30分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12時30分に Connection からポケットベルへもう1度コールが発信されます。
	<ul> <li>(注) [通知デバイスの編集(Edit Notification Device)]ページで[新規メッセージがまだある場合 は通知を繰り返す(Repeat Notification If There Are Still New Messages)]設定を有効にして いる場合に生成される通知とは別に、この設定によって一連の通知が生成されます。何度も 通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)]設定と[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返 す(Repeat Notification If There Are Still New Messages)]設定の両方ではなく、いずれかを 使用することをお勧めします。</li> </ul>
	0 ~ 100 の範囲の値を入力します。値を 0(ゼロ) に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて 成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。
	デフォルト設定:0
試行に成功した後の リトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)	(ポケットベル通知デバイスだけに適用可能)[試行に成功した後のリトライ数(Retries After Successful Attempt)]が0(ゼロ)より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認 していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポ ケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加 を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかっ た場合は、この設定を[試行に成功した後のリトライ数(Retries After Successful Attempt)]と併せ て使用します。
	0 ~ 100 分の範囲の値を入力します。値を 0(ゼロ)に設定すると、デバイスへのダイヤルにポート を使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。
	デフォルト設定:1分
電話システム (Phone System)	(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)通知デバイスを使用する電話システムを選択します。
通知でユーザ ID の 入力を求める (Prompt for User ID	(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求す るかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮 するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。
on Notifications)	(注) この設定は慎重に使用してください。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に応答しない 場合だけにしてください。
SMPP プロバイダ (SMPP Provider)	<i>(SMS 通知デバイスだけに適用可能)</i> 該当の SMPP プロバイダーを選択します。

フィールド	説明
宛先(To)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS(SMPP)デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。
	• SMTP のテキスト メッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、または別の電子メール アカウント(自宅の電子メール アドレスなど)の電子メール アドレスを入力します。
	<ul> <li>SMS (SMPP) のテキストメッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。 入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、ある プロバイダーでは、プラス記号(+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号(+12065551234 など)の順で指定する必要がありま す。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィクスを入力しないでください。スペース、ダッ シュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。</li> </ul>
	このフィールドには、128 文字まで入力できます。
送信元(From)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)文字対応の携帯電話またはポケット ベルの場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応 じて)英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行 に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤル することができます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必 要があります。
	SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する情報は SMPP プロバイダーによって次の ように異なります。
	• SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「送信元アドレス」を要求している場合 は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。
	<ul> <li>SMPP プロバイダーが「送信元アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認する ためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダー に応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号(+)で始まる国際国コー ド、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など)の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤル プレ フィクスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないで ください。</li> </ul>
	(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元(From)]フィールドに入力した番号がプロバイ ダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号 が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を[メッ セージテキスト(Message Text)]フィールドに入力する方法もあります。
	このフィールドには、40文字まで入力できます。
メッセージヘッダー (Message Header)	(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) Connection が通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキ ストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。

### 表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成(New Notification Device)] ページ(続き)

説明

フィールド

メッセージテキスト (Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めているテキスト メッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門への コールに応じるため待機しているユーザ宛てであれば、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」 と入力できます。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここ に入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。
	(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を メッセージテキスト内に入力します(たとえば、tel:2065551212の形式で番号を入力しま す)。
	このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用され るように設定した文字セットによっては、160 文字より短いメッセージが切り捨てられる可能性があ ります)。
メッセージフッター (Message Footer)	(SMTP 通知デバイスだけに適用可能)通知メッセージのフッターに入れる任意のテキストを入力します。Connectionたとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。
メッセージテキスト にメッセージ情報を 含める(Include Message Information in Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)通知デバイスに送信されるテキスト 文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報に は、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ(音声、電子メール、ファクス)、 メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合は そのステータスの表示が含まれます。
メッセージ数をメッ セージテキストに含 める(Include Message Count in Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)通知にメールボックス内の新規メッ セージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。
メッセージテキスト に Cisco PCA への リンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)	<i>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能)</i> SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンに します。

### 表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成(New Notification Device)] ページ(続き)

### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Notification Devices in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

# ユーザ テンプレートの通知デバイスの編集

表 3-22

ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集(Edit Notification Device)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	通知デバイスを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。
表示名 (Display Name)	通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。
最初の通知の試行前 の遅延(Delay Before First Notification	メッセージが [通知規則のイベント (Notification Rule Events)]フィールドで選択した基準と一致す る場合は、メッセージが受信された時点から通知のトリガーまでの遅延(分単位)を指定します。一 定の間隔(15分など)で異なるデバイスに通知を送信して、カスケードメッセージ通知と同じ効果 を得ることができます。
Attempt)	この遅延時間によって、デバイススケジュールがアクティブでなくなったときに通知が到達した場合、その通知は、スケジュールが再度アクティブになるまで実行されません(メッセージがまだ新規である場合に限られます)。
	0~120分の値を入力してください。
	デフォルト設定:0分
新規メッセージがま だある場合は通知を 繰り返す(Repeat Notification If There Are Still New Messages)	ユーザが1つ以上の新規メッセージを持っている限り、そのユーザへの通知を繰り返すように Cisco Unity Connection を設定する場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェック ボックスをオンにする場合は、[通知反復間隔(Notification Repeat Interval)]フィールドに通知間 隔も入力します。この間隔の間に新規メッセージが追加されると、Connection によってこれらの メッセージに対する通知と元の通知が組み合わされて、間隔の終了時に1つの通知が送信されます (この時点でユーザのメールボックスに新規メッセージが残っている場合)。すべての新規メッセージ に対する1つの「一括」通知が、メッセージを確認するまで定期的に繰り返されることをユーザが希 望する場合は、この設定を使用します。
	(注) ホケットベル通知アバイスについては、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)]設定をゼロ以外の値にしている場合に生成される通知とは別の一連の 通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成 功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)]設定と[新規メッセージがまだあ る場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)]設定の両方 ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)	この設定は、[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す(Repeat Notification If There Are Still New Messages)] チェックボックスと併せて使用します。通知が初めて送信された後、Cisco Unity Connection によって通知が繰り返される間隔を分単位で指定します。指定した間隔に従って、継続的に通知が送信されます。たとえば、午前11時47分に通知反復間隔を5分間に設定すると、午前11時50分、午前11時55分、午後12時00分、午後12時05分、午後12時10分というように、Connection によって新規メッセージの通知がユーザに送信されます。この通知スケジュールは、ユーザ宛ての新規メッセージが1つ以上存在している限り有効になります。
	[通知反復間隔(Notification Repeat Interval)]の範囲は $0 \sim 60$ 分です。
	(注) [通知反復間隔(Notification Repeat Interval)]を0分にすると、通知の反復は無効になります。
	デフォルト設定:0分

