



Cisco Unity Express 機能ロードマップ

『*Cisco Unity Express CLI Administrator Guide for Cisco CallManager*』では、Cisco Unity Express (CUE) の Command-Line Interface (CLI; コマンドライン インターフェイス) コマンド、およびボイスメールなどの Cisco Unity Express アプリケーションのインストール、設定、管理、保守に関するタスクについて説明します。

このマニュアルは、『*Cisco Unity Express GUI Administrator Guide for Cisco CallManager*』で説明されている Graphical User Interface (GUI; グラフィカル ユーザ インターフェイス) の管理タスクと同等の内容になっています。

このマニュアルでは、Cisco Unity Express アプリケーションについて取り上げます。シスコのルータ、シスコのネットワーク モジュール、または Cisco CallManager サーバのインストールに関する情報は提供されていません。これらのトピックの詳細については、[P.22](#) の「[その他のリファレンス](#)」を参照してください。

この章は、次の項で構成されています。

- [プラットフォームと Cisco IOS ソフトウェア イメージについて \(P.2\)](#)
- [Cisco Unity Express 機能リスト \(P.3\)](#)

プラットフォームと Cisco IOS ソフトウェア イメージについて

Cisco Unity Express アプリケーションのコマンドは、Cisco IOS ソフトウェアのコマンドと構造が類似しています。ただし、Cisco Unity Express のコマンドは Cisco IOS の構成に作用しません。

Cisco Unity Express のハードウェア モジュールとプラットフォームの操作には、Cisco IOS のコマンドライン インターフェイス (CLI) を使用します。

Cisco Unity Express のハードウェアおよびソフトウェアのプラットフォームに関する詳細については、『[Release Notes for Cisco Unity Express Release 2.1.1](#)』を参照してください。



(注) Cisco Unity Express モジュールが格納されているルータには、Uninterruptible Power Supply (UPS; 無停電電源) を接続することを強くお勧めします。信頼性の高い UPS ユニットを使用すると、ルータおよび Cisco Unity Express モジュールの運用を維持するための電力を継続的に得ることができます。電力消費は Cisco プラットフォームによって異なるため、ユニットのキャパシティおよび実行時間を考慮してください。UPS には、ルータに Cisco Unity Express を正しくシャットダウンさせてからルータの電源を切るシグナリング メカニズムが備えられている必要があります。

Cisco Unity Express 機能リスト

表 1 に、Cisco Unity Express の機能をリリース別に示します。特定のリリースで導入された機能は、そのリリースおよび後続のリリースで利用できます。

表 1 Cisco Unity Express の機能（リリース別）

リリース	当該リリースで導入された機能 ¹	機能の説明	参照先
2.1	同報リスト	複数のユーザにメッセージを送信するために、ローカルユーザおよびリモートユーザから成るパブリック同報リストおよびプライベート同報リストを作成します。	<ul style="list-style-type: none"> GUI から：Voice Mail > Distribution Lists オプションおよびオンラインヘルプを使用します。 CLI から：P.211 の「同報リストの設定」を参照してください。
	ブロードキャストメッセージ	特権を持つユーザがネットワーク上のすべてのユーザにメッセージを送信できます。	<ul style="list-style-type: none"> GUI から：Configure > Groups オプションおよびオンラインヘルプを使用します。 CLI から：P.205 の「ネットワークブロードキャストメッセージの設定」を参照してください。
	休日および営業時間のスケジュール	休日および営業時間のスケジュールを作成し、それに応じた自動受付グリーティングが発信者に対して自動的に再生されるようにします。	<ul style="list-style-type: none"> GUI から：Voice Mail > Holidays Settings オプション、Voice Mail > Business Hours Settings オプション、およびオンラインヘルプを使用します。 CLI から：P.96 の「営業時間の設定」および P.102 の「休日リストの設定」を参照してください。
	パスワードと PIN のセキュリティの強化	パスワードおよび Personal Identification Number (PIN; 個人識別番号) の最小長と有効期限を設定します。	<ul style="list-style-type: none"> GUI から：Defaults > User オプションおよびオンラインヘルプを使用します。 CLI から：P.92 の「パスワードおよび PIN のパラメータの設定」を参照してください。
	着信メッセージの発信者 ID 情報のサポート	新しく着信するボイスメールメッセージのメッセージエンベロープの一部として、発信者識別情報を再生できます。	P.198 の「 着信メッセージに対する発信者 ID の設定 」
	ローカルディレクトリへのリモートユーザの追加	頻繁に電話をかけるリモートユーザをローカルディレクトリに追加します。その結果、ローカルユーザは名前によるダイヤル機能 (dial-by-name) を使用してそのリモートユーザへのボイスメールメッセージのアドレスを指定できます。また、リモートユーザアドレスの音声名確認を受信できます。	<ul style="list-style-type: none"> GUI から：Configure > Remote Users オプションおよびオンラインヘルプを使用します。 CLI から：P.189 の「ローカルディレクトリへのリモートユーザの追加」を参照してください。
	リモートユーザからの vCard 情報のサポート	リモートユーザからの vCard 情報でディレクトリエントリを更新できます。	P.199 の「 ロケーションへの vCard 情報の設定 」および P.203 の「 LRU キャッシュの設定 」
	簡略版の自動受付スクリプト	簡略版の aa_simple.aef スクリプトを使用して、オプショングリーティング、休日用および営業時間用のグリーティングを処理できます。	P.72 の「 自動受付アプリケーションの設定と管理 」

