



# Cisco Unity Connection SRSV の管理

- [はじめに, 1 ページ](#)
- [ユーザ, 1 ページ](#)
- [テンプレート, 3 ページ](#)
- [同報リスト, 5 ページ](#)
- [通話管理, 5 ページ](#)
- [ネットワークング, 12 ページ](#)
- [システム設定, 12 ページ](#)
- [テレフォニー統合, 15 ページ](#)
- [ツール, 16 ページ](#)

## はじめに

Cisco Unity Connection SRSV Administration は、ブランチ（Unity Connection SRSV）サーバで管理タスク（サブスクライバの設定、コール管理計画の実装など）を行うために使用される Web インターフェイスです。

## ユーザ

Unity Connection SRSV サーバには、2 つのタイプのユーザが存在します。

ユーザ	定義
管理者	管理者は、Cisco Unity Connection SRSV Administration にログインする権限があるユーザです。Unity Connection SRSV で作成された管理者ユーザは、中央の Cisco Unity Connection サーバと同期されません。

ユーザ	定義
サブスクリイバ	<p>サブスクリイバは、中央の Unity Connection サーバで作成されたリモートユーザであり、Unity Connection SRSV サーバと同期されます。</p> <p>(注) ブランチ サーバではサブスクリイバの関連情報を変更できません。更新が必要な場合は、中央の Unity Connection サーバで実行する必要があります。</p>

## ユーザの検索

Cisco Unity Connection SRSV Administration では、入力した検索条件に基づいてユーザを検索できます。検索機能を使用して、Unity Connection SRSV の管理者やサブスクリイバを検索できます。[管理者の検索 (Search Administrators)] ページに管理者ユーザのリストが表示されるので、リストから特定の管理者名を検索できます。[ユーザの検索 (Search Subscribers)] ページには、Unity Connection SRSV で対応可能なすべてのサブスクリイバが一覧表示されます。

デフォルトでは、検索結果として、すべての管理者の詳細情報が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 件のレコードを表示でき、ドロップダウンリストからページごとの行数を選択できます。1 ページに表示できる検索結果の上限は 250 件です。管理者は次のオプションを使用して、[名前 (Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

## Cisco Unity Connection SRSV Administration での管理者アカウントの設定

Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、管理者アカウントを作成、変更、または削除できます。ただし、デフォルトの管理者アカウントは変更したり削除したりできません。

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[管理者 (Administrators)] を選択します。[管理者の検索 (Search Administrators)] ページに、現在設定されている管理者が表示されます。
- ステップ 2** 管理者を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- 

- 管理者アカウントを追加するには：  
[管理者の検索 (Search Administrators)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。  
[管理者の新規作成 (New Administrator)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 既存の管理者アカウントを編集するには：  
[管理者の検索 (Search Administrators)] ページで、適切な管理者アカウントを選択します。  
[管理者の編集 (Edit Administrator)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。  
[管理者の編集 (Edit Administrator)] ページで、[編集 (Edit)] を選択し、[パスワードの変更 (Change Password)] または [役割 (Roles)] を選択します。  
[パスワードの変更 (Change Password)] ページまたは [役割の編集 (Edit Roles)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- 既存の管理者アカウントを削除するには：  
[管理者の検索 (Search Administrators)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除する管理者アカウントを選択します。  
[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## テンプレート

Unity Connection SRSV に追加する各コールハンドラは、テンプレートに基づいています。コールハンドラ テンプレートからの設定は、コールハンドラに適用されます。コールハンドラの大部分の設定は、デフォルトのコールハンドラテンプレートを使用して適用されます。管理者は新しいテンプレートを作成することができます。

コールハンドラを作成する前に、使用する予定のテンプレートの設定を確認して、変更が必要かどうか、または新しいテンプレートを作成するかどうかを判断します。各テンプレートごとに、作成予定のコールハンドラに必要な転送、発信者入力、グリーティング、メッセージの設定の有効化を検討する必要があります。コールハンドラテンプレートの設定を変更した場合、新しい設定は、そのテンプレートを使用して新たに作成されたコールハンドラに対してのみ有効になることに注意してください。テンプレート設定を変更しても、既存のコールハンドラには影響を与えません。