### 表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集(Edit Notification Device)] ページ(続き)

フィールド	説明
通知の失敗時(On Notification Failure)	(電話、ポケットベル、および SMS 通知デバイスだけに適用可能)メッセージ通知は、最初に選択したデバイスへの通知の送信に失敗した場合に、一連の通知デバイスを「チェーン」するように設定できます。最初の(または直前の)デバイスへの通知が失敗した場合に、通知を別のデバイスに送信するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、次の点に注意してください。
	<ul> <li>[通知の失敗時(On Notification Failure)]に対して、[次の宛先に送信する(Send To)]を選択し、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection から次に連絡させるデバイスを選択します。この設定は、チェーンに含まれる最初の通知デバイスと他のすべてのデバイス(最後のデバイスを除く)に適用されます。</li> </ul>
	<ul> <li>チェーンに含まれる2番目以降のすべてのデバイスで、[通知規則のイベント(Notification Rule Events)]チェックボックスをすべてオフにします。通知イベントを有効にした場合は、このデバイスに対するメッセージ通知が即座に開始され、1つ前のデバイスの通知の失敗は待機されません。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。</li> </ul>
	<ul> <li>チェーン内の最後のデバイスを除いて、メッセージ通知をチェーンするように SMTP デバイスを 設定しないでください。Connection では、SMTP デバイスに対する通知の失敗が検出されません。</li> </ul>
イベントタイプ (Event Type)	新規メッセージを受信したときに Cisco Unity Connection からこのデバイスに通知が送信されるよう にするには、必要に応じて次のチェックボックスをオンにします。
	<ul> <li>[すべてのメッセージ (All Messages)]:ディスパッチや他のボイス メッセージ、およびファクスメッセージなどの新規メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)]チェックボックスをオンにすると、新規メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[ディスパッチメッセージ (Dispatch Messages)]: ディスパッチメッセージとしてのマークが付いた新規メッセージを受信すると、Connectionからこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)]チェックボックスをオンにすると、新規ディスパッチメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connectionから通知が送信されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[すべてのボイスメッセージ (All Voice Messages)]:新規のボイスメッセージ (ディスパッチ メッセージを含む) が受信されると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊 急のみ (Urgent Only)]チェックボックスをオンにすると、新規のボイスメッセージに緊急の マークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[ファクスメッセージ(Fax Messages)]:新規のファクスメッセージを受信すると、 Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ(Urgent Only)]チェックボッ クスをオンにすると、新規のファクスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、 Connection から通知が送信されます。</li> </ul>
	• [予定表の予定(Calendar Appointments)] <i>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけ に適用可能)</i> : Outlook にスケジュールされている予定について、Connection からこのデバイス に通知が送信されます。
	<ul> <li>[予定表の会議(Calendar Meetings)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適 用可能): Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express にスケジュー ルされている会議について、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。(Cisco Unified MeetingPlace Express との統合は、Cisco Unity Connection 8.5 以降ではサポートされな いことに注意してください)。</li> </ul>

フィールド	説明
電話番号(Phone Number)	(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)選択したデバイスの電話番号を、トランク アクセス コードを含めて入力します。電話番号には、0~9の数字および次のダイヤル文字を使用し ます。
	• 1秒間の一時停止を挿入するための,(カンマ)
	<ul> <li>電話機の#および*キーに対応する#および*</li> </ul>
	<ul> <li>国際電話に対応する +</li> </ul>
	ユーザは、この番号を電話機で変更できます。
追加ダイヤル番号 (Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされる追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。
	たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベル デバイスに通知を送信するときにコー ルバック番号を含めることができます。また、内線につなぐために追加ダイヤル番号を使用すること もできます。その場合、800のようなパブリック アクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、 ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。
追加ダイヤル番号を ダイヤルする前の待 機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって[追加ダイヤル番号 (Extra Digits)]の数字がダイヤルされます。このオプショ ンは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合(電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出し パターンが異常な場合)に使用します。
呼び出し回数 (Rings to Wait)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection による接続試行が終了します。この設定値は3回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。
	デフォルト設定:4回
ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザの番号が通話中の場合の、 Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合 は、大きめの数値を選択します。
	デフォルト設定:4回
ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザの番号が通話中の場合に、接続を 再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先の通話時間が長い場合 は、大きめの数値を選択します。
	デフォルト設定:5分
RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザが電話に応答しない場合の、 Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を 選択します。
	デフォルト設定:4回
RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ユーザが電話に応答しない場合に、接続 を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先のユーザが長時間離席 していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。
	デフォルト設定:15分

表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集(Edit Notification Device)] ページ(続き)