表 1 Cisco Unity Express の機能 (リリース別) (続き)

リリース	当該リリースで導入された機能 ¹	機能の説明	参照先
	ボイスメッセージの復元	ユーザは現行のボイスメッセージ取得セッション中に削除したボイスメールメッセージを復元できます。	『Cisco Unity Express Voice-Mail System User's Guide』
	工場出荷時のデフォルトへの復元	管理者はシステム全体を工場出荷時のデフォルト値にリセットできます。	P.143 の「工場出荷時のデフォルト値の復元」
	ポート密度の向上	512 MB の SDRAM を備えたネットワークモジュールは、16 個の音声ポートをサポートするようになりました。300 MHz で動作する Advanced Integration Module (AIM; 拡張統合モジュール) は、新しいルータプラットフォームで 6 個のポートをサポートするようになりました。	P.16 の「ソフトウェアライセンスおよび工場で設定される制限」
	General Delivery Mailbox (GDM; 共用メールボックス) の用途変更	GDM を個人用メールボックスとして用途変更できます。用途変更することにより、各ライセンスレベルの個人用メールボックスの容量が拡大します。	P.117 の「ボイスメールボックスの作成と変更」
2.0	複数言語のサポート	Telephone User Interface (TUI; 電話ユーザインターフェイス) および自動受付プロンプトで、ヨーロッパのフランス語、ドイツ語、ヨーロッパのスペイン語、およびアメリカ英語が利用可能です。	P.91 の「システムの言語の設定」
	ソフトウェアのアップグレードプロセスの合理化	インストール時間が短縮されるように、アップグレードプロセスを修正しました。	P.43 の「Cisco Unity Express ソフトウェアのインストールとアップグレード」
	AIM のストレージ容量の増加	AIM のフラッシュストレージ容量を 512 MB から 1 GB に増加できます。1 GB フラッシュでは、14 時間分のボイスメールメッセージの保存がサポートされます。	P.16 の「ソフトウェアライセンスおよび工場で設定される制限」
	Cisco Unity Express ソフトウェアと Cisco CallManager Express ソフトウェアを別個のルータに格納	あるルータにインストールされた Cisco Unity Express ソフトウェアは、別のルータにインストールされた Cisco CallManager Express と通信します。	—
	複数サイトのネットワーク化	Voice Profile for Internet Mail バージョン 2 (VPIMv2) は、Cisco Unity Express サイトどうし、および Cisco Unity Express と Non-Delivery Record (NDR) のある Cisco Unity 間のボイスメールメッセージの相互運用をサポートし、ネットワークでのメッセージの送受信およびブラインドアドレスの使用を可能にします。	P.175 の「Cisco Unity Express のネットワーク」
	Cisco CallManager Release 3.3(3)、3.3(4)、および 4.0(1) のサポート	リモートシステムの Cisco CallManager JTAPI バージョンを自動検出できます。通話制御およびユーザインポートの機能を使用する際に役立ちます。	—

表 1 Cisco Unity Express の機能 (リリース別) (続き)

リリース	当該リリースで導入された機能 ¹	機能の説明	参照先
1.1.2	NTP サーバの設定のサポート	新しいコマンドにより、NTP サーバの設定が可能になりました。	P.166 の「NTP サーバの設定」
1.1	Advanced Integration Module (AIM; 拡張統合モジュール) カード	AIM カードは、Intel Celeron 300-MHz プロセッサ、256 MB の RAM、および 512 MB のコンパクトフラッシュ メモリを搭載し、PCI インターフェイスを介してネットワークに接続し、パラレルインターフェイスを介するバックツーバック Ethernet を使用して Cisco IOS のソフトウェアとコンソールにアクセスします。外部インターフェイスやケーブル配線は必要ありません。	『 Installing Advanced Integration Modules in Cisco 2600 Series, Cisco 3600 Series, and Cisco 3700 Series Routers 』
	Cisco Unity Express スクリプトエディタでのカスタム自動受付スクリプトの作成	スクリプトエディタを使用して、自動受付 (AA) への着信を処理するカスタムスクリプトを作成できます。カスタムスクリプトをアクティブにすると、Cisco Unity Express に付属のデフォルトの自動受付スクリプトが非アクティブになります。デフォルトのスクリプトを修正することはできません。ネットワークモジュール (NM) および AIM は、最大 4 個のカスタム自動受付をサポートします。	『 Cisco Unity Express Script Editor Guide 』
	自動受付のオプショングリーンディングおよびプロンプト	必要に応じてアップロードまたはダウンロードできるオプション AA グリーンディングおよびプロンプトの録音。これらのオプショングリーンディングおよびプロンプトは、Cisco Unity Express に付属のデフォルトのグリーンディングおよびプロンプトを補うものです。NM は最大 50 個のオプションプロンプトをサポートします。AIM は最大 25 個のオプションプロンプトをサポートします。	P.15 の「自動受付グリーンディングまたはプロンプトファイルの録音」
	電話ユーザインターフェイス (TUI) からグリーンディング管理システムへのアクセス	オプショングリーンディングおよびプロンプトを録音するための TUI から Greeting Management System (GMS; グリーンディング管理システム) へのアクセス。管理者特権を持つユーザは GMS にアクセスできます。	『 Cisco Unity Express Voice Mail System - Quick Start Guide 』

