



ライセンスの管理

- ・ [ライセンスの管理, 1 ページ](#)

ライセンスの管理

概要

Unity Connection 12.0(1) 以降では、Unity Connection のさまざまなライセンス機能を使用するために、シンプルで強化された新しいライセンス方法である **シスコ スマート ソフトウェア ライセンシング** が導入されています。シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングを使用すると、**Cisco Smart Software Manager (CSSM)** または **Cisco Smart Software Manager サテライト** を介して、組織に関連付けられているすべてのライセンスを管理できます。シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングは、組織全体で柔軟かつ自動化された方法で使用できるライセンスまたは権限のプールを確立します。このライセンス モデルによって、ライセンスの所有権と消費に対する可視性が提供されます。さまざまなライセンス機能を使用するには、Unity Connection を CSSM に登録する必要があります。

Cisco Smart Software Manager を使用すると、一元化された 1 つの Web サイトからシスコ スマート ソフトウェア ライセンスすべてを管理できます。Cisco Smart Software Manager で次のことが行えます。

- ・ ライセンスの管理およびトラック
- ・ バーチャル アカウント間でのライセンスの移動
- ・ 登録済みの製品インスタンスの削除

Cisco Smart Software Manager の詳細については、<https://software.cisco.com/> [英語] を参照してください。

Cisco Smart Software Manager サテライト は、シスコ製品の製品登録およびスマート ライセンスの使用状況のモニタリングを管理する、シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングのコンポーネントです。ポリシーまたはネットワーク可用性のため、Cisco Smart Software Manager を直接使

用してシスコ製品を管理しない場合は、Cisco Smart Software Manager サテライトをオンプレミスでインストールすることもできます。Cisco Smart Software Manager と同様に、製品登録およびライセンス消費の報告は Cisco Smart Software Manager サテライトに対して行います。

Cisco Smart Software Manager サテライトの詳細については、<http://www.cisco.com/web/ordering/smart-software-manager/smart-software-manager-satellite.html> [英語] を参照してください。



(注) リリース 12.0(1) 以降では、シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングが Unity Connection でライセンスを管理する唯一の方法です。

シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングの詳細については、<http://www.cisco.com/web/ordering/smart-software-licensing/index.html> [英語] で「Smart Software Licensing Overview」を参照してください。

展開オプション

ライセンスを表示および管理するには、Unity Connection が Cisco Smart Software Manager (CSSM) または Cisco Smart Software Manager サテライトと通信する必要があります。

以下に、Unity Connection にシスコ スマート ソフトウェア ライセンシングを導入するためのオプションを最も使いやすいものから最も安全な順に示しています。

- [ダイレクトクラウドアクセス (Direct Cloud Access)]: このオプションでは、Unity Connection は CSSM と直接通信し、インターネット経由で使用情報を転送できます。追加のコンポーネントは必要ありません。



(注) このオプションでは、Unity Connection は DNS 経由で CSSM サーバを直接解決する必要があります。

- [HTTPSプロキシを介したダイレクトクラウドアクセス (Direct Cloud Access through an HTTPS Proxy)]: このオプションでは、Unity Connection はプロキシサーバを介してインターネット経由で CSSM に使用情報を直接転送します。
- [オンプレミスコレクタを介した仲介アクセス-接続 (Mediated Access through an On-Premises Collector-Connected)]: このオプションでは、Unity Connection は Cisco Smart Software Manager サテライトと呼ばれる CSSM のオンプレミスバージョンと通信します。定期的に、サテライトはシスコネットワークを使用して CSSM と通信し、データベースの同期を維持するためにライセンス情報の交換が実行されます。
- [オンプレミスコレクタを介した仲介アクセス-切断 (Mediated Access through an On-Premises Collector-Disconnected)]: このオプションでは、シスコ ネットワークに接続されていないサテライトも使用されます。サテライトと CSSM 間の同期のために、ライセンス情報ファイルを手動で交換し、データベースの同期を維持してください。



(注) ライセンス階層は、Cisco Smart Software Manager サテライト展開モード ([オンプレミスコレクタを介した仲介アクセス-接続/切断 (Mediated Access through an On-Premises Collector – Connected/Disconnected)]) ではサポートされていません。ライセンス階層の詳細については、「[Unity Connection 機能のライセンス パラメータ](#)」の項を参照してください。

