



ツール

この章では、Cisco Unity Connection の管理に使用するさまざまなツールとユーティリティの概要とアクセス手順を説明します。

- ・ タスク管理ツール, 1 ページ
- ・ 一括管理ツール, 2 ページ
- ・ カスタム キーパッドマッピングツール, 7 ページ
- ・ 移行ユーティリティ, 24 ページ
- ・ 文法統計ツール, 24 ページ
- ・ SMTP アドレスの検索, 25 ページ
- ・ 依存関係の結果の表示, 25 ページ
- ・ その他の管理ツール, 25 ページ

タスク管理ツール

[タスクの定義 (Task Definitions)] ページには、定期的なスケジュールに従って Unity Connection が自動的に実行する、さまざまなシステムメンテナンスおよびトラブルシューティングタスクが表示されます。タスクは、バックアップおよびアンチウイルススキャンと同時に実行できます。

各タスクのデフォルトの設定およびスケジュールは、機能およびパフォーマンスの観点で最適化されています。デフォルトの設定とスケジュールを変更しないでください。



注意

いくつかのタスクは Unity Connection 機能にとって重要です。重要なタスクを無効にしたり、頻度を変更したりすると、パフォーマンスに悪影響が及ぶか、Unity Connection の機能が停止することがあります。

タスク管理ツールを使ったタスクの表示と管理

手順の詳細

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ1	Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)]を展開し、[タスク管理 (Task Management)]を選択します。	[タスクの定義 (Task Definitions)] ページにタスク名が表示されます。
ステップ2	タスクを表示および管理するには、次の操作を実行します（詳細については、[ヘルプ (Help)]>[このページ (This Page)]を参照）。	<ul style="list-style-type: none"> • いざれかのタスクの [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] を表示するには、該当するタスクを選択します。[タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページに、タスクの [開始時間 (Time Started)] と [完了時間 (Time Completed)] が表示されます。 • タスクを管理するには、次の手順を実行します。 <ol style="list-style-type: none"> 1 該当するタスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページで、[編集 (Edit)]>[タスクスケジュール (Task Schedules)] を選択します。 2 必須フィールドに値を入力して [保存 (Save)] を選択します

一括管理ツール

一括管理ツール (BAT) では、カンマ区切り値 (CSV) ファイルに含まれる情報をインポートすることで、複数のユーザアカウント、連絡先、同報リスト、同報リストメンバー、ユニファイドメッセージングアカウント、ブランチ、またはビデオサービスアカウントを作成、更新、および削除できます。さらに、ユーザ、連絡先、同報リスト、またはユニファイドメッセージングアカウントの情報を Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートできます。

CSVは、データストア間でデータを移動するための一般的なテキストファイル形式です。たとえば、情報を企業ディレクトリから Unity Connection に移動する方法として CSV ファイルからのインポートが役立つ可能性があります。情報を移動することで、ボイスメールボックスがあるユーザは、Unity Connection ユーザでない企業ディレクトリユーザをアドレス帳に追加して、その連絡先からコールルートルールを作成することができます。

少数のユーザ（数百件まで）の場合は、ユーザインポート機能を使用して LDAP ディレクトリから Unity Connection ユーザを作成する方が速くて簡単な可能性があります。[ユーザのインポート機能とユーザの同期機能の使用](#)



(注)

この項の情報は、Cisco Business Edition でのユーザ アカウント、システム同報リスト、またはシステム同報リスト メンバーの更新には適用されません。

BAT を使用したオブジェクトの設定

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] を選択します。

ステップ2 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページの [操作の選択 (Select Operation)] セクションから適切なオプションを選択します。

- 作成 (Create)
- 更新 (Update)
- 削除 (Delete)
- エクスポート (Export)

ステップ3 [オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)] セクションで次から適切なオプションを選択します。

- ユーザ (Users)
- メールボックスがあるユーザ (Users With Mailbox)
- システム連絡先 (System Contacts)
- 同報リスト (Distribution Lists)
- 同報リストのメンバー (Distribution List Members)
- ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)
- ブランチ (Branches)
- ビデオ サービス アカウント (Video Service Accounts)

ステップ4 (ユーザまたはメールボックスがあるユーザを作成する場合のみ) : [ユーザ アカウントの作成時に CSV フィールドを上書きする (Override CSV Fields When Creating User Accounts)] セクションで、適切なオプションを選択します。

ステップ5 [ファイルの選択 (Select File)] セクションの [CSV ファイル (CSV File)] フィールドに CSV 入力ファイルのフルパスを入力します。

(注) Unity Connection からデータをエクスポートして作成した CSV ファイルをインポートする場合、[ContactTemplateAlias] カラム ヘッダーがエクスポートに含まれないため、必要に応じて、手動でこのカラム ヘッダーを作成して手動でデータを入力する必要があります。

ステップ6 [エラーログファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、失敗したオブジェクトのレポートファイルの名前を入力します。たとえば、errors.csv と入力します。

ステップ7 [送信 (Submit)] を選択します。

BAT によって選択オブジェクトの設定が開始され、操作が完了すると概要ページが表示されます。

操作が失敗した場合、[失敗したオブジェクトファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] を選択すると失敗したオブジェクトのレポートファイルをただちに検証できます。エラーの修正に関する詳細については、[エラー オブジェクト ファイルを使用したエラーの修正](#)、(5 ページ) を参照してください。

入力 CSV ファイルの構築

BAT では CSV ファイルのテキストに、UTF-8 および UTF-16 文字セット エンコードのみがサポートされます。

入力 CSV ファイルを短時間で作成するには、BAT を使用して該当するユーザのタイプ、連絡先、システム同報リスト、システム同報リストメンバー、ユニファイドメッセージングアカウント、またはビデオサービスアカウントをエクスポートし、生成された出力 CSV ファイルをテンプレートとして使用できます。

次の例では、ボイスメールユーザの作成に使用する CSV ファイルを示します。例に示されているように、このファイルを作成するには、まずボイスメールユーザを CSV ファイルにエクスポートし、不要な列とデータをファイルから削除し、TemplateAlias 列と該当するデータを追加する必要があります。



(注)