表 1 Cisco Unity Express の機能（リリース別）（続き）

リリース	当該リリースで導入された機能 ¹	機能の説明	参照先
1.0	Linux ベースのソフトウェア	Cisco CallManager ルータに取り付けられているモジュールカードにインストールされた Linux ベースのソフトウェア（P.3 の「Cisco Unity Express 機能リスト」を参照してください）。ソフトウェアには、オペレーティングシステム、アプリケーションソフトウェア、および注文済みライセンスの情報が含まれます。	—
	ネットワーク モジュールカード	Intel Low Power PIII 500-MHz プロセッサ、20-GB IDE ハードドライブを搭載し、バックツーバック Ethernet およびコンソールを使用して Cisco IOS ソフトウェアにアクセスするネットワーク モジュールカード。外部インターフェイスやケーブル配線は必要ありません。	『Cisco Network Modules Hardware Installation Guide』の第 22 章
	注文可能なライセンスパッケージ	4 つの注文可能なライセンス パッケージ。ボイスメールシステムごとに 1 つのライセンスを注文する必要があります。各ライセンスで利用可能なシステム容量については、P. 16 の表 2 および P. 17 の表 4 を参照してください。	P.16 の「ソフトウェアライセンスおよび工場で設定される制限」
	予備のモジュール	ソフトウェアとライセンスが工場ですべてインストール済みの予備のモジュール。アップグレードして容量を増やす場合は、ライセンスを購入してライセンス ファイルをダウンロードする必要があります。	P.16 の「ソフトウェアライセンスおよび工場で設定される制限」
	ライセンスのアップグレードとダウングレード	あるライセンスから別のライセンスへのアップグレードまたはダウングレード。	P.16 の「ソフトウェアライセンスおよび工場で設定される制限」
	2 つの管理インターフェイス	2 つの管理インターフェイス	P.18 の「管理インターフェイス」
	Cisco CallManager Express との統合 GUI	統合された管理 GUI。Cisco Unity Express と Cisco CME の両方に使用できます。統合インターフェイスを使用して、電話機や内線など、Cisco CME の一部のパラメータを設定できます。	『Cisco Unity Express GUI Administrator Guide for Cisco CallManager, Release 2.0』
	複数サイトのバルクプロビジョニング	CLI スクリプトを使用した、複数サイトのバルクプロビジョニングは、Cisco Unity Express に用意されていません。システムは個別に管理されます。	『Cisco Unity Express Script Editor Guide』
	IP ネットワーク内の任意の場所でのシステムアクセス	IP ネットワーク内の任意の場所でアクセス可能なシステム。Cisco Unity Express インストーラが TFTP を使用する場合、インストーラを実行するサイトは TFTP サーバの近くである必要があります。その他の機能はすべて FTP を使用するため、サーバは IP ネットワーク内のどこにあってもかまいません。	—

表 1 Cisco Unity Express の機能（リリース別）（続き）

リリース	当該リリースで導入された機能 ¹	機能の説明	参照先
	手動バックアップおよび復元	顧客ネットワークの任意の場所に配置された FTP サーバを使用する手動のバックアップおよび復元。	<ul style="list-style-type: none"> GUI から : Administration メニューおよびオンライン ヘルプを使用します。 CLI から : 『Cisco Unity Express CLI Administrator Guide for Cisco CallManager, Release 2.0』 を参照してください。
	トラブルシューティングのためのシステム レポートおよびログ ファイル	レポートには Cisco Unity Express の GUI 画面からアクセスできます。すべてのトラブルシューティング レポートおよびファイルには、Cisco Unity Express の CLI コマンドを使用してアクセスできます。	<ul style="list-style-type: none"> GUI から : Reports メニューおよびオンライン ヘルプを使用します。 CLI から : 『Cisco Unity Express CLI Administrator Guide for Cisco CallManager, Release 2.0』 を参照してください。

1. 特定のリリースで導入された機能は、そのリリースおよび後続のリリースで利用できます。