展開オプションを選択するには、「[転送設定 \(オプション\)](#)」の項を参照してください。

スマートアカウントとバーチャルアカウント

スマートアカウントは、製品のライセンスと権限を管理するためのシンプルで組織的な方法です。このアカウントを使用すると、組織全体でシスコソフトウェアライセンスを登録、表示、管理できます。

組織の要件に従って、スマートアカウント内にサブアカウントを作成できます。サブアカウントは、ライセンスと製品インスタンスの集合であるバーチャルアカウントと呼ばれます。ライセンスを管理するために、部門や場所などの異なる組織カテゴリに基づいて複数のバーチャルアカウントを作成できます。バーチャルアカウントはスマートアカウントの管理者によって管理されます。ライセンスは、要件に従ってバーチャルアカウント内で転送できます。

スマートアカウントとバーチャルアカウントの作成と管理の方法の詳細については、<http://www.cisco.com/web/ordering/smart-software-manager/smart-accounts.html> [英語] で「Cisco Smart Accounts」を参照してください。

シスコスマートソフトウェアライセンスの設定の前提条件

Unity Connection でシスコスマートソフトウェアライセンスを設定するには、次の要件を確認してください。

- Unified Communications (UC) のライセンス構造を理解します。詳細については、<http://www.cisco.com/c/en/us/products/unified-communications/unified-communications-licensing/index.html> [英語] を参照してください。
- Unity Connection 用にスマートアカウントとバーチャルアカウントを作成する必要があります。詳細については、「[スマートアカウントとバーチャルアカウント](#)」の項を参照してください。



(注) Unity Connection を 12.0(1) にそれより以前のリリースからアップグレードする場合は、シスコスマートソフトウェアライセンスを使用するために、Unity Connection で使用されるすべてのライセンス (レガシーおよび PLM ベース) を CSSM に移行する必要があります。詳細については、「[ライセンスの移行](#)」の項を参照してください。

Unity Connection でのシスコ スマート ソフトウェア ライセンシングの設定

デフォルトでは、シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングは Cisco Unity Connection で有効になっています。シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングを使用するには、Unity Connection を CSSM または サテライト に登録する必要があります。新規インストール後、Unity Connection は CSSM または サテライト に登録されるまで評価モードのままになります。90 日間の評価期間が製品のライフサイクル全体で 1 度提供されます。Unity Connection がライセンスを消費すると、評価期間が開始されます。

評価モードでは、Unity Connection で暗号化を有効にすることはできません。これは、Unity Connection でセキュリティモジュールを使用できないことを意味します。Unity Connection で暗号化を有効にするには、エクスポート制御機能を許可するトークンを使用して CSSM または サテライト に製品を登録する必要があります。製品のエクスポート制御機能を有効にするには、「[トークンの作成](#)」の項を参照してください。

製品を CSSM または サテライト に正常に登録した後、「utils cuc encryption enable」CLI コマンドを実行して、Unity Connection で暗号化を有効にします。

CLI コマンドの詳細については、最新のリリースの『Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Solutions』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/unified-communications-manager-call-manager/products-maintenance-guides-list.html> [英語] にあります。

Cisco Unity Connection での暗号化の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/12x/security/b_12xcucsecx.html [英語] で入手可能な『Security Guide for Cisco Unity Connection Release 12.x』の「Cisco Unity Connection-Restricted and Unrestricted Version」の章を参照してください。



- (注) CSSM または サテライト への登録後にデータプレーンの暗号化（たとえば SRTP）がオンにされ、その後製品が CSSM または サテライト から登録解除された場合、データプレーンの暗号化は引き続き有効になります。CSSM または サテライト から登録を解除すると、データプレーンの暗号化を無効にするよう警告するアラームが管理者に送信されます。製品の再起動後、データプレーンの暗号化は無効になります。登録解除直後のこの暗号化の動作は、製品の将来のバージョンで変更される可能性があることに注意してください。

