

Cisco Unity Connection リリース 14 のシステム要件

最終更新: 2025年4月29日

Cisco Unity Connection リリース 14 のシステム要件

このドキュメントには、Cisco Unity Connection バージョン 14 システムの要件が記載されています。 これには次のセクションが含まれます。

ハードウェア要件

• Cisco Unity Connection の仕様を満たすサーバ。 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/supported_platforms/b_14cucspl.html の「Cisco Unity Connection 14 対 応プラットフォームリスト」を参照してください。



注意

サポートされていないプラットフォームにバージョン 14 をインストールしようとする場合、Unity Connection はインストールプログラムの[製品展開の選択] ウィンドウのオプションとして表示されません。「Cisco Unity Connection 14 対応プラットフォームリスト」の「Unity Connection 対応サーバー」項のサーバー固有表を参照すると、プラットフォームの仕様(特にメモリとプロセッサの速度)を確認できます。

- Unity Connection 14 は仮想サーバにのみインストールできます。以前のバージョンの Unity Connection からアップグレードする場合、または Cisco Unity から Unity Connection 14 に移行する場合は、既存のサーバを仮想マシンと置き換える必要があります。 物理サーバーから仮想サーバーへの移行に関する詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/install_upgrade/guide/b_14cuciumg.htmlの「Cisco Unity Connection 向けインストール、アップグレードおよびメンテナンスガイド、リリース 14」の「Cisco Unity Connection サーバーの維持管理」章「Cisco Unity 4.x 以降から Unity Connection 7.x 以降に移行」項を参照してください。
- Unity Connection ネットワーク、Unity Connection クラスター、または単一受信箱などの機能を追加する場合、その機能をサポートするために、Unity Connection サーバにハードディスクを交換するか、メモリを追加する必要があるかもしれません。 詳細については、「Cisco Unity Connection 14 サポート対象プラットフォームのリスト」の該当するサーバ固有の表を参照してください。

・サポートされている仮想プラットフォームのリストは、「Cisco Unity Connection 14 対応プラットフォームリスト」に一覧されています。

ソフトウェア要件

このセクションには次の情報が含まれます:

ソフトウェア要件-Unity Connection Server

Unity Connection ソフトウェアおよび必要なサードパーティソフトウェアは、Unity Connection のセットアップによってインストールされます。

ソフトウェア要件―管理者ワークステーション(UnityConnectionおよびUnityConnection SRSV)

Unity Connection および Unity Connection SRSV サーバのウェブ アプリケーションにアクセスするには、オペレーティング システムとウェブ ブラウザが、インストールする Unity Connection のバージョンと互換性がある必要があります。 表 1 は、サポートされているオペレーティング システムとブラウザの組み合わせを示しています。

表 1: Unity Connection および Unity Connection SRSV の管理者ワークステーションでサポートされるオペレーティング システムとブラウザ

管理者ワークステーション上のオペレーティ ング システム	管理者ワークステーションのブラウザ
Mac OS 10.15 (macOS Catalina)	Mozilla Firefox
	• Safari
	• Chrome
Mac OS X 11.0.1 (macOS Big Sur)	Mozilla Firefox
	• Safari
	• Chrome
Microsoft Windows 10 (32 ビットおよび 64 ビッ	Microsoft Internet Explorer
 	Mozilla Firefox
・エンタープライズ	• Chrome
•プロフェッショナル	• Edge

管理者ワークステーション上のオペレーティ ング システム	管理者ワークステーションのブラウザ
Microsoft Windows 8.1 (32 ビットおよび 64 ビッ	Microsoft Internet Explorer
 	• Mozilla Firefox
・エンタープライズ	• Chrome
•標準	
・プロフェッショナル	
Microsoft Windows 7 (32 ビットおよび 64 ビッ	Microsoft Internet Explorer
ト)	Mozilla Firefox
• エンタープライズ	• Chrome
•標準	
• プロフェッショナル	



(注) Cisco Unity Connection の管理 (CUCA) は IPv4 と IPv6 の両方でサポートされるようになりました。 ただし、IPv6 で CUCA にアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