### 表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集(Edit Notification Device)] ページ(続き)

フィールド	説明
試行に成功した後の リトライ数 (Retries After Successful Attempt)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)ポケットベルへのコールが最初に成功した後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージの リマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通 知を受信しなかった場合には、この設定を[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)]と併せて使用します。
	値を 0 (ゼロ) より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、 Connection によって [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的はコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)]を 2 に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)]を 15 に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、 正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザ が午後 12 時 15 分までにメッセージを確認しないと、午後 12 時 15 分に Connection からポケットベ ルへ再びコールが発信されます。午後 12 時 30 分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12 時 30 分に Connection からポケットベルへもう 1 度コールが発信されます。
	<ul> <li>(注) [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す(Repeat Notification If There Are Still New Messages)]設定を有効にしている場合に生成される通知とは別に、この設定によって 一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試 行に成功した後のリトライ数(Retries After Successful Attempt)]設定と[新規メッセージが まだある場合は通知を繰り返す(Repeat Notification If There Are Still New Messages)]設定 の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</li> </ul>
	$0 \sim 100$ の範囲の値を入力します。値を $0$ (ゼロ)に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。
試行に成功した後の リトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)	アフォルト設定:0 (ポケットベル通知デバイスだけに適用可能)[試行に成功した後のリトライ数(Retries After Successful Attempt)]が0(ゼロ)より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認 していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポ ケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加 を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかっ た場合は、この設定を[試行に成功した後のリトライ数(Retries After Successful Attempt)]と併せ て使用します。
	0~100分の範囲の値を入力します。値を0(ゼロ)に設定すると、デバイスへのダイヤルにポート を使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。 デフォルト設定:1分
電話システム (Phone System)	(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能)通知デバイスを使用する電話システムを選択します。
通知でユーザ ID の 入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)	(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求するかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。
	(注) この設定は慎重に使用してくたさい。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に応答しない 場合だけにしてください。
SMPP プロバイダ (SMPP Provider)	<i>(SMS 通知デバイスだけに適用可能)</i> 該当の SMPP プロバイダーを選択します。

フィールド	説明
宛先(To)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS (SMPP)デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。
	• SMTP のテキスト メッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、または別の電子メール アカウント(自宅の電子メール アドレスなど)の電子メール アドレ スを入力します。
	<ul> <li>SMS (SMPP) のテキスト メッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。 入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、ある プロバイダーでは、プラス記号(+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号(+12065551234 など)の順で指定する必要がありま す。先頭にゼロ、または国際ダイヤル プレフィクスを入力しないでください。スペース、ダッ シュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。</li> </ul>
	このフィールドには、128文字まで入力できます。
送信元(From)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)文字対応の携帯電話またはポケット ベルの場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応 じて)英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行 に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤル することができます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必 要があります。
	SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する情報は SMPP プロバイダーによって次の ように異なります。
	• SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「送信元アドレス」を要求している場合 は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。
	<ul> <li>SMPP プロバイダーが「送信元アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認する ためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダー に応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号(+)で始まる国際国コー ド、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など)の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤル プレ フィクスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないで ください。</li> </ul>
	(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元(From)]フィールドに入力した番号がプロバイ ダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号 が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を[メッ セージテキスト(Message Text)]フィールドに入力する方法もあります。
	このフィールドには、40文字まで入力できます。
メッセージ ヘッダー (Message Header)	<i>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能)</i> 通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキストを入力します。Cisco Unity Connection たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。

### 表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集(Edit Notification Device)] ページ(続き)

表 3-22	ユーザ テンプレー	-トの [通知デバイスの編集	(Edit Notification Device)	] ページ(続き)
--------	-----------	----------------	----------------------------	-----------

フィールド	説明
メッセージテキスト (Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めているテキスト メッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門への コールに応じるため待機しているユーザ宛てであれば、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」 と入力できます。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここ に入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。
	(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を メッセージテキスト内に入力します(たとえば、tel:2065551212の形式で番号を入力しま す)。
	このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用され るように設定した文字セットによっては、160 文字より短いメッセージが切り捨てられる可能性があ ります)。
メッセージフッター (Message Footer)	( <i>SMTP 通知デバイスだけに適用可能</i> ) Cisco Unity Connection が通知メッセージのフッターに入れる 任意のテキストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入 力します。
メッセージテキスト にメッセージ情報を 含める(Include Message Information in Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)通知デバイスに送信されるテキスト 文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報に は、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ(音声、電子メール、ファクス)、 メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合は そのステータスの表示が含まれます。
メッセージ数をメッ セージテキストに含 める(Include Message Count in Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能)通知にメールボックス内の新規メッ セージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。
メッセージテキスト に Cisco PCA への リンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)	<i>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能)</i> SMTP 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に Cisco Personal Communications Assistant へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンに します。

### 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Notification Devices in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

# ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウ ント(Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

表 3-23

ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウント(Unified Messaging Accounts)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユニファイド メッセージング アカウントを作成するための現在のテンプレートから設定を削除する には、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除(Delete Selected)]を 選択します。複数のユニファイド メッセージング アカウントの設定を同時に削除できます。
新規追加(Add New)	ユニファイド メッセージング アカウントを作成するための現在のテンプレートに設定を追加するに は、[新規追加(Add New)]を選択します。新しいページが開くので、このページにユニファイド メッセージングの新規アカウントに適用するデータを入力します。
表示名(Display	(表示専用) ユニファイド メッセージング アカウントの名前。
Name)	ユニファイド メッセージング アカウントに固有のページに移動するには、[表示名(Display Name) ] を選択します。
テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子 メールにアクセス (Access Exchange Email by Using Text to Speech)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、テンプレートを使用して作成されたユニファイ ド メッセージング アカウントによって、ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子 メール メッセージにアクセスできます。
Exchange の予定表 および連絡先にアク セス (Access Exchange Calendar and Contacts)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、テンプレートを使用して作成されたユニファイドメッセージング アカウントによって、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。
Connection と Exchange のメール ボックスを同期する (シングルインボッ クス) (Synchronize Connection and Exchange Mailboxes (Single Inbox))	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、テンプレートを使用して作成されたユニファイ ドメッセージング アカウントによって、Connection と Exchange のボイス メッセージが同期されま す。

#### 関連項目

• 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.5 and Later) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/unified\_messaging/guide/85xc ucumgx.html から入手可能)。

『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.5 and Later)の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/unified\_messaging/guide/85xc ucumgx.html から入手可能)。

# ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウ ントの新規作成(Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

表 3-24 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成(New Unified Messaging Account)] ページ(Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
ユニファイドメッ セージングサービス (Unified Messaging Service)	このテンプレートで作成されたユニファイド メッセージング アカウント用に有効にするユニファイ ド メッセージング サービスの名前を選択します。
サービス タイプ (Service Type)	(表示専用) ユニファイド メッセージング サービスが接続するサーバのタイプ。
社内電子メール アド レスを使用(Use Corporate Email	<i>(Exchange 専用)</i> ボイス メッセージを、Cisco Unity Connection と [ユーザの基本設定の編集(Edit User Basics)]ページの [社内電子メール アドレス(Corporate Email Address)] フィールドで指定 された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。
Address)	<ul> <li>このオプションを選択します。</li> </ul>
	• [ユーザの基本設定の編集(Edit User Basics)]ページの[社内電子メール アドレス(Corporate Email Address)] フィールドに、user@domain 形式の電子メール アドレスがあることを確認します。
	この電子メール アドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致して いる必要があります。
サインイン タイプ (Sign-In Type)	<i>Exchange 2003</i> :[サインイン タイプ (Sign-In Type)]は、このテンプレートを使用して作成された ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニ ファイド メッセージング サービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている 場合のみ適用できます。
	該当するオプションを選択します。
	• [Connection エイリアスを使用(Use Connection Alias)]: このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザ エイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、 Connection ユーザ エイリアスを使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。
	<ul> <li>[次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)]: このオプションは、Exchange 2003 エ イリアスが、Connection のユーザ エイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユー ザ ID (User ID)]フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインイン します。</li> </ul>
	MeetingPlace:該当するオプションを選択します。
	<ul> <li>[Connection エイリアスを使用(Use Connection Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインしま す。</li> </ul>
	<ul> <li>[次のユーザ ID を使用(Use User ID Provided Below)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID(User ID)]フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサ インインします。</li> </ul>

フィールド	説明
テキスト/スピーチ (TTS)を使用して Exchange の電子 メールにアクセス	<i>(Exchange 専用)</i> このチェックボックスをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できま す。
(Access Exchange Email by Using Text to Speech)	このチェックホックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。 このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス(Unified Messaging Service)]リスト から選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプ ションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプ ションを有効にする必要があります。
Exchange の予定表 および連絡先にアク	<i>(Exchange 専用)</i> このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。
セス (Access Exchange Calendar and Contacts)	このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange の予定表と連絡先にアクセスで きません。
	このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Service)]リスト から選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプ ションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプ ションを有効にする必要があります。
Connection と Exchange のメール ボックスを同期する	<i>(Exchange 専用)</i> このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Connection ユーザに関して、Cisco Unity Connection と Exchange のメールボックスが同期されま す。
(シングル インボッ クフ)(Synchroniza	このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。
Connection and Exchange Mailboxes (Single Inbox))	このオプションは、[ユニファイド メッセージング サービス(Unified Messaging Service)]リスト から選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプ ションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイド メッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイド メッセージング サービスに対してこのオプ ションを有効にする必要があります。

### 表 3-24 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成(New Unified Messaging Account)] ページ(Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)(続き)

### 関連項目

• 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.5 and Later) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/unified\_messaging/guide/85xc ucumgx.html から入手可能)。

『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.5 and Later)の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/unified\_messaging/guide/85xc ucumgx.html から入手可能)。

# ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウ ントの編集(Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

表 3-25

ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの編集(Edit Unified Messaging Account)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
ユニファイドメッ セージングサービス (Unified Messaging Service)	このテンプレートで作成されたユニファイド メッセージング アカウント用に有効にするユニファイ ド メッセージング サービスの名前を選択します。
サービス タイプ (Service Type)	(表示専用) ユニファイド メッセージング サービスが接続するサーバのタイプ。
社内電子メールアド レスを使用(Use Corporate Email	<i>(Exchange 専用)</i> ボイス メッセージを、Cisco Unity Connection と [ユーザの基本設定の編集(Edit User Basics)] ページの [社内電子メール アドレス(Corporate Email Address)] フィールドで指定 された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。
Address)	<ul> <li>このオプションを選択します。</li> </ul>
	• [ユーザの基本設定の編集(Edit User Basics)]ページの[社内電子メールアドレス(Corporate Email Address)]フィールドに、user@domain 形式の電子メールアドレスがあることを確認します。
	この電子メール アドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致して いる必要があります。
サインイン タイプ (Sign-In Type)	<i>Exchange 2003</i> :[サインイン タイプ(Sign-In Type)]は、このテンプレートを使用して作成された ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニ ファイド メッセージング サービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている 場合のみ適用できます。
	該当するオプションを選択します。
	• [Connection エイリアスを使用(Use Connection Alias)]: このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザ エイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、 Connection ユーザ エイリアスを使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。
	<ul> <li>[次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)]: このオプションは、Exchange 2003 エ イリアスが、Connection のユーザ エイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユー ザ ID (User ID)]フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインイン します。</li> </ul>
	MeetingPlace:該当するオプションを選択します。
	<ul> <li>[Connection エイリアスを使用(Use Connection Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインしま す。</li> </ul>
	<ul> <li>[次のユーザ ID を使用(Use User ID Provided Below)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID(User ID)]フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサ インインします。</li> </ul>

フィールド	説明
テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子	<i>(Exchange 専用)</i> このチェックボックスをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できま す。
メールにアクセス	このチェックボックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。
Email by Using Text to Speech)	このオプションは、[ユニファイド メッセージング サービス(Unified Messaging Service)] リスト から選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプ ションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイド メッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイド メッセージング サービスに対してこのオプ ションを有効にする必要があります。
<b>Exchange</b> の予定表 および連絡先にアク	<i>(Exchange 専用)</i> このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。
セス (Access Exchange Calendar and Contacts)	このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange の予定表と連絡先にアクセスで きません。
	このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Service)]リスト から選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプ ションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプ ションを有効にする必要があります。
Connection と Exchange のメール ボックスを同期する	<i>(Exchange 専用)</i> このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Connection ユーザに関して、Cisco Unity Connection と Exchange のメールボックスが同期されま す。
(シングル インボッ	このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。
Connection and Exchange Mailboxes (Single Inbox))	このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス(Unified Messaging Service)]リスト から選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプ ションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプ ションを有効にする必要があります。