転送設定（オプション）

Unity Connection で Cisco Smart Licensing を導入するには、適切な転送設定を行います。Unity Connection で転送設定を行うには、次の手順を実行します。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [システム設定（System Settings）] を展開して、[ライセンス（Licenses）] を選択します。
- ステップ 2 [ライセンス（Licenses）] ページで、[転送設定（Transport Settings）] フィールドの下の [表示/編集（View/Edit）] リンクを選択します。表示されるダイアログボックスで、Smart Licensing に適切な導入オプションを選択します。（詳細については、[ヘルプ（Help）] > [このページ（This Page）] を参照）
- ステップ 3 [保存（Save）] を選択します。



(注) デフォルトでは [直接（Direct）] が選択されています。

トークンの作成

製品を CSSM またはサテライトに登録するには、トークンを作成する必要があります。
トークンを作成するには、次の手順を実行します。

- ステップ 1 Cisco Smart Software Manager (software.cisco.com) または Cisco Smart Software Manager サテライトのスマートアカウントにログインします。
- ステップ 2 製品のライセンスを含むバーチャルアカウントを選択します。
- ステップ 3 バーチャルアカウントの [全般（General）] タブで、[新規トークン（New Token）] を選択します。
- ステップ 4 [登録トークンの作成（Create Registration Token）] ダイアログボックスで、[説明（Description）] と [有効期限（Expire After）] の情報を入力し、[トークンの作成（Create Token）] を選択します。
- ステップ 5 Unity Connection のエクスポート制御機能を許可するには、[このトークンで登録された製品のエクスポート制御機能を許可する（Allow export-controlled functionality on the products registered with this token）] 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、この登録トークンで登録された製品の暗号化を有効にできます。
(注) エクスポート制御機能を使用する権限があるスマートアカウントのみが、[このトークンで登録された製品のエクスポート制御機能を許可する（Allow export-controlled functionality on the products registered with this token）] チェックボックスをオンにできます。
- ステップ 6 トークンが作成されたら、トークンをコピーして製品に登録します。

詳細については、software.cisco.com を参照してください。

Unity Connection の登録

Unity Connection を CSSM またはサテライトに登録するには、次の手順を実行します。

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration にログインします。
 - ステップ 2 [システム設定 (System Settings)] を展開して、[ライセンス (Licenses)] を選択します。
 - ステップ 3 [ライセンス (Licenses)] ページで、[登録 (Register)] ボタンを選択します。ダイアログボックスが表示されたら、CSSM またはサテライトからコピーした登録トークンを入力します。
 - ステップ 4 [登録 (Register)] を選択します。
-

シスコスマートソフトウェアライセンスの管理

Unity Connection を CSSM またはサテライトに正常に登録すると、Cisco Unity Connection の管理の [ライセンス (Licenses)] ページで使用状況の詳細を確認できます。また、Cisco Unity Connection の管理でさまざまな操作を実行して、ライセンスを管理することもできます。

アクションを実行するには、[Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] > [システム設定 (System Settings)] > [ライセンス (Licenses)] に移動します。[ライセンス (Licenses)] ページで、[アクション (Action)] メニューから次のいずれかを選択します。

- [今すぐ認証を更新する (Renew Authorization Now)] : このオプションを使用すると、すべてのライセンスのライセンス認証を手動で更新できます。ただし、ライセンスは 30 日ごとに自動的に認証されます。
- [今すぐ登録を更新する (Renew Registration Now)] : CSSM またはサテライトに登録すると、製品を識別する登録証明書が提供されます。この証明書の有効期間は 1 年です。このオプションを使用すると、製品の登録を手動で更新できます。ただし、製品の登録は 6 か月ごとに自動的に更新されます。
- [登録解除 (Deregister)] : このオプションを使用すると、CSSM またはサテライトから製品の登録を解除できます。製品に使用されているすべてのライセンス権限は、仮想アカウントに戻されます。
- [再登録 (Reregister)] : このオプションを使用すると、製品を CSSM またはサテライトに再登録できます。

スマートソフトウェアライセンスのステータス

Unity Connection が Cisco Smart Software Manager と通信すると、Unity Connection のライセンスステータスが移行します。スマートソフトウェアライセンスのステータスでは、製品のライセンス使用状況の概要が示されます。