DisplayName は省略可能なフィールドであり、一部のユーザではこのフィールドのデータが欠落しています。

ボイスメールユーザの作成に使用する CSV 入力ファイルの例

Alias,DisplayName,FirstName,LastName,TemplateAlias,Extension,ListInDirectory

```
iwinkler,"Winkler, Ian",Ian,Winkler,VoiceMailUserTemplate,5321,1
jsmith,,John,Smith,VoiceMailUserTemplate,5126,1 cjones,"Jones,
Cris",Cris,Jones,VoiceMailUserTemplate,5249,1 dalbert,,Dan,Albert,VoiceMailUserTemplate,5299,1 jlee,"Lee,
Jane",Jane,Lee,VoiceMailUserTemplate,5324,1 jthompson,"Thompson,
Jim",Jim,Thompson,VoiceMailUserTemplate,5029,1 swong,"Wong,
Sara",Sara,Wong,VoiceMailUserTemplate,5260,1 rhunter,"Hunter,
Russ",Russ,Hunter,VoiceMailUserTemplate,5229,1 cashmore,,Carol,Ashmore,VoiceMailUserTemplate,5403,1
lcarson,"Carson, Lauren",Lauren,Carson,VoiceMailUserTemplate,5999,1
```

出力 CSV ファイルを編集する場合も、CSV ファイルを一から作成する場合も、BAT と一緒に使用する有効な入力 CSV ファイルを作成するには次のガイドラインと [BAT の必須および任意の CSV フィールド](#) の項にある表に従ってください。

- CSV ファイルの 1 行目には、各カラムのデータの種類を識別するカラムの見出しを含めてください。以降の行には、インポートするデータを格納します。
- CSV ファイルでは、1 行目のカラム見出しを含めて各行のデータをそれぞれカンマで区切ります。このファイルでは、タブ、スペース、またはセミコロンを使用して値を区切らないでください。
- データはカラムの見出しと同じ順序に並ぶ必要がありますが、カラムの順序は重要ではありません。
- BAT で無視すべきカラムが CSV ファイルに含まれている場合は、カラムの見出しを「Junk」にします。
- データにスペース、引用符、またはカンマが含まれている場合は、それを引用符で囲んで指定します。

外部サーバとの相互作用で問題が発生する可能性があるため、CSV ファイルのデータには二重引用符を含めないようにしてください。データに二重引用符が含まれている場合は、二重引用符それぞれの横に二重引用符を 1 つ追加します。たとえば、「My "Spare Phone"」というデータの場合、「My ""Spare Phone""」と入力します。

- カラムの見出しが大文字と小文字を区別しませんが、[BAT の必須および任意の CSV フィールド](#) の項にある表に示されている通りの綴りを使用してください。操作に該当せず (N/A) として指定されたカラムは、無視されます。
- (*Unity Connection* 構成にのみ該当)。ユーザ アカウントを作成する場合、CSV フィールド テーブルにある任意フィールドの多くがユーザテンプレートで定義されている設定に対応しています。たとえばボイスメール ユーザの場合、デフォルトテンプレートにはサービスクラス (COS)、着信転送、およびメッセージ通知設定が含まれています。特定のユーザ設定のデータが CSV ファイルに含まれていない場合は、必須フィールドの TemplateAlias で指定したユーザテンプレートの設定が BAT によって使用されます。このことから、CSV ファイルに任意のカラム ヘッダーを追加する前に、ユーザテンプレートの設定を確認してください。任意フィールドの値が CSV ファイルに含まれておらず、テンプレートにデフォルト値が指定されていない場合、このフィールドの値は設定されません。

TemplateAlias に管理者テンプレートを指定した場合、ユーザはメールボックスを持たなくなります

- フィールドの値を明示的に空 (または許可されている場合、null) に設定する場合は、CSV ファイルの値に式 %null% を使用します。
- 入力 CSV ファイルには、5,000 件を超えるレコードを含めないでください。

エラー オブジェクト ファイルを使用したエラーの修正

BAT の実行時には、処理に失敗した各レコード、およびレコードが正しく処理されなかつた理由が、失敗したオブジェクトのレポートファイルにコピーされます。たとえば、次の CSV ファイルでは、1 件目のレコードの Country フィールドに無効なエントリが含まれており、2 件目のレコードには、ボイスメール ユーザ テンプレートではないテンプレートが指定されています。

Alias, City, PostalCode, State, Country, TemplateAlias

Jsmith, Beverly Hills, 90210, Ca., United States, VoiceMailUserTemplate BRobertson, Seattle, 98121, WA, US, AdminUserTemplate

このファイルを使用してボイス メールボックスのあるユーザを作成すると、次の失敗したオブジェクトのファイルが生成されます。

FailureReason, alias, city, postalcode, state, country, templatealias United States is invalid for column Country], Jsmith, Beverly Hills, 90210, Ca., United States, VoiceMailUserTemplate Object not found or is not a template: Parameter =[@TemplateObjectId], Table = [vw_SubscriberTemplate], Column =[Alias, ObjectId]], BRobertson, Seattle, 98121, WA, US, AdminUserTemplate

無効なデータに関する情報を提供する [失敗の理由 (FailureReason)] カラムが最初のカラムの前に追加されます。

エラーを修正するには、失敗したオブジェクトのファイルを次の手順で編集し、名前を変更して、BAT を再実行する際の入力ファイルとして使用します。

問題がある各レコードについて、CSV ファイルのデータで発生した問題の種類によっては、BAT で複数のエラーが報告される場合も、最初に発生したエラーのみが報告される場合もあります。したがって、エラーを修正した後でデータを再度処理すると、BAT によって同じレコードで追加のエラーが検出される場合があります。このため、エラーをすべて検出して修正するまでに、修正手順 (ツールの実行とエラーの修正) を複数回実行する必要が生じことがあります。

エラー オブジェクト ファイルを使用したエラーの修正

ステップ 1 一括管理ツール操作が失敗した場合、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] を選択すると、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをただちに検証できます。

ステップ 2 このファイルを開き、各レコードの [FailureReason] カラムの情報を参照して、データの問題をすべて修正します。

ステップ 3 [FailureReason] カラムを削除するか、またはヘッダーを「junk」に変更します。

ステップ 4 データの編集が完了したら、ファイルを CSV ファイルとして新しい名前で保存します。

ステップ 5 ステップ 4 で保存した CSV ファイルを入力ファイルとして使用し、BAT を再度実行します。

(注) BAT を実行するたびに、失敗したオブジェクトのファイルが上書きされます (ただし、このツールを実行するたびに新しいファイル名を指定すると、上書きされません)。