CentOS では、IPv6 アドレスは DNS 経由でのみサポートされます。

サポートされているオペレーティングシステムとブラウザの詳細については、『Compatibility Matrix: Cisco Unity Connection』および『ユーザワークステーションでのソフトウェアガイド』

https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html) を参照してください。

ソフトウェア要件 - ユーザワークステーション

- ユーザのワークステーションのオペレーティングシステムとウェブブラウザは、インストールする Unity Connection のバージョンと互換性があり、ユーザが Cisco パーソナル通信アシスタントから Unity Connection ウェブツールにアクセスできるようにする必要があります。 Cisco Unity Connection の互換性マトリックス (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)を参照してください。
- Microsoft Outlook 用 Cisco Unity Connection ViewMail を使用している場合、ViewMail のバージョンは、インストールする Unity Connection のバージョンと互換性がある必要があります。

• IMAP メールアプリケーションを使用して Unity Connection ボイスメッセージにアクセス する場合、メールアプリケーションはインストールする Unity Connection のバージョンと 互換性がある必要があります。

電話システムの連携の要件

Unity Connection は Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unified Communications Manager Express と統合できます。

さらに、Unity Connection が統合された Cisco Unified CM は、Survivable Remote Site Telephony (SRST) モードまたは Cisco IOS プラットフォームにインストールされた SRST の Cisco Unified CM Express のリモートサイトでの使用をサポートします。

Cisco Unified CM および Cisco Unified CM Express のサポートされているバージョンについては、『Compatibility Matrix for Cisco Unity Connection』(https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)を参照してください。

• SIP トランクは、PIMG/TIMG 統合でも参照できます。 PIMG/TIMG 統合の詳細について は、

http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unity-connection/products-installation-and-configuration-guides-list.html の該当する Cisco Unity Connection 統合ガイドを参照してください。



(注)

Unity 接続の PIMG/TIMG 連携は、Dialogic® 1000 および 2000 メディア ゲートウェイ シリーズのバージョン 6.0、SU10 をサポートします。

• Unity Connection はまた、他のサポートされている電話システムおよび同時に複数の電話システムと連携することもできます。他のサポートされている電話システムの詳細については、次の場所にある適切な Cisco Unity Connection インテグレーションガイドを参照してください http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unity-connection/products-installation-and-configuration-guides-list.html。

ライセンス要件

Unity Connection では、Unity Connection のライセンスは Cisco Smart Software Manager (CSSM) によって管理されます。 以下は、CSSM と組み合わせて Unity Connection によってサポートされるライセンス タグです。

- CUC BasicMessaging: 以下の Unity Connection 機能を使用できるようになります。
 - Unity Connection および Exchange メールボックスの同期化 (単一の受信箱)
 - ミーティングのカレンダー情報

- 連絡先情報を交換する
- サイト内/サイト間ネットワーキング
- HTTPS ネットワーク
- VPIM ネットワーキング
- パーソナル着信転送ルール
- Unity Connection メールボックスを持つユーザ
- 音声メッセージへの IMAP またはシングルインボックスのアクセス権があるユーザー
- 録音長
- ・電話インタフェース (TUI)
- ・ミニウェブ受信箱
- Web Inbox
- Microsoft Outlook 用 Cisco Unity Connection ViewMail 11.5 (1) 以降
- IMAP メールクライアント
- Cisco Mobile および Cisco Unified Mobile Communicator
- Cisco Unified Messaging & IBM Lotus Sametime
- ビジュアル ボイスメール
- ・RSS リーダー
- Cisco Unity Connection の電話ビュー
- ・ビデオ グリーティングとメッセージング
- テナントのパーティショニング
- SAML シングル サインオン
- CUC_SpeechView: SpeechView 標準の文字起こしサービスの使用を許可します。
- CUC_SpeechViewPro: SpeechView 業務用議事録サービスの使用を許可します。
- CUC_SpeechConnectPort: Speech Connect および音声認識機能の使用を許可します。
- CUC_EnhancedMessaging: Unity Connection SRSV 機能を Basic メッセージ機能と共に使用できるようにします。
- CUC_SpeechConnectGuestUser: ローカル連絡先の最大数、および非 Unity Connection サーバ から作成された VPIM 連絡先を指定することができます。