(注) コールハンドラ テンプレートを削除しても、そのテンプレートに基づく既存のコールハンドラの設定には影響しません。

## Cisco Unity Connection SRSV Administration でのコールハンドラ テンプレートの設定

Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、新しいコールハンドラ テンプレートを作成、変更、または削除できます。ただし、既存のコールハンドラテンプレートは変更したり削除したりできません。

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[テンプレート (Templates)] を展開し、[コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。[コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページに、現在設定されているコールハンドラ テンプレートが表示されます。

**ステップ 2** コールハンドラ テンプレートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

• コールハンドラ テンプレートを追加するには：

- 1 [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
- 2 [コールハンドラテンプレートの新規作成 (New Call Handler Templates)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

• 既存のコールハンドラ テンプレートを編集するには：

- 1 [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、適切なコールハンドラ テンプレートを選択します。
- 2 [コールハンドラテンプレートの編集 (Edit Call Handler Templates)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- 3 [コールハンドラテンプレートの編集 (Edit Call Handler Templates)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、以下から編集する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

- 転送ルール (Transfer Rules)
- 発信者入力 (Caller Input)
- グリーティング (Greetings)
- メッセージ設定 (Message Settings)

(注) コールハンドラテンプレートの設定の詳細については、「コールハンドラの設定 (3-5 ページ)」の項を参照してください。

- 既存のコールハンドラテンプレートを削除するには：
  - [コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除するコールハンドラテンプレートを選択します。
  - [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## 同報リスト

システム同報リストは、ボイスメールを複数のユーザに送信するために使用されます。通常、システム同報リストのメンバーは、定期的に関心するユーザです（ある部署の従業員、チームのメンバーなど）。ブランチサーバでは、同報リストへのメッセージ送信は、コールハンドラの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] プロパティで同報リストが選択されている場合にのみサポートされます。

同報リストにメッセージを送信すると、送信者はメッセージが同報リストに送信されたことを確認するための通知を受け取ります。ただし、同報リストのメンバーは、WAN 障害が回復して中央の Unity Connection サーバにメッセージが正常にアップロードされた後にのみメッセージを受信します。



(注) 同報リスト宛ての新しいメッセージの作成は、ブランチサーバではサポートされません。

ブランチサーバでは、同報リストの関連情報を作成、変更、削除できません。更新が必要な場合は、中央の Unity Connection サーバで実行する必要があります。

## 通話管理

コール管理計画は、テレフォニーユーザインターフェイスを介してハンドラが相互接続する方法を示すものです。Cisco Unity Connection SRSV の管理には、短縮ダイヤルオプションメニューと、想定されるすべてのナビゲーションの選択肢（コールハンドラにアクセスのために、内線番号をダ

イヤルするルーティング ルールを使用するかなど) があり、これらは Connection SRSV サブスクライバで設定できます。

## システム コールハンドラ

Unity Connection SRSV には 3 つの定義済みコールハンドラがあります。これらは変更可能ですが、削除することはできません。定義済みのコールハンドラの詳細については、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html) で入手可能な『System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x』の「Call Management」の章の「Default System Call Handlers」の項を参照してください。

## Cisco Unity Connection SRSV Administration でのコールハンドラの設定方法

使用予定のコールハンドラ テンプレートを作成または更新すると、コールハンドラを作成できるようになります。コールハンドラの作成後、設定の調整が必要になることがあります。Cisco Unity Connection SRSV Administration のツールを使用すると、1 つまたは複数のコールハンドラを同時に変更できます。

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[システム コールハンドラ (System Call Handler)] を選択します。[コールハンドラの検索 (Search Call Handler)] ページに、現在設定されているコールハンドラが表示されます。

**ステップ 2** コールハンドラを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

• コールハンドラを追加するには :

- 1 [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
- 2 [コールハンドラの新規作成 (New Call Handlers)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

• 既存のコールハンドラを編集するには :

- 1 [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、適切なコールハンドラを選択します。
- 2 [コールハンドラの編集 (Edit Call Handler)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
- 3 [コールハンドラの編集 (Edit Call Handler)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、以下から編集する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