ステップ 6 レコードでエラーが発生しなくなるまでこの手順を繰り返します。

(注) [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページから移動した場合は、このページに戻り、[最後の操作を表示 (Display Last Operation)] ボタンを選択すると、前回の操作の出力 ファイルへのリンクが表示され、選択できるようになります。前回よりも前の失敗したオブジェクトのファイルが必要な場合は、コマンド ライン インターフェイス (CLI) コマンド「file view activelog cuc/<filename>」を使用して、失敗したオブジェクトのファイルを表示できます。CLI コマンドの使用法の詳細については、『Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide for Cisco Unity Connection』を参照してください。このガイドは、<http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unity-connection/products-maintenance-guides-list.html> から入手可能です。

カスタムキーパッドマッピングツール

カスタムキーパッドマッピングツールを使用すると、カスタムキーパッドマッピングカンバセーションに関連付けられたキーマッピングを編集できます。これらの各カンバセーションは、Cisco Unity Connection Administration の [電話メニュー (Phone Menu)] ページで個々のユーザまたはユーザテンプレートに割り当てられます。その中には、カスタマイズ可能な 8 つのメニューがあります。このツールを使用してキーパッドマッピングを変更しても、他の Unity Connection カンバセーションバージョンには影響がありません。

1 ~ 3 個のキーによるシーケンスを、メインメニュー、[メッセージ再生 (Message Playback)] メニュー (メッセージヘッダー、本文、およびフッターを個別にマッピング可能)、[メッセージ後 (After Message)] メニュー、[設定 (Settings)] メニュー、[メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー、および [設定 (Preferences)] メニューの任意の定義済みオプションに割り当てることができます。メニューごとに、音声再生するオプションおよび再生する順序をカスタマイズできます。

カスタムキーパッドマッピングツールの使用

カスタムキーパッドマッピングツールは、カスタマイズ可能な 8 つのカンバセーションメニューをそれぞれ表す、8 つのタブに分かれています。各メニュー タブでは、次のような処理を実行できます。

- 各メニュー オプションに割り当てるキーをカスタマイズします。キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。
- メニューでオプションが音声再生されるかどうかを設定します。オプションにはキーを割り当てても、メニューではオプションが再生されないように設定することもできます。そのメニューではオプションが引き続き有効で、割り当てられているキーが押された場合に Unity Connection は適切に対応しますが、メニューではユーザに対してオプションが再生されません。
- メニュー項目がユーザに示される順序を設定します。そのためには、並べ替える行のオプションボタンを選択してから、上向きまたは下向き矢印を使用するか、または [移動先 (Move To)] ボタンを使用して、メニュー項目の順序を変更します。ツールにオプションが表示さ

れる順序は、電話機でユーザに示される順序になります。各オプションにどのキーがマッピングされているかは関係ありません。

-
- ステップ1** Cisco Unity Connection Administration で [ツール (Tools)] を展開して、[カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] を選択します。
- ステップ2** [カスタム キーパッド マッピング の検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。
(注) Unity Connection では 6 つのカスタム キーパッド マッピングがサポートされています。
- ステップ3** [カスタム キーパッド マッピング の編集 (Edit Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するタブを選択し、キー割り当てを変更するメニューを選択します。
- ステップ4** 必要に応じて、キー割り当てを変更します (割り当て可能なエントリのガイドラインについては、[キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン](#) (8 ページ) を参照してください)。
- ステップ5** [保存 (Save)] を選択します。
変更が保存されると、このカンバセーションを使用するすべての新しいコールが、新しいキー マッピング設定に従うようになります。
- ステップ6** カスタマイズするメニューごとに、ステップ3から5を繰り返します。
-

キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン

- 使用可能な文字は 0 ~ 9、*、#、または空白だけです。
- メニュー オプションごとに最大 3 桁の数字を使用できます。
- 1つのメニュー内で、重複するキー エントリは使用できません (たとえば、メインメニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [メッセージを送信 (Send a Message)] の両方にキー「1」をマッピングすることはできません。ただし、メインメニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と、[設定 (Settings)] メニューの [グリーティング (Greetings)] の両方にキー「1」をマッピングすることはできます)。
- キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。
- キー割り当てを空白のままにする場合は、[メニューでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Menu)] チェックボックスをオフにします。
- 変更が保存されると、このカンバセーションを使用するすべての新しいコールが、新しいキー マッピング設定に従うようになります。

既存のカンバセーションマッピングに合わせたキーパッドマッピングの設定

既存のカンバセーションのキーマッピングに合わせて、すべてのメニューのキーマッピングを変更できます。たとえば、選択したカスタムキーパッドマッピングのすべてのキーマッピングを、[オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1)] のマッピングに置き換えることができます。この方法を使用すると、既存のカンバセーションに少しだけ変更を加える場合に、全オプションを手動でマッピングし直す必要がなく便利です。

-
- ステップ1** Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して、[カスタム キーパッドマッピング (Custom Keypad Mapping)] を選択します。
- ステップ2** [カスタム キーパッドマッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム キーパッドマッピング カンバセーションを選択します。
- ステップ3** [カスタム キーパッドマッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mappings)] ページの任意のタブで、[すべてのタブのマッピングをリセット (Reset Mappings on All Tabs To)] リストから、使用するカンバセーションを選択し、[リセット (Reset)] を選択します。
- ステップ4** 続行する前に、すべてのキーマッピングを、選択したカンバセーションのマッピングに置き換えるかどうかの確認を求められた場合は、[OK] を選択します。
-

カスタム キーパッドマッピング ツールのカンバセーションメニュー

カスタム キーパッドマッピング ツールは、カスタマイズ可能な8つのカンバセーションメニューをそれぞれ表す、8つのタブに分かれています。[メッセージ再生 (Message Playback)] メニューは3つのタブで表示されます。これは、メッセージが異なる3つの部分（メッセージヘッダー、メッセージ本文、およびメッセージフッター）で構成されているためです。これら3つのタブのオプションはまったく同じですが、一部はオプションとキーのマッピングを変えることができます。

[メインメニュー (Main Menu)] タブ

メインメニューは、ユーザがサインインしてメッセージ件数を確認（該当する場合）した直後に再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表1: [メインメニュー (Main Menu)] タブ