Unity Connection には、仮想アカウントからライセンスまたは資格を予約し、製品インスタンスに関連付けることができる特定のライセンスの予約機能が用意されています。製品インスタ

ンスは、使用情報を CSSM に通信しなくても、予約されたライセンスを使用できます。 特定のライセンスの予約モードでは、Unity Connection は次のライセンスタグをサポートします。

- CUC BasicMessaging
- CUC SpeechConnectPort
- CUC EnhancedMessaging

ユニファイドメッセージング機能を使用するための要件

以下は、Unity Connection を統合してユニファイドメッセージングを有効にすることができる、 サポートされているメールサーバです。

- 1. Microsoft Exchange 2019 および 2016 サーバ。
- 2. Microsoft Office 365_o
- 3. Gmail サーバ。

次のバージョンの Microsoft Exchange サーバがサポートされています。

- Exchange Server 2019 累積更新プログラム 14 以前。
- Exchange Server 2016 累積更新プログラム 23 以前。

ユニファイドメッセージングの要件は以下のとおりです。

ユニファイドメッセージングの要件: Unity Connection とサポートされているメールサーバの同期 (単一受信箱)

- Microsoft Exchange 2016、2019 サーバを Unity Connection と統合して、Unity Connection のボイスメッセージと Exchange サーバ上のユーザのメールボックスを同期することができます。 Unity Connection と Microsoft Exchange の統合に関する詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/unified_messaging/guide/b_14cucumgx.html の「Cisco Unity Connection リリース 14 向け Unified Messaging ガイド」の「Unified Messaging の構成」章「Exchange 2016 または Exchange 2019 を使用した Unified Messaging の構成向けタスクリスト」項を参照してください。
- Microsoft Office 365 を Unity Connection と統合して、Unity Connection のボイスメッセージ と Microsoft Office 365 上のユーザのメールボックスを同期させることができます。これ は、Microsoft が提供するクラウドでホストされるコラボレーションソリューションです。 Microsoft Office 365 を使えば、どこからでもメールやカレンダーにアクセスできます。 Unity Connection と Microsoft Office 365 統合の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/unified_messaging/guide/b_14cucumgx.html の「Cisco Unity Connection リリース 14 向け Unified Messaging ガイド」の「Unified Messaging の構成」章「Office 365 を使用した Unified Messaging の構成向けタスクリスト」項を参照してください。
- Gmail サーバを Unity Connection と統合して、Unity Connection のボイスメッセージと Gmail サーバ上のユーザのメールボックスを同期することができます。 Google Cloud の Google Workspace サービスにアクセスするには管理アカウントが必要です。 Unity Connection と

Gmail サーバーの統合に関する詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/unified_messaging/guide/b_14cucumgx.html の「Cisco Unity Connection リリース 14 向け Unified Messaging ガイド」の「Unified Messaging の構成」章「Google Workspace を使用した Unified Messaging の構成向けタスクリスト」項を参照してください。

- Exchange サーバおよび Active Directory ドメイン コントローラー/グローバル カタログ サーバ (DC/GC) は、Microsoft がサポートする任意のハードウェア仮想化環境にインストールできます。 (Cisco はメッセージ ストア サーバまたは DC/GC のテクニカル サポートを提供しません。)
- Microsoft Exchange メッセージストアは、Microsoft がサポートする任意のストレージエリア ネットワーク構成に保存することができます。 (Cisco はメッセージストア サーバーに関するテクニカルサポートは提供していません。)
- Exchange クラスタがサポートされています。
- 複数のフォレストの Exchange サーバにアクセスするには、各フォレストに少なくとも 1 つのユニファイドメッセージングサービスを作成する必要があります。 Unity Connection は、Unity Connection サーバごとに最大 20 のユニファイドメッセージングサービスをサポートします。
- 各 Unity Connection サーバーの音声メッセージングポート数に応じて、接続のパスには、 定常状態のふくそうがなく、次の帯域幅が保証されている必要があります
 - 各サーバの 50 個のボイスメッセージポート—7 Mbps
 - 各サーバの 100 個のボイスメッセージポートの場合 14 Mbps
 - 各サーバの 150 個のボイスメッセージポートの場合 21 Mbps
 - 各サーバーの音声メッセージング ポートが 200 の場合 28 Mbps
 - 各サーバーの音声メッセージング ポートが 250 の場合 35 Mbps