### 表 3-25 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの編集(Edit Unified Messaging Account)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)(続き)

### 関連項目

• 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.5 and Later) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/unified\_messaging/guide/85xc ucumgx.html から入手可能)。

『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.5 and Later)の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/unified\_messaging/guide/85xc ucumgx.html から入手可能)。

### コール ハンドラ テンプレートの検索

表 3-26

[コール ハンドラ テンプレートの検索(Search Call Handler Templates)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限: (Limit Search To)	検索結果の表示を制限する基準を次の中から選択します。
	• [すべて(All)]: 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに 関係なく、すべての検索結果を表示します。
	<ul> <li>[パーティション(Partition)]:特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオ プションを選択した場合は、[名前(Where Name Is)]リストからパーティションの名前を選択 します。</li> </ul>
	<ul> <li>[ロケーション(Location)]: (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能)特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、 [名前(Where Name Is)]リストからロケーションの名前を選択します。</li> </ul>
選択項目の削除	コール ハンドラ テンプレートを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、
(Delete Selected)	[選択項目の削除(Delete Selected)]を選択します。複数のコール ハンドラ テンプレートを同時に 削除できます。
表示名(Display	コール ハンドラ テンプレートの名前。
Name)	コール ハンドラ テンプレートに固有のページに移動するには、表示名を選択します。

### 関連項目

• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Call Management Overview in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.siaco.com/on/US/docs/wsiac\_in\_comm/connection/%y/doministration/wside/%yww.com

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

# コール ハンドラ テンプレートの新規作成

#### 表 3-27

[コール ハンドラ テンプレートの新規作成(New Call Handler Template)] ページ

フィールド	説明
表示名(Display	コール ハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
Name)	

フィールド	説明
メッセージ受信者 (Message Recipient)	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。アプリケー ション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選 択します。
	同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコール ハンドラのメッセージを受信します。
	テンプレートから作成したすべてのコール ハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、 個々のコール ハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者 を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。
	メッセージがディスパッチ メッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[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します。ディス パッチ メッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の1ユーザ だけです。
アクティブなスケ ジュール(Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリー ティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属す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化されてサーチスペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト(たとえば、ユーザや同報リスト)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しか属することができませんが、例外的にユーザは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。
	内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付 けられていないオブジェクト(連絡先やシステム同報リストなど)が存在する場合があります。
システムのデフォル トタイム ゾーンを	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルト タイム ゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
使用(Use System Default Time Zone)	このチェックボックスをオフにした場合は、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)	[システム設定(System Settings)]>[全般設定(General Configuration)]ページに定義されている システムのデフォルト タイム ゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、 コール ハンドラに必要なタイム 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。
	コール ハンドラのタイム ゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者 に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準 または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。

### 表 3-27 [コール ハンドラ テンプレートの新規作成(New Call Handler Template)] ページ(続き)

### 表 3-27 [コール ハンドラ テンプレートの新規作成(New Call Handler Template)] ページ(続き)

フィールド	説明
言語 (Language)	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を 選択します。
	• [システムのデフォルト言語を使用(Use System Default Language)]: Connection では、組織 に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。
	<ul> <li>[発信者から言語を継承する(Inherit Language from Caller)]:以前のコール ハンドラまたは ルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択し ます。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が[継承(Inherited)]に 設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul>
	または、リストから特定の言語を選択することもできます。
	(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。
	TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、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。

### 関連項目

• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.x) の「Call Management Overview in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の項

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 8.x」の項

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

# コール ハンドラ テンプレートの基本設定の編集

表 3-28 [コール ハンドラ テンプレートの基本設定の編集(Edit Call Handler Template Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名(Display Name)	コール ハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻(Creation Time)	(表示専用) コール ハンドラ テンプレートが作成された日時を表示します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
アクティブなスケ ジュール(Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリー ティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。

フィールド	説明
システムのデフォル トタイム ゾーンを 使用(Use System	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルト タイム ゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
Default Time Zone)	
タイム ゾーン (Time Zone)	[システム設定(System Settings)]>[全般設定(General Configuration)]ページに定義されている システムのデフォルト タイム ゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、 コール ハンドラに必要なタイム 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。
	コール ハンドラのタイム ゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者 に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準 または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。
言語 (Language)	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を 選択します。
	<ul> <li>[システムのデフォルト言語を使用(Use System Default Language)]: Connection では、組織 に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[発信者から言語を継承する(Inherit Language from Caller)]:以前のコール ハンドラまたは ルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択し ます。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が[継承(Inherited)]に 設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul>
	または、リストから特定の言語を選択することもできます。
	(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。
	TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、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。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属す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化されてサーチス ペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話し ているときに到達できるオブジェクト(たとえば、ユーザや同報リスト)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しか属することができませんが、例 外的にユーザは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。
	内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付 けられていないオブジェクト(連絡先やシステム同報リストなど)が存在する場合があります。
検索範囲(Search Scope)	発信者がコール ハンドラからダイヤルした内線番号と、特定の検索範囲内のオブジェクトとのマッチ ングを行うために適用する検索範囲を次の中から選択します。
	• [サーチ スペース(Search Space)]: リストから特定のサーチ スペースを選択します。
	<ul> <li>[コールからサーチ スペースを継承する(Inherit Search Space from Call)]:以前のコール ハン ドラまたはルーティング ルールによってコールに適用されたサーチ スペースを使用するには、 このオプションを選択します。</li> </ul>

### 表 3-28 [コール ハンドラ テンプレートの基本設定の編集(Edit Call Handler Template Basics)] ページ(続き)
• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.x) の「Call Management Overview in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の項

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 8.x」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

## コール ハンドラ テンプレートの転送ルール

表 3-29		コール ハンドラ テンプレートの [転送ル-	ール(Transfer Rules)] ページ
--------	--	------------------------	-------------------------

フィールド	説明	
有効 (Enabled)	1 つまたは複数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)]を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。	
ルール名(Rule	転送ルールの名前。	
Name)	転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。	
内線番号	(表示専用)電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。	
(Extension)		
終了日 (End Date)	(表示専用) ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。	