- 転送ルール (Transfer Rules)
- 発信者入力 (Caller Input)

- グリーティング (Greetings)
- メッセージ設定 (Message Settings)

(注) コールハンドラの設定の詳細については、「コールハンドラの設定 (3-5 ページ)」の項を参照してください。

- 既存のコールハンドラを削除するには :

- 1 [コールハンドラの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除するコールハンドラを選択します。
- 2 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## コールハンドラの設定項目

以下に、コールハンドラテンプレートとコールハンドラの両方に該当する設定項目を示します。

### 転送ルール (Transfer Rules)

システム転送を使用すると、発信者は、ユーザ、連絡先、コールハンドラ、またはその他のエンティティに関連付けられていない番号をダイヤルできます。たとえば、ユーザが Unity Connection SRSV ボイスメール システムにコールすると、そのコールは自動応答からコールハンドラに転送されます。コールハンドラは、ロビー内線番号や会議室内線番号などの内線番号にコールを転送できます。

コールハンドラのコール転送設定によって、Unity Connection SRSV がコールを転送する方法を指定します。コールは、自動応答機能を介してコールハンドラに到達します。Unity Connection SRSV では、次の 3 つの転送ルールをカスタマイズできます。

- 標準 (Standard)
- 時間外 (Closed) : アクティブなスケジュールの営業時間外および休日
- オプション (Alternate)



(注) オプション転送ルールは、有効化されている場合、常に標準や時間外の転送ルールよりも優先され、効力を持ちます。

コールハンドラにコールが転送されると、Unity Connection SRSV はまず、該当する転送ルールをチェックして、コールの転送先 (コールハンドラ グリーティングか、内線か) を判断します。

コールハンドラ グリーティングにコールを転送すると、Unity Connection SRSV は、状況とその時間に有効になっているグリーティングに基づいて、適切なグリーティング（標準、時間外、休日、内線、通話中、またはオプション）を再生します。該当するグリーティングにコールを転送して、発信者に事前録音したオプションメニューや情報メッセージを提供するように、転送ルールを設定することができます。

発信者を特定のユーザまたは別のコールハンドラにルーティングするには、ユーザの内線またはコールハンドラに転送するように転送ルールを設定します。コールをユーザの内線に転送するとき、Unity Connection SRSV は、コールを電話システムにリリースすることも、転送を管理することもできます。Unity Connection SRSV が転送を管理するように設定されている場合は、下記のように、間接コールに対してコール発信者名確認や通話保留のオプションを提供できます。

- 通話の発信者名確認を使用すると、Unity Connection SRSV はユーザに接続する前に発信者の名前を尋ねることができます。ユーザは発信者を確認し、相手に応じてコールに応答または拒否することができます。
- 通話保留では、電話が通話中の場合、発信者に電話を切らずに待機するよう Unity Connection SRSV から依頼できます。保留中の各発信者が Unity Connection SRSV ポートと電話システムポートを 1 つずつ使用するので、ある一時点においてキューに保留可能な発信者の合計数は利用可能なポートの数によって制限されます。

通話保留キュー内の最初の発信者のデフォルト待機時間は、25 秒です。待機時間を過ぎても発信者が保留されたままの場合、Unity Connection SRSV は発信者に対して、引き続き待機するか、メッセージを残すか、または他の内線番号に発信するかを尋ねます。発信者が電話キーパッドのキーを押さなかった場合、または保留を続ける、メッセージを残す、または別の内線をダイヤルするというボイス コマンドを発音しなかった場合、発信者はガイダンスに転送されます。保留キューの後続の発信者には、これらのオプションのほかに、その発信者よりも前にいる別の発信者の数が再生されます。

## 発信者入力 (Caller Input)

発信者入力設定は、コールハンドラ グリーティングの途中で発信者が電話キーを押したときに、その応答として Unity Connection SRSV が実行するアクションを定義します。グリーティングの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページでこの設定を使用すると、グリーティングで発信者による入力を許可するかどうか、および発信者が転送を実行できるかどうかを指定できます。または、コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページを使用して、すべてのコールハンドラ グリーティングに適用する発信者入力キーとオプションを定義できます。