オプション	説明
新規メッセージを再生 (Play New Messages)	新規（未読）メッセージ スタックに移動します。

オプション	説明
メッセージを送信 (Send a Message)	[メッセージを送信 (Send Message)] メニューに移動します。
古いメッセージを確認 (Review Old Messages)	開封済みメッセージ スタックに移動します。該当する場合は、削除済みメッセージを確認することもできます。
セットアップ オプションを変更 (Change Setup Options)	グリーティング、転送ルール、緊急連絡先番号の設定を変更する [設定 (Settings)] メニューに移動します。このメニューから、各個人のメッセージ設定や個人設定にもアクセスできます。
メッセージの検索 (Find Messages)	発信者の番号または名前をコールすることによって新しいメッセージを検索できる、メッセージ ロケータ機能に移動します。 このオプションが示されるのは、[電話メニュー (Phone Menu)] ページで各ユーザに対して [メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages With Message Locator)] 機能が有効に設定されている場合だけです。
会議のリスト (List Meetings)	現在および今後の会議の時間、主催者、議題のリストを表示します。 Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express の会議の場合、ユーザには、現在開かれている会議に参加するかどうかを選択するオプションが示されます。 (注) Cisco Unified MeetingPlace Express との統合は、Unity Connection ではサポートされていません。
外部電子メール メッセージ (Play External Messages)	外部メッセージストアに保存されているメッセージの件数を示します。 ユーザには、それらのメッセージを再生するかどうかを選択するオプションが示されます。
コールハンドラのグリーティング管理 (Manage Call Handler Greetings)	グリーティング管理者カンバセーションにアクセスして、内線番号が割り当てられたコールハンドラのグリーティングを変更できます。 [役割の編集 (Edit Roles)] ページでグリーティング管理者の役割が割り当てられているユーザは、すべてのシステム コールハンドラのグリーティングを変更できます。 グリーティング管理者の役割が割り当てられていないユーザは、自分が所有するコールハンドラのグリーティングのみを変更できます。
番号呼び出し (Call a Number)	ユーザ システム転送カンバセーションにアクセスして、その転送規制テーブルで許可されている任意の番号をダイヤルできます。

オプション	説明
ブロードキャスト メッセージの管理 (Manage Broadcast Messages)	<p>ブロードキャスト メッセージ管理カンバセーションにアクセスできます。</p> <p>このオプションを使用できるのは、[メッセージ送信の設定 (Send Message Settings)] ページで各ユーザに対して [ブロードキャスト メッセージを送信する (Send Broadcast Message)] または [ブロードキャスト メッセージを更新する (Update Broadcast Message)] の設定が行われている場合だけです。</p>
メニュー オプションを繰り返す (Repeat Menu Options)	メイン メニューをもう一度再生します。
ヘルプ	メイン メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	<p>ユーザ メールボックスを終了します。</p> <p>デフォルトでは、メールボックスを終了すると、ガイダンス コール ハンドラに移動します。ただし、各ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンバセーション終了後 (When Exiting the Conversation)] 設定を変更することで、終了時の動作をカスタマイズすることもできます。</p>
電話キーパッドとボイスコマンドの切り替え (Switch Between Using the Phone Keypad and Using Voice Commands)	<p>ユーザが、タッチトーン カンバセーションと音声認識カンバセーションを切り替えることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> タッチトーン カンバセーションの再生中に対応するキーを押すと、すぐに音声認識カンバセーションに切り替わります。 音声認識カンバセーションの再生中に対応するキーを押すと、すぐにタッチトーン カンバセーションに切り替わります。 <p>この切り替えは、再び切り替えを行うまで、またはコールが終了するまで持続します。</p> <p>(注) ビデオコールの場合、切り替えキーはサポートされず、Unity Connection 10.0(1) 以降では常にタッチトーン カンバセーションを再生します。</p>
オプション グリーティングの変更 (Change Alternate Greeting)	<p>アクティブ化と再録音によってユーザがオプション グリーティングを変更するのを許可します。</p> <p>ビデオコールの場合、ユーザがメインメニュー オプションを聞いて該当するキーを押したときに、Unity Connection がオプション ビデオ グリーティングを再生し、オプション グリーティングを再録画するか尋ねます。各ユーザへのオプション グリーティング有効化の詳細については、ビデオ メッセージングを設定するためのタスク一覧の項を参照してください。</p>

[メッセージ再生メニュー (Message Playback Menu)] タブ

[メッセージ再生メニュー (Message Playback Menu)] タブに表示される [メッセージヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、[メッセージフッター (Message Footer)] タブを使用すると、カンバセーション設定 (TUIでのメッセージヘッダーのスピードと音量の定義など) をカスタマイズできます。Unity Connection ユーザ カンバセーションで再生されるメッセージは、3つの部分 (ヘッダー、本文、フッター) に分かれています。デフォルトでは、メッセージヘッダーにメッセージ番号と送信者情報が含まれます。メッセージ本文は、実際に録音されたメッセージです。メッセージフッターはタイムスタンプです。

ヘッダーおよびフッター部分の内容は、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで変更できます。たとえば、メッセージ番号、送信者情報、送信者内線番号、およびタイムスタンプをヘッダーに追加したり、削除することができます。これらの設定は、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)] セクションのチェックボックスによって制御されます。メッセージフッターについては、メッセージの後にタイムスタンプを再生するというオプションもあります。タイムスタンプは、完全に除外することも、ヘッダーの一部として再生することもできます。このオプションは、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] セクションのチェックボックスによって制御されます。タイムスタンプをメッセージの後で再生しないことを選択した場合、メッセージにフッターが付かなくなります。Unity Connection では、[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] セクションに、メッセージの送信時刻とメッセージ時間に加えて、送信者情報、内線番号または ANI、およびメッセージ番号が表示されるようになりました。

カスタム キーパッド マッピング ツールには、メッセージの各部分に対応したタブがそれぞれ含まれています。ベスト プラクティスとして、これらの3つの部分すべてで各オプションに同じキーをマッピングしてください。ただし、同じキーを別々の操作にマッピングした方が便利な場合もあります。たとえば、メッセージヘッダーの再生中に「1」キーを押してメッセージ本文の先頭にスキップし、さらにメッセージ本文の再生中に「1」キーを押してメッセージフッターにスキップする場合などです。