### 関連項目

• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

# コール ハンドラ テンプレートの転送ルールの編集

### 表 3-30 コール ハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
ルール名(Rule	(表示専用)転送ルールの名前。
Name)	

コール ハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rules)] ページ(続き)

フィールド	説明
ステータス(Status)	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。
	• [無効(Disabled)]:転送オプションは無効です。
	• [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、 無効にするまで有効です。
	<ul> <li>[次の日時まで有効にする(Enabled Until)]: Cisco Unity Connection で、指定の日時になるま で選択した転送オプションが実行されます。[次の日時まで有効にする(Enabled Until)]を選択 し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。</li> </ul>
	(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
コールの転送先	次のいずれかの設定を選択します。
(Transfer Calls To)	• [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。
	- 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)	Cisco Unity Connection による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。
	<ul> <li>[スイッチへリリースする(Release to Switch)]: Connection は自動的に発信者を保留にし、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。回線が通話中であるか応答しな い場合、通話は電話システム(Connection ではない)からユーザまたはハンドラのグリーティン グに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection で着信コール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)]設定は、電話システムで着信転送が有 効である場合に限り使用してください。</li> </ul>
	• [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。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection(電話システムではな い)からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。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。
	[着信コールの転送(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、[転送タイプ(Transfer Type)]オプションを使用できません。
	転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザ の内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
	転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザ の内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。

## 表 3-30 コール ハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rules)] ページ(続き)

フィールド	説明
待機する呼出回数 (Rings to Wait For)	Cisco Unity Connection で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。
	ユーザが応答できるようにするには、この値は3以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送 される可能性があるときは、5以上の値に設定することは避けてください。発信者が、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。
	[着信コールの転送(Transfer Incoming Calls)]が[グリーティング(Greeting)]オプションに設定 されているか、[スイッチへリリースする(Release to Switch)]が選択されている場合、このオプ ションは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
「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"	転送の実行中に、Cisco Unity Connection から発信者に対して「お電話を転送しております(Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスを オンにします。 [着信コールの転送(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、このオプションは使用できません。
Prompt)	デフォルト設定:チェックボックスはオンです。
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection による通話の処理方法を示します。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。
	<ul> <li>[発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voicemail)]:通話中グリーティングが Connection によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。</li> </ul>
	• [発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]: Connection が発信者を自動的に 保留にします。
	• [保留して良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。
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先(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、これらのオプショ ンは使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。

フィールド	説明	
通話接続時に通知す る(Tell Me When the Call Is Connected)	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)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。	
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)]が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは使用できません。	
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。	
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。	
通話の宛先を通知す る(Tell Me Who the Call Is For)	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 ハンドラの録音名 > の方にお電話がはいっています (call for <recorded call="" handler="" name="" of="" or="" user="">)」または「&lt;ダイ ヤルされた内線番号&gt; の方にお電話がはいっています (call for <dialed extension="" number="">)」という プロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話 機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け 付ける場合に使用します。</dialed></recorded>	
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)]が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは使用できません。	
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。	
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。	
電話を取るか確認す る(Ask Me If I Want to Take the Call)	通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合せる ようにするには、このチェックボックスをオンにします。	
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは使用できません。	
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。	
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。	

表 3-30 コール ハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

## 表 3-30 コール ハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集(Edit Transfer Rules)] ページ(続き)

フィールド	説明
発信者に自分の名前 を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するようにするには、このチェック ボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection から通話が転送される前に「様か らのお電話です(Call from)」というプロンプトが再生されます。
	[スイッチへのリリース(Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先(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、このオプションは 使用できません。
	(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直 接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

## 関連項目

『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 8.x」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

## コール ハンドラ テンプレートの発信者入力

表 3-31	コール ハンドラ テンプレー	トの [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、該当するキーを選択します。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)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。キーに[無視する(Ignore)]や[メッセージの録音を開始する(Take Message)]などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。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、カンバセーション、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)	(表示専用) 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、カンバセーション、 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)	(表示専用)発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力が許可されるか ([ロックされていない(Unlocked)])、無視されるか([ロックされている(Locked)])を示しま す。

フィールド	説明
追加入力待機時間 ミリ秒(Wait for Additional Digits	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 によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。
Milliseconds)	この値は、1,500 ミリ秒(1.5秒)にすることをお勧めします。
	<ul><li>(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。</li></ul>
	デフォルト設定:1,500 ミリ秒
[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 効にする(Enable) ]	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。これらの数字を定義すると、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が再生されているときに、発信者がダイヤルし た任意の内線の先頭に追加されます。
	Cisco Unity Connection は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字 を追加した内線が有効でない場合、Connection は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングし ます。
	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の再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Connection は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Connection は内線 1000 にコールをルーティングします
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。

#### 表 3-31 コール ハンドラ テンプレートの [発信者入力(Caller Input)] ページ(続き)

## 関連項目

- 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Allowing Caller Input During Greetings」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

# コール ハンドラ テンプレートの発信者入力の編集

表 3-32	コール ハンドラ テンプレートの	[発信者入力の編集]	(Edit Caller Input)	] ページ
--------	------------------	------------	---------------------	-------

フィールド	説明
キー (Key)	(表示専用)このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。

表 3-32	コール ハンドラ テンプレートの [発信者入力の編集	(Edit Caller Input)]ページ	(続き)
--------	----------------------------	-------------------------	------

フィールド	説明
追加入力を無視 (ロック)(Ignore Additional Input (Locked))	発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視されるようにするには、この チェックボックスをオンにします。Connection では、キーに割り当てられているアクションが実行 されます。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。
	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。 デフォルト設定:チェックボックスはオフです。