Unity Connection のライセンス ステータスは、次のように分類できます。

- 登録ステータス
- 許可ステータス

登録ステータス

Unity Connection サーバのさまざまな登録ステータスを以下に示します。

- [未登録 (Unregistered)] : Unity Connection の登録ステータスは、CSSM またはサテライトに正常に登録されるまで、[未登録 (Unregistered)] のままです。
- [登録済み (Registered)] : Unity Connection が CSSM またはサテライトに正常に登録されています。
- [登録の期限切れ (Registration Expired)] : 製品の登録が 1 年以内に更新されない場合、Unity Connection の登録ステータスが [登録の期限切れ (Registration Expired)] に変わります。登録が期限切れになった後、製品は [評価モード (Evaluation Mode)] に戻り、評価期間の残りの日数の間ライセンスを使用することができます。製品の評価期間が終了した段階で製品が CSSM またはサテライトに登録されていない場合、Unity Connection でユーザを作成または変更することはできません。

許可ステータス

Unity Connection サーバのさまざまな許可ステータスを以下に示します。

- [評価モード (Evaluation Mode)] : 新しくインストールされた Unity Connection の許可ステータスは、CSSM またはサテライトに登録されるまでは [評価モード (Evaluation Mode)] です。このモードでは、Unity Connection は SpeechView および SpeechViewPro を除くライセンス機能を使用できます。90 日間の評価期間が製品のライフサイクル全体で 1 度提供されます。Unity Connection の評価期間は、ライセンスの使用を開始するとすぐに開始されます。CSSM に正常に登録された後、評価タイマーが停止します。Unity Connection が [登録解除 (Unregister)] または [登録の期限切れ (Registration Expired)] 状態に移行すると、残りの評価期間をさらに使用できます。
- [評価期間の期限切れ (Evaluation Period Expired)] : Unity Connection が CSSM またはサテライトに登録しないまま 90 日間ライセンスを使用すると、Unity Connection のステータスは [評価期間の期限切れ (Evaluation Period Expired)] に変わります。このモードでは、ユーザの作成または変更は許可されません。
- [使用中のライセンスはありません (No Licenses in Use)] : Unity Connection がライセンスを使用していない場合、ステータスは [使用中のライセンスはありません (No Licenses in Use)] に変わります。
- [承認済み (Authorized)] : この状態では、Unity Connection で使用されるすべてのライセンスが承認されます。

- [不適合 (Out of Compliance)] : ライセンスの使用状況が製品の仮想アカウントで使用可能なライセンス数を超過するか、または仮想アカウントで使用できない機能ライセンスが使用された場合、Unity Connection の許可ステータスが [不適合 (Out of Compliance)] に変わります。
- [認証が期限切れ (Authorization Expired)] : Unity Connection が 90 日間の認証期間内に CSSM またはサテライトと通信しない場合、Unity Connection の許可ステータスが [認証が期限切れ (Authorization Expired)] に変わります。

Unity Connection での強制ポリシー

Unity Connection が次のいずれかの状態になると、強制モードに入ります。Unity Connection の強制モードでは、ユーザの作成やユーザ アカウントの変更、Speech Connect ポートの作成や変更、およびその他のライセンス関連のアップデートは許可されません。ただし、既存のユーザはボイス メールを送受信できます。

- 評価期間が期限切れ
- この登録通知の有効期限が切れました
- 認証が期限切れ
- 90 日間の超過期間が切れたことによる不適合

上記の状態の詳細については、「[スマートソフトウェアライセンシングのステータス](#)」の項を参照してください。

[評価期間が期限切れ (Evaluation Period Expired)] および [登録の期限切れ (Registration Expire)] 状態では、Unity Connection が製品の暗号化を無効にするアラームを生成します。暗号化を無効にするために「`utils cuc encryption disable`」 CLI コマンドを実行するか、または製品を CSSM またはサテライトに登録して Unity Connection のセキュリティ モジュールをさらに使用することを推奨します。

CLI コマンドの詳細については、最新のリリースの『[Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Solutions](#)』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> [英語] にあります。

生成されるアラームの詳細については、『[Alarm Message Definitions for Cisco Unity Connection](#)』を参照してください。このガイドは http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_system_message_guides_list.html [英語] にあります。

Unity Connection クラスターのライセンス

Unity Connection クラスターでは、パブリッシャ サーバとサブスクリバ サーバの両方がライセンスを使用しますが、パブリッシャ サーバだけが CSSM またはサテライトと通信できます。パブリッシャ サーバが CSSM またはサテライトと通信すると、ライセンスのステータスおよび使用状況の情報が、パブリッシャ サーバとサブスクリバサーバの両方で更新されます。たとえば、メ