ワンタッチダイヤルによって、単一の数字がユーザの内線、緊急連絡先番号、コールハンドラ、インタビューハンドラ、またはディレクトリハンドラを表すように指定できます。完全な内線番号を入力する代わりに、発信者は、コールハンドラ グリーティングの途中で単一のキーを押すと、それに応じて Unity Connection SRSV が応答します。さまざまなキーを発信者入力オプションとして指定することで、コールハンドラ グリーティングで発信者に選択メニューを提供できます。

コールハンドラの 1 つまたは複数のキーに緊急連絡先番号への転送アクションを設定すると、発信者が電話システム内の特定の非ユーザ内線番号や特定の外線番号への転送に使用できる、シンプルなオーディオテキスト ツリーを簡単に設定できます。これにより、番号ごとに個別のコール



ハンドラを作成する必要がなくなります。発信者を緊急連絡先番号に転送するとき、Unity Connection SRSV は、転送を管理することも、このコールを電話システムから解放することもできます。

発信者は、ワンタッチダイヤルをバイパスできます。ワンタッチダイヤルメニューに従ってシステムがコールをルーティングする前に、一定の秒数、一時停止して追加のキーが押されるのを待つように設定します。このような一時停止により、発信者はハンドラ グリーティングの間でも、完全な内線 ID を押して短縮ダイヤルメニューをバイパスできます。

また、特定のキーをロックして、追加のキーが押されるのを待たずに、そのキーにプログラムされているアクションを直接実行することもできます。



- (注) ユーザの内線番号の最初の数字と一致するキーをロックしないように注意してください。ロックすると、発信者が内線番号を入力してユーザに電話をかけることができなくなります。

コールハンドラとユーザ メールボックスの先頭に追加する数字を使用して、短縮内線をシミュレートできます。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。

Unity Connection SRSV 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、Unity Connection SRSV は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。次の例で、Sales というコールハンドラは、数字の 123 を先頭に付けるように設定されています。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、Unity Connection SRSV 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、Unity Connection SRSV は内線 1000 にコールをルーティングします（内線 1000 が有効な内線でなく、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ように Sales コールハンドラのグリーティングが設定されている場合、Unity Connection SRSV は 1231000 へのリリース転送を実行することに注意してください）。

短縮内線は、ユーザを異なるグループに分割する方法として使用できます。たとえば、会社が開発部とマーケティング部という 2 つの部署があるとします。この会社では 6 桁の内線番号を使用しており、開発部のすべての内線は 10 から始まり、マーケティング部のすべての内線は 11 から始まります。開発部用とマーケティング部用にコールハンドラを作成できます。各コールハンドラは、コールハンドラからダイヤルされた内線に、必要に応じて 10 または 11 を先頭に追加するように構成できます。このように設定すると、ユーザが入力する必要がある内線番号は、ユーザの内線の下 4 桁だけになります。

## グリーティング (Greetings)

コールハンドラごとに、最大 7 つのグリーティングを使用できます。グリーティング設定では、有効なグリーティング、グリーティングの有効期限、グリーティングの内容、各グリーティング中またはグリーティング後に Unity Connection SRSV が実行する処理を指定します。グリーティングが有効になっている場合、Unity Connection SRSV は、指定された日時になるまで、該当する状況においてグリーティングが再生されます。この日時に達すると、グリーティングは自動的に無効になります。無期限に再生するように、グリーティングを有効にすることもできます。



(注) コールハンドラ グリーティングは複数の言語で録音できます。

オプション グリーティングが有効にされているコールハンドラへのコールを Unity Connection SRSV が処理する方法をカスタマイズできます。

オプション グリーティングを有効にした場合、Unity Connection SRSV でサポートされる機能は以下のとおりです。

- 自動応答機能またはディレトリハンドラからユーザの内線にコールが転送されたときに、コールハンドラに割り当てられている内線の呼び出し音を鳴らさずに（該当する場合）、発信者を直接グリーティングに転送する。（外部の発信者または別の Unity Connection SRSV ユーザがユーザの内線を直接ダイヤルした場合は、電話の呼び出し音が鳴ります）。
- すべての発信者がグリーティングをスキップすることを禁止します。
- すべての発信者がメッセージを残せないようにする（メッセージを取得するようにコールハンドラが設定されている場合）。