上記の帯域幅の数値は、メールボックス同期の適切な操作を保証するためのガイドラインとして意図されています。 Unity Connection クラスタの帯域幅の要件については、Unity Connection クラスタの要件を参照してください。 ネットワークの混雑、CPU 使用率、メッセージ サイズなどの他の条件により、スループットが予想よりも低くなる可能性があります。 呼制御および通話品質要件は、上記のガイドラインに追加され、

http://www.cisco.com/en/US/solutions/ns340/ns414/ns742/ns818/landing_uc_mgr.html の該当する Cisco Unified Communications SRND で記載されている帯域幅の推奨事項を使用して計算する必要があります。

• 2000 人のユーザーと 80 ミリ秒の Unity Connection と Exchange サーバー間の往復遅延の場合は、デフォルトの Unity Connection 構成で十分です。 2000 を超えるユーザおよび/または 80 ミリ秒を超える遅延については、デフォルトの構成を変更できます。 詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/design/guide/b_14cucdg.html の「Unity Connection リリース 14 向け設計ガイド」の「Single Inbox」章「レイテンシ」項を参照してください。

- ユーザは、単一受信箱の使用が有効になっているサービスクラスに割り当てられる必要があります。
- 単一受信箱に設定された各ユーザーの場合は、ユーザーの Exchange メールボックスにアクセスするように設定されたメールクライアント。シングルインボックスのすべての機能を利用するには、Microsoft Outlook を使用し、Cisco ViewMail for Microsoft Outlook をインストールすることを推奨します。 ViewMail for Outlook は次の場合に必要です:
 - Outlook を使用して、セキュリティで保護された Unity Connection 音声メッセージを確認する。
 - Outlook を使用して、同期された音声メッセージを作成、返信、または転送する。

他のメールクライアントを使用して Exchange の Unity Connection ボイスメッセージにアクセス できますが、ユーザは ViewMail for Outlook が提供する機能を利用できなくなります。

Outlook に対する Unity Connection のサポートについての情報は、 Cisco Unity Connection Microsoft Outlook 版 ViewMail を使用してボイスメッセージにアクセスするための要件。

- 単一の受信箱と Speech View の文字起こしが構成されているユーザの場合、Exchange のメッセージは、文字起こしされたテキストで更新されません。トランスクリプションを含む通知メッセージを送信するように Unity Connection を設定できます。
- メッセージの有効期限と単一受信箱が設定されている場合、.wav ファイルは Exchange の メッセージから削除されません。 Unity Connection のボイス メッセージは引き続きユーザ のメールボックスから削除され、ユーザに「このメッセージは期限切れです」と知らせる 録音に置き換えられます。



(注) IPv4 および IPv6 上のシングル受信箱は、Exchange、Microsoft Office 365、Gmail サーバでサポートされています。

Unified Messaging 要件:SpeechView トランスクリプション

ボイスメッセージの議事録を提供する SpeechView 機能は、Unity Connection でサポートされています。

- Unity Connection は Microsoft Exchange Server のサポートされているバージョンと統合されています。
- Gmail サーバと統合された Unity Connection は SpeechView 機能をサポートします。

Microsoft Business Productivity Online Suite はサポートされていません。

• Exchange サーバおよび Active Directory ドメイン コントローラー/グローバル カタログ サーバ (DC/GC) は、Microsoft がサポートする任意のハードウェア仮想化環境にインストールできます。 (Cisco はメッセージ ストア サーバまたは DC/GC のテクニカル サポートを提供しません。)