メンテナンスのためにシャットダウンした場合など、パブリッシャサーバが機能を停止すると、サブスクリバサーバはライセンスを使用できますが、ライセンスステータスは変更されません。パブリッシャサーバが90日以内に機能を再開できない場合、ユーザアカウントのプロビジョニングはサブスクリバサーバ上で許可されません。

クラスタの場合は、パブリッシャサーバのみが次の操作を実行できます。

- 登録
- 認証を更新
- 登録の更新
- 登録解除
- 再登録

パブリッシャサーバがCSSMまたはサテライトに正常に登録されると、サブスクリバサーバには製品のライセンスステータスと使用状況の詳細のみが表示されます。

ライセンスの移行

Cisco Unity Connection を以前のリリースから 12.0(1) 以降にアップグレードする場合は、すべてのライセンス（レガシーおよび PLM ベース）をシスコスマートソフトウェアライセンシングに移行する必要があります。アクティブな Cisco Software Support サービス契約を結んでいる場合は、<https://software.cisco.com/#SmartLicensing-LicenseConversion> で Cisco Smart Software Manager ポータルから、または <https://slexui.cloudapps.cisco.com/SWIFT/LicensingUI/Home> でライセンス登録ポータル（LRP）経由で、PLM ベース（12.0 より前のバージョン）のライセンスをシスコスマートソフトウェアライセンスに変換できます。履行済み、部分的に履行済み、および履行されていない PAK またはデバイスベースのライセンスをシスコスマートソフトウェアライセンスに移行できます。レガシー（9.0 より前のバージョン）のライセンスの場合、

<https://slexui.cloudapps.cisco.com/SWIFT/LicensingUI/html/contact.html> でシスコライセンスサポートにライセンス移行要求を送信する必要があります。サービス契約を結んでいない場合は、組織の Cisco スマートアカウントとそれぞれの仮想アカウントに対して新しいシスコスマートソフトウェアライセンスを履行するアップグレード SKU を注文する必要があります。

<http://www.cisco.com/c/en/us/partners/tools/collaboration-ordering-guides.html> [英語] で『Cisco Collaboration Ordering Guide』を参照してください。

シスコスマートソフトウェアライセンシングの詳細については、

<http://www.cisco.com/c/en/us/buy/smart-accounts/software-licensing.html> [英語] を参照してください。

HTTPS またはレガシー ネットワーキングがシステムに導入されている場合は、各ノードのライセンスを徐々に移行できます。システムの機能には影響しません。



- (注) Unity Connection を 12.0(1) にそれ以前のリリースからアップグレードした後、Cisco Smart Software Manager または Cisco Smart Software Manager サテライトに製品を登録する必要があります。

Unity Connection 機能のライセンス パラメータ

Unity Connection 機能のライセンス パラメータ

ライセンス パラメータ	機能	説明
CUC_BasicMessaging	ボイスメール ユーザの合計数	Unity Connection で設定されたボイスメールユーザの最大数を指定します。
CUC_EnhancedMessaging	拡張メッセージ ユーザの総数	Unity Connection で設定された Unity Connection SRSV ユーザの最大数を指定します。Unity Connection SRSV ユーザは、ブランチがアクティブな場合にだけこのタグに反映されます。このタグでは、Basic Messaging のライセンスも提供されています。
CUC_SpeechView	SpeechView Standard のユーザの合計数	Unity Connection で設定された SpeechView Standard ユーザの最大数を指定します。
CUC_SpeechViewPro	SpeechView Professional のユーザの合計数	Unity Connection で設定された SpeechView Professional ユーザの最大数を指定します。
CUC_SpeechConnectPort	Speech Connect ポートの合計数	Unity Connection で許可される同時音声認識セッションおよび音声合成 (TTS) セッションの最大数を指定します。

シスコ スマート ソフトウェア ライセンシングでは、ライセンスの階層構造がサポートされています。この階層では、ライセンスの不足を避けるために、上位レベルのライセンスを使用して下位レベルのライセンスの要求を履行します。ライセンス階層に含まれるライセンスは、上位レベルから下位レベルの順に次のようになります。

- Unity Connection Enhanced Messaging ユーザ ライセンス (12.x)
- Unity Connection Basic Messaging ユーザ ライセンス (12.x)