(注) Unity Connection SRSV は要件に合わせてカスタマイズされたグリーティングを再生します。ただし、その時間中に一部のグリーティングが有効になっている場合は、他のグリーティングよりもそれらが優先されます。

次の表は、コールが行われたときのグリーティングの動作を示しています。

標準 (Standard)	他のグリーティングが優先される場合以外は、常に再生されます。標準のグリーティングは無効にできません。
終了 (Closed)	アクティブなスケジュールで定義された時間外（業務時間外）に再生されません。時間外のグリーティングは標準のグリーティングよりも優先されるため、時間外のグリーティングによって、標準のグリーティングはアクティブなスケジュールに定義された営業時間に制限されます。
エラー (Error)	発信者が無効な数字を入力したときに再生されます。数字が内線と一致しない場合、内線が検索範囲で見つからなかった場合、または発信者がその数字のダイヤルを制限されている場合に、この状態が発生します。エラー グリーティングは無効にできません。  システムのデフォルトのエラー録音は、「入力した値がまちがっています (I did not recognize that as a valid entry)」です。デフォルトでは、エラー グリーティングが再生された後、Unity Connection は発信者が無効な数字を入力したときに再生したグリーティングをもう一度再生します。

コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection SRSV Administration の [システム コールハンドラ (System Call Handlers) ] > [グリーティング (Greetings) ] ページ、または電話機の Cisco Unity

Greetings Administrator を使用して、別のコールハンドラ グリーティングを選択したり、コールハンドラ グリーティングを録音することができます。

## メッセージ設定 (Message Settings)

特定のコールハンドラ グリーティングのメッセージ設定では、以下を行うことができます。

- グリーティングの再生後にメッセージを取得するようにコールハンドラを設定する。
- コールハンドラのメッセージの受信者を指定したり、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうかを指定できます。
- 外部発信者からのメッセージの最大録音時間を定義する。
- 発信者がメッセージを残すときに実行できる操作、メッセージに自動的にセキュアマークを付けるかどうか、およびメッセージが残された後でコールに対して次に実行するアクションを決定する。



(注) 統合によっては、発信者がメッセージを録音するときに、許可される最大メッセージ長に到達する前に警告プロンプトを再生するように、Unity Connection SRSV を設定できます。

## ディレクトリハンドラ

ブランチサーバでは、ディレクトリハンドラを作成したり削除したりできません。ただし、必要に応じて設定を更新できます。

### Cisco Unity Connection Administration でのディレクトリハンドラの変更

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開し、[ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)] を選択します。[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページに、現在設定されているディレクトリハンドラが表示されます。
- ステップ 2** ディレクトリハンドラを設定するには、次の手順を実行します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
  - a) [ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページで、更新するディレクトリハンドラを選択します。
  - b) [ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
  - c) [ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、以下から編集する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。

- 発信者入力 (Caller Input)
  - グリーティング (Greetings)
- 

## ネットワーキング

ブランチサーバは単一の Unity Connection サーバにのみ接続できます。[中央サーバの設定 (Central Server Configuration)] ページで、中央の Unity Connection サーバの IP アドレスを設定できます。

## 中央の Unity Connection サーバの設定方法

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[ネットワーキング (Networking)] を展開し、[中央サーバの設定 (Central Server Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [中央サーバの設定 (Central Server Configuration)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。
- 

## システム設定

### スケジュール

[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページに、中央の Unity Connection サーバに設定されているデフォルトのスケジュールが表示されます。ブランチサーバでスケジュールを作成、変更、削除できます。