新規メッセージ、開封済みメッセージ、および削除済みメッセージを再生するときには、共通のメッセージ再生キーマッピングが使用されます。これらのメッセージスタックごとにそれぞれのマッピングが存在するわけではありません。キーマッピングの設定を決める際には、この点に留意してください。メッセージを新規 (未読) または開封済み (既読) としてマークするようなオプションでは特に注意が必要です。

[メッセージ再生 (Message Playback)] の各オプションは、電話機ではメニュー形式で再生されませんが、ユーザが [ヘルプ (Help)] オプションにマッピングされたキーを押した場合にリストされます。カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、ヘルプで再生される項目を設定できます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 2: [メッセージ再生メニュー (Message Playback Menu)] タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	メッセージのヘッダー部分の先頭に移動します。
保存 (Save)	次のメッセージにスキップして、現在のメッセージに開封済みのマークを付けます。
削除 (Delete)	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービス クラスに応じて、削除済みアイテム フォルダに移動されるか、完全に削除されます。
再生速度を下げる (Slow Playback)	現在再生中のメッセージの再生速度を下げます。マッピングされているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 低下します。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
再生速度を上げる (Fast Playback)	現在再生中のメッセージの再生速度を上げます。マッピングされているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 増加します。もう一度そのキーを押すと、メッセージの再生速度が 100% 増加します。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
速度をデフォルトに戻す (Reset Speed to Default)	現在再生中のメッセージの速度を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生速度設定にリセットします。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。

オプション	説明
音量を変更する (Change Volume)	現在再生中のメッセージの音量を3つの音量レベル（標準、大、小）の間で変更します。[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
標準音量にリセット (Reset Volume to Default)	現在再生中のメッセージの音量を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生音量設定にリセットします。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
再生音量を下げる (Quieter Playback)	現在再生中のメッセージの音量を下げます。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
再生音量を上げる (Louder Playback)	現在再生中のメッセージの音量を上げます。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
一時停止/再開 (Pause/Resume)	メッセージの再生を一時停止するか、すでに一時停止されているメッセージの再生を再開します。
巻き戻し (Rewind)	現在再生中のメッセージを巻き戻します。 デフォルトでは、メッセージが5秒間巻き戻されます。巻き戻しの時間は[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。

オプション	説明
早送り (Fast-Forward)	現在再生中のメッセージを早送りします。デフォルトでは、メッセージが5秒間早送りされます。早送りの時間は[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)]ページで調整できます。
メッセージ後のメニューにスキップ (Skip to the After Message Menu)	[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。
メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。開封済みのメッセージをスキップすると、開封済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。
新規メッセージとして保存する (Save as New)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージに新規のマークを付けます。このオプションを選択すると、開封済みまたは削除済みのメッセージの再生がスキップされた場合、そのメッセージは未読としてマークされ、新しいメッセージスタックに移動されます。
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利です。 このオプションが示されるのは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページで、[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)] 設定が有効になっている場合だけです。
前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)	スタック内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに移動 (Go to Next Message)	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、開封済み、削除済み) は変化しません。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)] は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)] オプションと同じ機能を持ちます。

オプション	説明
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	メッセージの再生を終了し、1つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは開封済みメッセージを再生していたユーザは、メインメニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージのオプション メニューに移動します。
返信 (Reply)	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者だけに送られます。元のメッセージの他の受信者には送られません。 このオプションを使用できるのは、他のユーザからメッセージが届いた場合だけです。外部発信者からのメッセージには返信できません。
全員に返信する (Reply to All)	メッセージのすべての受信者に返信します。
送信者を呼び出す (Call the Sender)	メッセージの再生を終了し、メールボックスからログアウトして、メッセージを残した人にユーザを転送します。この機能はLiveReplyとも呼ばれます。このキー オプションを使用して、ユーザおよび識別できない発信者の両方にコールを返すことができます。 このオプションを使用できるのは、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに応答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] または [ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに応答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合だけです。
メッセージを転送する (Forward Message)	メッセージを他のユーザまたは同報リストに転送できます。
元のメッセージを転送する (Forward Original Message)	元のボイス メッセージを転送し、以前の転送でメッセージに追加された可能性のある転送済みの音声コメントをすべて削除します。
最後までスキップ (Skip to End)	メッセージ フッターの先頭に移動します。 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページでユーザに対して[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] オプションが有効になっていない場合にこれらのオプションを選択すると、メッセージの最後にスキップして、[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。

オプション	説明
再度メッセージを再生する (Replay Message)	メッセージ本文の先頭に移動し、メッセージを再び再生します。メッセージヘッダーに対してこのオプションにキーを割り当てた場合は、ヘッダーをスキップしてメッセージに直接ジャンプできます。
メッセージプロパティを再生する (Play Message Properties)	現在再生中のメッセージのプロパティを再生します。これには、送信者情報（外部発信者宛ての場合は ANI を含む）やメッセージの送信時刻などが含まれます。
演算子 (Operator)	メールボックスからログアウトして、オペレータ コールハンドラに移動します。メッセージの状態は変化しません。
最初のメッセージに移動 (Go to First Message)	メッセージ スタックの最初のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最初のメッセージ (First message)」というプロンプトが再生されます。
最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)	メッセージ スタックの最後のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最後のメッセージ (Last message)」というプロンプトが再生されます。
メッセージ受信者のリスト (List Message Recipients)	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
緊急フラグの切り替え (Toggle Urgency Flag)	受信したメッセージの優先度フラグを、緊急と標準の間で切り替えます。 受信したすべてのメッセージの中から優先度の高いメッセージを識別する必要がある場合は、この機能を使用すると便利です。デフォルトでは、Unity Connection は緊急とマークされたメッセージを先に再生します。
印刷目的でファックスに送信 (Send to Fax Machine for Printing)	メッセージをファックス機に送信します。このオプションは、ファックスメッセージ、およびファックス機に送信可能な添付ファイルを持つメッセージに対して使用できます。 このオプションを使用できるのは、ファックスがユーザの外部サービスとして設定されている場合だけです。
ヘルプ (Help)	キーにマッピングされ、[ヘルプでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Help)] チェックボックスがオンになっている、すべてのオプションに関するヘルプを再生します。
メッセージ添付ファイルを再生 (Play Message Attachments)	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換形式のファイルは再生されるか、読み取られます。

[メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ

[メッセージ後 (After Message)] メニューは、メッセージの再生が終わった後で再生されます。マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 3: [メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	もう一度、メッセージをヘッダーから再生します。
保存 (Save)	メッセージを開封済み (既読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは開封済みメッセージ スタックに移動します。
削除 (Delete)	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービスクラスに応じて、削除済みアイテム フォルダに移動されるか、完全に削除されます。
返信 (Reply)	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者だけに送られます。元のメッセージの他の受信者には、返信が送られません。 このオプションを使用できるのは、他のユーザからメッセージが届いた場合だけです。外部発信者からのメッセージには返信できません。
メッセージを転送する (Forward Message)	メッセージを他のユーザまたは同報リストに転送できます。
元のメッセージを転送する (Forward Original Message)	元のボイスメッセージを転送し、以前の転送でメッセージに追加された可能性のある転送済みの音声コメントをすべて削除します。
新規メッセージとして保存する (Save as New)	メッセージを新規 (未読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。開封済みまたは削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは新規メッセージ スタックに移動します。
巻き戻し (Rewind)	メッセージの先頭方向にジャンプします。 デフォルトでは、メッセージが 5 秒間巻き戻されます。巻き戻しの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。

オプション	説明
印刷目的でファクスに送信 (Send to Fax Machine for Printing)	<p>メッセージをファクス機に送信します。このオプションは、ファクスメッセージ、およびファクス機に送信可能な添付ファイルを持つメッセージに対して使用できます。</p> <p>このオプションを使用できるのは、ファクスがユーザの外部サービスとして設定されている場合だけです。</p>
メッセージプロパティを再生する (Play Message Properties)	現在のメッセージのプロパティを再生します。これには、送信者情報 (外部発信者宛ての場合はANIを含む) やメッセージの送信時刻などが含まれます。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[メッセージ後 (After Message)] メニューを終了し、1つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは開封済みメッセージを再生していたユーザは、メインメニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージのオプションメニューに移動します。
ヘルプ (Help)	[メッセージ後 (After Message)] メニューのヘルプを再生します。
演算子 (Operator)	メールボックスからログアウトして、オペレータ コール ハンドラに移動します。メッセージの状態は変化しません。
メッセージ添付ファイルを再生 (Play Message Attachments)	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換形式のファイルは再生されるか、読み取られます。
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	<p>現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利です。</p> <p>このオプションを使用できるのは、[システム設定 (System Settings)] >[詳細設定 (Advanced)]>[カンバセーション (Conversation)] ページで、[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)] 設定が有効になっている場合だけです。</p>
前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)	スタック内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに移動 (Go to Next Message)	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、開封済み、削除済み) は変化しません。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)] は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)] オプションと同じ機能を持ちます。

オプション	説明
そのまま保存する (Save As Is)	メッセージ スタック内の次のメッセージに移動し、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規メッセージは未読として保存されます。開封済みのメッセージは開封済みのままになり、削除済みのメッセージは削除済みのままになります。
最初のメッセージに移動 (Go to First Message)	メッセージ スタックの最初のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最初のメッセージ (First message) 」というプロンプトが再生されます。
最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)	メッセージ スタックの最後のメッセージにジャンプします。Unity Connection では、ユーザに対する音声案内として「最後のメッセージ (Last message) 」というプロンプトが再生されます。
緊急フラグの切り替え (Toggle Urgency Flag)	受信したメッセージの優先度フラグを、緊急と標準の間で切り替えます。 受信したすべてのメッセージの中から優先度の高いメッセージを識別する必要がある場合は、この機能を使用すると便利です。デフォルトでは、Unity Connection は緊急とマークされたメッセージを先に再生します。
送信者を呼び出す (Call the Sender)	メッセージの再生を終了し、メールボックスからログアウトして、メッセージを残した人にユーザを転送します。この機能はLiveReply とも呼ばれます。このキオプションを使用して、他のユーザおよび識別できない発信者の両方にコールを返すことができます。 このオプションを使用できるのは、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに応答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] または [ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに応答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合だけです。
メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)	メッセージ スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。開封済みのメッセージをスキップすると、開封済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。
メッセージ受信者のリスト (List Message Recipients)	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
全員に返信する (Reply to All)	メッセージのすべての受信者に返信します。

[設定メニュー (Settings Menu)] タブ

[設定 (Settings)] メニューは、ユーザがメインメニューから [セットアップ オプションを変更 (Change Setup Options)] を選択したときに再生されます。マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 4: [設定メニュー (Settings Menu)] タブ

オプション	説明
グリーティング (Greetings)	ユーザはグリーティングを編集できます。
メッセージ設定 (Message Settings)	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューに移動します。
初期設定 (Preferences)	[設定 (Preferences)] メニューに移動します。
転送設定 (Transfer Settings)	ユーザは転送ルールを編集できます。
緊急連絡先番号 (Alternate Contact Numbers)	緊急連絡先電話番号を変更できます。 このオプションを使用できるのは、ユーザの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページで、緊急連絡先番号に転送する発信者入力キーが、管理者によって 1 つ以上設定されている場合だけです。
メニューを繰り返す (Repeat Menu)	[設定 (Settings)] メニューをもう一度再生します。
ヘルプ (Help)	[設定 (Settings)] メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[設定 (Settings)] メニューを終了し、1 つ上のメニュー レベル (メインメニュー) に移動します。
オプション グリーティングの変更 (Change Alternate Greeting)	アクティブ化と再録音によってユーザがオプション グリーティングを変更するのを許可します。 ビデオコールの場合、ユーザがメインメニュー オプションを聞いて該当するキーを押したときに、Unity Connection がオプション ビデオ グリーティングを再生し、オプション グリーティングを再録画するか尋ねます。

[メッセージ設定メニュー (Message Settings Menu)] タブ

[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューは、ユーザが [設定 (Settings)] メニューから [メッセージ設定 (Message Settings)] を選択したときに再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 5 : [メッセージ設定メニュー (Message Settings Menu)] タブ

オプション	説明
メッセージ通知 (Message Notification)	メッセージ通知デバイスの設定を編集できます。
ファクス転送 (Fax Delivery)	ファクスを送信して印刷可能な、ファクス機の電話番号を変更できます。
メニュー スタイル (Menu Style)	標準メニュー スタイルと簡易メニュー スタイルを切り替えることができます。
プライベート同報リスト (Private Lists)	プライベート同報リストを編集できます。
宛先指定優先リスト (Addressing Priority List)	宛先指定優先リストを確認して、リストに名前を追加したり、リストから名前を削除することができます。
メニューを繰り返す (Repeat Menu)	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューをもう一度再生します。
ヘルプ (Help)	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューを終了し、1つ上のメニュー レベル ([設定 (Settings)] メニュー) に移動します。