### 表 3-32 コール ハンドラ テンプレートの [発信者入力の編集(Edit Caller Input)] ページ(続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	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 によって実行されるア クションを示します。
	• [コール アクション (Call Action)]:該当するアクションをリストから選択します。
	<ul> <li>[通話を切断する(Hang Up)]:発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって 打ち切られます。</li> </ul>
	<ul> <li>[無視する(Ignore)]: キー入力は Connection によって無視され、グリーティングが引き続き再生され ます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。</li> </ul>
	- [グリーティングを再開する(Restart Greeting)]: グリーティングが Connection によって最初から再 生されます。
	<ul> <li>[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)]: コール ルーティング テーブル (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 が以前通話に適用されたルールの次の ルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[グリーティングをスキップする (Skip Greeting)]: グリーティングがスキップされ、グリーティング 再生後のアクションが Connection によって実行されます。</li> </ul>
	- [メッセージの録音を開始する (Take Message)]:発信者からのメッセージが録音されます。
	- [緊急連絡先番号へ転送(Transfer to Alternate Contact Number)]:[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 Connection によって通話が転送され ます。Connection で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかど うかを指定することもできます。転送タイプとして[転送を管理する(Supervise Transfer)]を選択し ている場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection による転送の試みが終 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。コールをコー ル ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動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。
	- ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)
	<ul> <li>[発信者のシステム転送(Caller System Transfer)]: ユーザが各自の指定する番号に転送することを可能にするカンバセーション(規制テーブルで許可されている場合に限られます)。</li> </ul>
	<ul> <li>[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): サインイン用の暗証番号だけを入力するよう、ユーザに要求するカンバセーション(Connection では、 発信者が通話先のメールボックスにサインインしようとしていると見なされます)。</li> </ul>
	<ul> <li>[グリーティング管理者(Greetings Administrator)]: コール ハンドラのグリーティングを変更するためのカンバセーション。</li> </ul>
	- [サインイン (Sign-In)]: ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンバセーション。
	<ul> <li>[ユーザシステム転送(User System Transfer)]: 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するカンバセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、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では、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が実行されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[メールボックスがあるユーザ(User with Mailbox)]:指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、ディレクトリに移動してユーザグリーティングに転送するかを指定します。</li> </ul>

- 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Allowing Caller Input During Greetings」の項(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice ip comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag

x.html から入手可能)。

# コール ハンドラ テンプレートのグリーティング

フィールド	説明
有効(Enabled)	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 選択します。
	グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、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 ングが再生されます。
グリーティング (Greeting)	(表示専用)グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリー ティングの名前を選択します。
終了日 (End Date)	(表示専用)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)	(表示専用)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。
	• [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。

### 表 3-33 コール ハンドラ テンプレートの [グリーティング(Greetings)] ページ

### 関連項目

• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Overview of Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice ip comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag

<sup>(</sup>http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

# コール ハンドラ テンプレートのグリーティングの編集

表 3-34

コール ハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集(Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明		
ステータス (Status)	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。		
	• [無効 (Disabled)]:該当するグリーティングは無効になっています。		
	<ul> <li>[終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)</li> <li>]: グリーティングは、無効にされるまで有効です。</li> </ul>		
	<ul> <li>[次の日時まで有効にする(Enabled Until)]: Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[次の日時まで有効にする(Enabled Until)]を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。</li> </ul>		
	深田」をガリーティングのソーフをテレまナ		
再生されるメッヒー ジ (Callers Hear)	速伏したクリーノイングのノースを示します。		
✓ (Callers Hear)	<ul> <li>[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 に よって、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録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、&lt;ユーザ名&gt;はただいま電話に出ることができません (Sorry, <user name&gt; is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection によって再生されます。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 合は、Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。</user </li> </ul>		
	(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。		
	<ul> <li>[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。</li> </ul>		
	<ul> <li>[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によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。</li> </ul>		
「発信音の後にメッ セージを録音してく	発信音を待ってメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。		
ださい」のプロンプ トを再生(Play the 'Record Your	デフォルト設定:チェックボックスはオンです。		
Prompt)			

フィールド	説明
グリーティング中	グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。
(During Greeting)	• [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)]: グリーティングの再生中に発信者の入力を無 視するには、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 ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われま す。
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	<ul> <li>[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)]: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発信者に許可するには、このチェックボッ クスをオンにします。発信者の入力した番号が[デフォルトのシステム転送(Default System Transfer)]規制テーブルで許可されている場合に限り、Connection によってリリース転送が試 みられます。</li> </ul>
	デフォルト設定:チェックボックスはオフです。
	• [発信者に再入力を求める回数(Times to Re-Prompt Caller)]: Connection から発信者に再入力 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、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合:送信先(If Caller Exits Send To)]フィールドで選択したア クションが実行されます。
	デフォルト設定:ゼロ (0)
	• [再入力を求める間隔(Delay Between Re-Prompts)]: 発信者に入力を求めた後、入力を再度求 めるまで Connection が待機する秒数を示します。
	デフォルト設定:2秒

表 3-34 コール ハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集(Edit Greeting)] ページ(続き)

表 3-34 コール ハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集(Edit Greeting)] ページ(続き)

フィールド	説明
グリーティング後	グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。
(After Greeting)	• [コール アクション (Call Action)]:該当するアクションをリストから選択します。
	- [通話を切断する(Hang Up)]:発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに 打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。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。
	- [グリーティングを再開する(Restart Greeting)]: Connection によってグリーティングが繰 り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。
	<ul> <li>[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)</li> <li>]: 適切なコール ルーティング テーブル (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、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul>
	<ul> <li>[メッセージの録音を開始する(Take Message)]:発信者からのメッセージが録音されます。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。</li> </ul>
	• [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。 コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを 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。
	- [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 では、規制テー ブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。
	- [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)]:通話をユーザのサインイン 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 従ってサインインした後、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 では、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が実行されます。
	<ul> <li>[メールボックスがあるユーザ(User with Mailbox)]:指定したユーザに通話を送信します。 コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。</li> </ul>

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Managing Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 8.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 8.x」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

# コール ハンドラ テンプレートのグリーティング後メッセー ジの設定(Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

### 表 3-35 コール ハンドラ テンプレートの [グリーティング後メッセージの設定(Post Greeting Recording Settings)] ページ (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