---

(注) ブランチサーバでは、デフォルトのスケジュールを削除できません。

---

## Cisco Unity Connection SRSV Administration でのスケジュールの設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[スケジュール (Schedules)] を選択します。[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページに、現在設定されているスケジュールが表示されます。
- ステップ 2** スケジュールを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- スケジュールを追加するには：
    - 1 [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
    - 2 [スケジュールの新規作成 (New Schedule)] ページで、表示名を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
    - 3 [スケジュールの詳細 (Schedule Details)] メニューで、[新規追加 (Add New)] を選択してスケジュールの仕様を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
  - スケジュールを編集するには：
    - 1 [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、変更するスケジュールを選択します。
    - 2 [スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
  - スケジュールを削除するには：
    - 1 [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除するスケジュールを選択します。
    - 2 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## カンバセーション

[カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、複数の IP アドレスを設定してポート ステータス モニタに接続し、ポート ステータス モニタの出力を有効にできます。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

## エンタープライズ パラメータ

Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータは、Cisco Unified Serviceability のすべてのサービスに適用されるデフォルト設定を提供します。エンタープライズ パラメータは追加することも削除することもできません。既存のエンタープライズ パラメータを更新できます。



(注) エンタープライズ パラメータの多くは、ほとんど変更の必要がありません。変更する機能を完全に把握している場合、または Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) から変更を指示された場合を除き、エンタープライズ パラメータを変更しないでください。

### Cisco Unified Serviceability でのエンタープライズ パラメータの設定

- ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[エンタープライズ パラメータ (Enterprise Parameters)] を選択します。
- ステップ 2 [エンタープライズ パラメータ (Enterprise Parameters)] ページで、該当する設定を入力します。すべてのサービスパラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default)] を選択します。
- ステップ 3 エンタープライズ パラメータとそれらの説明のリストを表示するには、ページの右側にある [?] ボタンを選択し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

## プラグイン

アプリケーションプラグインは、Unity Connection SRSV の機能を拡張します。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンス モニタリング カウンタや Port Monitor などのツールから、リモートでシステムの稼働状態をモニタできます。



(注) プラグインをインストールする前に、プラグインのインストール先サーバで実行されている侵入検知やアンチウイルス サービスをすべて無効にする必要があります。

## プラグインのインストール

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して、[プラグイン (Plugins)] を選択します。
- ステップ 2** [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページで [検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** インストールするプラグインに対して [ダウンロード (Download)] を選択し、画面上の指示に従ってプラグインをインストールします。

## テレフォニー統合

テレフォニー統合を使用すると、発信者はユーザ宛てにメッセージを残したり、ブランチサーバと電話システム間に残されているメッセージにアクセスできるようになります。

## 電話システム

ブランチサーバでは、電話システム連動を作成したり削除したりできません。

### 電話システム統合の変更

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム ()] を選択します。
- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、変更する電話システムを選択します。
- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。（各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照）。

## ポートグループ

ブランチサーバでポートグループを作成、変更、削除できます。ポートグループの詳細については、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/b\\_cucsag.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/b_cucsag.html) で入手可能な『System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x』の「Telephony Integrations」の章の「Port Group」の項を参照してください。



---

(注) Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチ サーバのポート グループを設定する必要があります。

---

## ポート

ブランチ サーバでポートを作成、変更、削除できます。ポートの詳細については、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/b\\_cucsag.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/b_cucsag.html) で入手可能な『System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x』の「Telephony Integrations」の章の「Port」の項を参照してください。



---

(注) Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチ サーバのポートを設定する必要があります。

---

## セキュリティ

Cisco Unified Communications Manager が Unity Connection SRSV ボイスメール ポートに対して認証および暗号化されている場合は、ブランチサーバで新しい証明書とセキュリティプロファイルを作成できます。セキュリティの詳細については、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/b\\_cucsag.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/b_cucsag.html) で入手可能な『System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x』の「Telephony Integrations」の章の「Security」の項を参照してください。



---

(注) Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチ サーバの証明書を設定する必要があります。

---

## ツール

ブランチサーバで Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、中央の Unity Connection サーバで最初に設定されたカスタム キーパッド マッピング ツールの変更ができます。カスタム キーパッド マッピングの詳細については、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/b\\_cucsag.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/b_cucsag.html) で入手可能な『System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x』の「Tools」の章の「Custom Keypad Mapping Tool」の項を参照してください。