[個人設定メニュー (Preferences Menu)] タブ

[設定 (Preferences)] メニューは、ユーザが [設定 (Settings)] メニューから [設定 (Preferences)] を選択したときに再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、以下の表を参照してください。

表 6: [個人設定メニュー (Preferences Menu)] タブ

オプション	説明
電話パスワードの変更 (Change Phone Password)	ユーザは電話の PIN を編集できます。 このオプションは、ユーザの [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで [ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)] チェックボックスがオンになっている場合は使用できません。
録音名を変更する (Change Recorded Name)	名前を録音できます。 このオプションを使用できるのは、[名前の録音を許可する (Allow Recording of Name)] オプションが有効になったサービスクラスに、ユーザが割り当てられている場合だけです。
ディレクトリー一覧の変更 (Change Directory Listing)	ディレクトリにユーザを登録するかどうかを選択できます。 このオプションを使用できるのは、[ディレクトリにリストされるかどうかの選択をユーザに許可する (Allow Users to Choose to Be Listed in the Directory)] オプションが有効になったサービスクラスに、ユーザが割り当てられている場合だけです。
ユーザが定義した代行内線番号の編集 (Edit User-Defined Alternate Extensions)	ユーザの代行内線番号を表示して削除できます。また、現在のコールに使用している宛先番号を、代行内線番号として追加することもできます（この番号がまだ代行内線番号として定義されておらず、User-Defined or Automatically-Added Alternate Extensions 規制テーブル内のブロック パターンとも一致しない場合）。
メニューを繰り返す (Repeat Menu)	[設定 (Preferences)] メニューをもう一度再生します。
ヘルプ (Help)	[設定 (Preferences)] メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[設定 (Preferences)] メニューを終了し、1つ上のメニュー レベル ([設定 (Settings)] メニュー) に移動します。

キーマップの文書化

カスタム キーパッド マッピングに基づいてウォレットカードの PDF ファイルを作成するには、ウォレットカード ウィザードを使用できます。詳細については、[ウォレットカード ウィザード \(28 ページ\)](#) を参照してください。

移行ユーティリティ

移行ユーティリティツールには、Cisco Unity 9.x 以降から Unity Connection 12.x にユーザとメッセージをそれぞれ移行するためのユーザ移行ユーティリティおよびメッセージ移行ユーティリティが組み込まれています。ただし、大量のデータを素早く移行するには、Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ツールを使用してください。COBRAS ではセキュア シェル (SSH) サーバアプリケーションを設定する必要がないためです。



(注)

最初にユーザデータの移行を完了した場合は、メッセージだけを移行できます。

移行ユーティリティへのアクセス

COBRAS またはメッセージの移行ユーティリティとユーザの移行ユーティリティを使用して Cisco Unity を Unity Connection 12.x に移行する手順を示すタスクの一覧については、『Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』の「Maintaining Cisco Unity Connection Server」の章を参照してください。このドキュメントは https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html にあります。

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開し、[移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を選択します。

ステップ2 [移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を展開し、該当するオプション ([ユーザの移行 (Migrate Users)] > または > [メッセージの移行 (Migrate Messages)]) を選択します。

文法統計ツール

文法統計ツールは、発信者の発音とシステムのオブジェクト名（ユーザ名、ユーザの別名、同報リスト名など）を照合するために Unity Connection 音声認識カンバセーションで使用されるすべてのダイナミック名前文法に関する情報を表示します。管理者が Unity Connection システム上の名前を追加または変更した場合、文法にコンパイルされるまでは、この名前が音声認識カンバセーションで認識されません。

名前文法ごとに、最後に文法の再コンパイルが終了した時間、文法内の一意の項目の合計数、文法の更新の保留があるかどうか、文法が現在再コンパイル中かどうかなどの情報が表示されます。

デフォルトで、Unity Connection は次の場合に文法を再コンパイルします：管理者がシステム上の名前オブジェクトを追加するかオブジェクト名を変更したとき（一括操作が進行中の場合は除きます）。この場合、Unity Connection は操作の完了を 10 分間待ってから文法を再コンパイルしま

す)、または1分間に5件を超える変更要求があった場合。文法が大きくなり、名前文法の再コンパイル処理によって繁忙時の Unity Connection サーバパフォーマンスに影響が出るようになった場合は、(Voice Recognition Update Schedule)] (Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)]>[スケジュール (Schedules)] にある) デフォルトの [音声認識更新スケジュールを編集して、Unity Connection 音声認識トランスポートユーティリティが音声認識名前文法を自動的に再構築できる時間と曜日を制限できます。このスケジュールでは、デフォルトですべての曜日と時間が有効になります。スケジュールを編集したものの、非アクティブ時にスケジュールをオーバーライドしてすべての文法をただちに強制的に再コンパイルする必要がある場合、または一括操作が開始した後の10分間の待機時間中に強制的に再コンパイルする必要がある場合は、文法の統計ツールの [文法の再構築 (Rebuild Grammars)] ボタンを選択します。

SMTP アドレスの検索

SMTP アドレス検索ツールでは、特定のオブジェクト (ユーザや同報リストなど) を、そのオブジェクトの SMTP アドレスに基づいて検索できます。たとえば、それぞれ別のドメイン内に同じ表示名が設定されたユーザが2人いる場合、完全な SMTP アドレスを指定することで目的のユーザを検索できます。

依存関係の結果の表示

[依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results)] ページを使用して、最新の依存関係の検索結果を表示できます。

ユーザ アカウントなどのデータベース オブジェクトが Unity Connection の他のオブジェクトから参照されている場合 (たとえば、インタビューハンドラに残されたメッセージの受信者になるようにユーザが設定されている場合や、着信コールをユーザの電話に転送するようにコールハンドラが設定されている場合)、依存するオブジェクトの設定を変更するまで、参照されるオブジェクトは削除できません。