フィールド	説明
グリーティング後 メッセージを再生す る(Play Post Greeting Recording)	発信者がユーザまたはコール ハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者に メッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発 信者だけに録音を再生するのかについても指定します。
	• [メッセージを再生しない (Do Not Play a Recording)]: この機能を無効にする場合は、この設 定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザ グリーティングまたは コール ハンドラ グリーティングだけを再生します。
	<ul> <li>[すべての発信者に対してメッセージを再生する(Play Recording to All Callers)]:発信者が メッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコール ハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。</li> </ul>
	<ul> <li>[識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する(Play Recording Only to Unidentified Callers)]:発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザ グリーティングまたは コール ハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザ ア カウントに関連付けられていない電話から発信し、Connection にサインインしていないユーザに も、グリーティングの後にメッセージを再生します。</li> </ul>
	デフォルト設定:[メッセージを再生しない(Do Not Play Recording)]。
再生するグリーティ ング後メッセージの	このユーザまたはコール ハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名 前を選択します。
選択(Play Post Greeting Recording Selection)	[メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)]オプションを選択すると、この設定は無視さ れることに注意してください。

# コール ハンドラ テンプレートのメッセージ設定

表 3-36

コール ハンドラ テンプレートの [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	識別できない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。		
(Maximum Message Length)	ユーザは、識別できない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になる場合があ 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。		
	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。		
	<ul> <li>(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)]&gt;[詳細設定(Advanced)]&gt;[カンバセーション(Conversations)]ページを使用します。</li> </ul>		
	デフォルト設定:300秒		
発信者がメッセージ を編集できる	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。		
(Callers Can Edit Messages)	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。		
	デフォルト設定:チェックボックスはオンです。		
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、 Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。		
	• [通常にする(Mark Normal)]: 識別できない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。		
	<ul> <li>[緊急にする(Mark Urgent)]:識別できない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に役立てることができます。</li> </ul>		
	<ul> <li>[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 から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>		
プライベート メッ セージ (Message	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、 Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。		
Sensitivity) (Connection 8.6 以 降のみ)	• [通常にする(Mark Normal)]:識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。		
	• [プライベートにする (Mark Private)]:識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプ ライベートのマークを付けます。		
	• [発信者が選択できる(Ask Callers)]:メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかに ついて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。		

フィールド	説明		
[メッセージセキュ	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに		
リテイ (Message	対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンに		
Security) ]: [+	します(識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。		
キュアにする			
(Mark Secure) ]			
メッセージ受信者 (Message Recipient)	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。アプリケー ション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選 択します。		
	同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコール ハンドラのメッセージを受信します。		
	テンプレートから作成したすべてのコール ハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、 個々のコール ハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者 を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。		
	メッセージがディスパッチ メッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[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します。ディス パッチ メッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の1ユーザ だけです。		

表 3-36	コール ハンドラ テンプレートの [メッセ	₂ージ設定(Message Settings))	] ページ(続き)
--------	-----------------------	--------------------------	-----------

表 3-36 コール ハンドラ テンプレートの [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)	発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。
	• [コール アクション (Call Action)]:該当するアクションをリストから選択します。
	- [通話を切断する(Hang Up)]:発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに 打ち切られます。
	<ul> <li>- [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)</li> <li>]:適切なコール ルーティング テーブル (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、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。</li> </ul>
	• [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。 コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを 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。
	- [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。
	<ul> <li>[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 では、規制テー ブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul>
	- [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。
	<ul> <li>- [サインイン(Sign-In)]:通話をユーザのサインイン 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。</li> </ul>
	- [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 従ってサインインした後、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 では、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が実行されます。
	<ul> <li>[メールボックスがあるユーザ(User with Mailbox)]:指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。</li> </ul>

• 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 8.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Taking Messages in Cisco Unity Connection 8.x」の項

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsag x.html から入手可能)。

# 連絡先テンプレートの検索

### 表 3-37 [連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)]ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限: (Limit Search To)	検索結果の表示を制限する基準を次の中から選択します。
	• [すべて(All)]: 検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。
	<ul> <li>[パーティション (Partition)]:特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオ プションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)]リストからパーティションの名前を選択 します。</li> </ul>
表示名(Display Name)	連絡先テンプレートの名前。
	連絡先テンプレートに固有のページに移動するには、表示名を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	連絡先テンプレートを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項 目の削除(Delete Selected)]を選択します。複数の連絡先テンプレートを同時に削除できます。
新規追加(Add New)	連絡先テンプレートを追加するには、[新規追加(Add New)]ボタンを選択します。新しいページが 開くので、このページに新規の連絡先テンプレートに適用するデータを入力します。

## 関連項目

• 『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Managing Contacts in Cisco Unity Connection 8.x」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

# 連絡先テンプレートの新規作成

## 表 3-38 [連絡先テンプレートの新規作成(New Contact Template)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	連絡先テンプレートに固有のテキスト名。
表示名(Display Name)	連絡先テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
配信ロケーション (Delivery Location)	メッセージを配信する VPIM のロケーションを選択します。

## 関連項目

『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Managing Contacts in Cisco Unity Connection 8.x」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht ml から入手可能)。

## 連絡先テンプレートの基本設定の編集

表 3-39

[連絡先テンプレートの基本設定の編集(Edit Contact Template Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	連絡先テンプレートに固有のテキスト名。
表示名(Display Name)	連絡先テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
ディレクトリに登録 (List in Directory)	企業ディレクトリに連絡先を登録するには、このチェックボックスをオンにします。外部発信者は、 このディレクトリを使用して連絡先にアクセスします。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属す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化されてサーチスペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト)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しか属することができませんが、例外的にユーザは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。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど)が存在する場合があります。
市 (City)	(オプション)連絡先が存在している市を入力します。
部署名 (Department)	(オプション)連絡先の部署名を入力します。
配信ロケーション (Delivery Location)	メッセージを配信する VPIM のロケーションを選択します。

### 関連項目

『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x)の「Managing Contacts in Cisco Unity Connection 8.x」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\_ip\_comm/connection/8x/user\_mac/guide/8xcucmacx.ht
ml から入手可能)。