削除するオブジェクトの依存関係を判断するには、オブジェクトタイプの検索ページで [依存関係の表示 (Show Dependencies)] オプションを選択します。このオプションによって、削除するオブジェクトに依存するデータベース オブジェクトの検索が開始されます。依存関係の検索結果から、依存オブジェクトへのリンクをたどって、依存関係をもう一度割り当てます。すべての依存関係が再割り当てされると、オブジェクトを削除できるようになります。

検索するオブジェクトによっては、依存関係の検索に数分かかることがあります。検索の進行中に別のページをブラウズした場合、またはブラウザセッションがタイムアウトした場合は、[ツール (Tools)]>[依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results)] の順に進むと、依存関係の検索結果が表示されます。

その他の管理ツール

Unity Connection Administration インターフェイスに表示されるツールに加え、Unity Connection にはシステム パフォーマンスをモニタするために使用できる以下のツールが用意されています。

リモート データベース管理ツール

データベース プロキシを有効にすることで、Cisco Unity ツール Web サイト (<http://ciscounitytools.com>) で入手可能ないくつかの Windows ベースのリモート データベース管理ツールを使用できます。このサイトには、Cisco Unity Connection のリリース間隔中に頻繁にユーティリティのアップデートが掲載されます。



(注) Cisco Unity ツール Web サイトで提供されているユーティリティが更新されたときに通知を受け取れるように登録できます。<http://ciscounitytools.com> に移動し、[ここで登録 (SignUp Here)] を選択してください。

リモート管理ツール用のデータベース アクセスの有効化

リモートツールを使用するには、まず、リモート データベース アクセスを有効にする必要があります。リモート管理ツールがデータベースにアクセスできるようにすると、システムがセキュリティ リスクにさらされる可能性があります。したがって、アクセスの有効化には複数のセキュリティ レイヤが関与します。

- リモートツールの実行には、Remote Administrator の役割が割り当てられたユーザのユーザ名とパスワードが必要です。
- Unity Connection データベース プロキシ サービスは、デフォルトで無効になっています。

1 人以上のユーザへの Remote Administrator ロールの割り当て

ステップ1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開して、[ユーザ (Users)] を選択します。

ステップ2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、適切なユーザ アカウントを見つけます。

(注) デフォルトのシステム管理者のユーザ アカウントをリモート アクセスに使用しないでください。デフォルトのシステム管理者アカウントが認証試行の失敗回数超過によってロックされないように、別の管理ユーザ アカウントを代わりに使用します。

ステップ3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [役割 (Roles)] を選択します。

ステップ4 [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで [Remote Administrator] を選択し、上矢印を選択して [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに移動します。

ステップ5 [保存 (Save)] を選択します。

ステップ6 リモート管理ツールにアクセスする必要があるユーザごとに、ステップ2からステップ5を繰り返します。

データベース プロキシ サービスの開始

ステップ1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] を展開し、[サービス管理 (Service Management.)] を選択します。

ステップ2 [オプション サービス (Optional Services)] セクションで、Unity Connection Database Proxy という行を検索し、[有効化 (Activate)] を選択します。

Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS)

Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) は、Cisco Unity 4.0(5) 以降または Unity Connection 1.2 から Unity Connection 12.x にデータとメッセージを移行するために使用するアプリケーションです。 <http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

Cisco Unity 4.0(4) 以前から移行するとき、何らかの理由で Cisco Unity 4.0(5) 以降にアップグレードできない場合は、Unity Connection のメッセージの移行ユーティリティとユーザの移行ユーティリティを使用して、メッセージとユーザ データを移行することができます。詳細については、[移行ユーティリティ](#) を参照してください。



(注)

COBRAS ツールを使用したテナント パーティショニング環境への移行では、パーティショニングされていない Unity Connection システムまたはテナント パーティショニングされた Unity Connection システムから管理者がデータをエクスポートできます。各シナリオと、COBRAS ツールを使用した移行プロセスの詳細については、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> のリンクを参照してください。

COBRAS またはメッセージ移行/ユーザ移行ユーティリティを使用して Cisco Unity から、または Unity Connection 7.x から Unity Connection 12.x に移行する手順を列挙したタスク一覧については、『Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 12.x』 (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/install_upgrade/guide/b_12xcuciumg.html) の「Backing Up and Restoring Cisco Unity Connection Components」の章を参照してください。

Cisco Voice Technology Group Subscription ツール

Cisco Voice Technology Group Subscription ツールを使用すると、Cisco Unity Connection ソフトウェアのアップデート通知を電子メールで受信できます。登録するには、<http://www.cisco.com/cgi-bin/Software/Newsbuilder/Builder/VOICE.cgi> の [Cisco Voice Technology Group Subscription Tool] ページに移動します。

Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)

Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI) ツールを使用すると、Cisco Unity Connection データベースをナビゲートしたり、特定のテーブルまたはカラムのデータの目的を調べたり、データベース内の参照先オブジェクト間をジャンプしたりできます。ストアドプロシージャも表示されます。また、カスタム クエリー ビルダーが含まれています。

このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/CUDLI/CUDLI.html> でダウンロードできます。ここで、トレーニング ビデオとヘルプも参照できます。

Unity Connection User Data Dump (CUDD)

Unity Connection User Data Dump (CUDD) を使用して、ユーザに関する特定の情報をファイルにエクスポートし、データベース ユーティリティや Excel など別のアプリケーションで表示またはインポートすることができます。データをエクスポートすると、ツールが自動的に、出力の各カラムに含まれるデータ型をリストするヘッダー行を作成します。これによって、他のプログラムへのインポートが簡単になります。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UserDataDump/UserDataDump.html> からツールをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

ウォレットカード ウィザード

ウォレットカード ウィザードを使用すると、カスタム キーパッド マッピングを含む、任意の Unity Connection カンバセーションに基づくウォレットカードの PDF ファイルを作成できます。ウィザードのテンプレートには、Unity Connection メッセージを管理するために頻繁に使用されるメニュー オプションとショートカット、および電話ごとの個人設定が含まれています。ウィザードは、指定されたカンバセーションに基づいて、適切なキーを入力します。得られる PDF はウォレットカード形式となり、ユーザはこれを印刷し、切り取り、折り曲げることができます。

ウィザードでは、テクニカル サポート情報および Unity Connection へのサインイン方法の説明をカスタマイズすることもできます。ウォレットカード ウィザードは、Windows ベースのリモート データベース管理ツールです。<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/WalletCardWizard/WalletCardWizard.html> からツールをダウンロードし、ヘルプを参照してください。