- Microsoft Exchange メッセージストアは、Microsoft がサポートする任意のストレージエリアネットワーク構成に保存することができます。 (Cisco はメッセージストア サーバーに関するテクニカルサポートは提供していません。)
- Exchange クラスタがサポートされています。
- 複数のフォレストの Exchange サーバにアクセスするには、各フォレストに少なくとも 1 つのユニファイドメッセージングサービスを作成する必要があります。



(*14 SU4* 前のリリースに適用) 詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html の「*Cisco Unity Connection* リリース *14* 向け システム アドミニストレーション ガイド」の「SpeechView」章を参照してください。

(*Release 14 SU4* 以降に適用) 詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html の「*Cisco Unity Connection* リリース *14* のシステム アドミニストレーション ガイド」の「SpeechView Cisco Webex 社内トランスクリプション サービス」章を参照してください。

Unity Connection の要件については、SpeechView トランスクリプションを使用するための要件。

Unified Messaging 要件: テキスト読み上げを使用して Exchange メールメッセージに アクセスする

- Unity Connection は Microsoft Exchange Server のサポートされているバージョンと統合されています。
- Unity Connection で設定された Microsoft Office 365 メールはサポートされています。
- Exchange サーバおよび Active Directory ドメインコントローラー/グローバルカタログサーバ (DC/GC) は、Microsoft がサポートする任意のハードウェア仮想化環境にインストールできます。 (Cisco はメッセージ ストア サーバまたは DC/GC のテクニカル サポートを提供しません。)
- Microsoft Exchange メッセージストアは、Microsoft がサポートする任意のストレージエリアネットワーク構成に保存することができます。 (Cisco はメッセージストア サーバーに関するテクニカルサポートは提供していません。)
- Exchange クラスタがサポートされています。
- 複数のフォレストの Exchange サーバにアクセスするには、各フォレストに少なくとも 1 つのユニファイドメッセージングサービスを作成する必要があります。



テキスト読み上げ機能は、IPv4およびIPv6の両方のExchange サーバでサポートされます。 ただし、IPv6で音声テキストにアクセスするには、Unity Connectionプラットフォームをデュアル IPv4/IPv6モードで設定する必要があります。

Unity Connection の要件については、「テキスト読み上げを使用して Exchange メールメッセージにアクセスするための要件 $(18 \, {}^\circ$ ~ージ)」を参照してください。

ユニファイドメッセージング要件: ミーティングのカレンダー情報へのアクセス

カレンダー情報のためにサポートされているアプリケーションと統合された Unity Connection:

- Exchange カレンダーにアクセスする際、Unity Connection は、Microsoft Exchange Server の サポートされているバージョンと統合されます。
- Unity Connection で設定された Microsoft Office 365 カレンダーがサポートされています。
- Exchange サーバおよび Active Directory ドメイン コントローラー/グローバル カタログ サーバ (DC/GC) は、Microsoft がサポートする任意のハードウェア仮想化環境にインストールできます。 (Cisco はメッセージ ストア サーバまたは DC/GC のテクニカル サポートを提供しません。)
- Microsoft Exchange メッセージストアは、Microsoft がサポートする任意のストレージエリアネットワーク構成に保存することができます。 (Cisco はメッセージストア サーバーに関するテクニカルサポートは提供していません。)
- Exchange クラスタがサポートされています。
- 複数のフォレストの Exchange サーバにアクセスするには、各フォレストに少なくとも1つのユニファイドメッセージングサービスを作成する必要があります。



(注)

Exchange サーバでは、カレンダーへのアクセスは IPv4 および IPv6 の両方でサポートされています。 ただし、IPv6 経由でカレンダー にアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

Unity Connection の要件については、「ミーティングのカレンダー情報にアクセスするための要件 (19 ページ)」を参照してください。

ユニファイドメッセージングの要件: Exchange 連絡先情報へのアクセス

Exchange の連絡先は Unity Connection にインポートできます。これにより、ユーザは音声コマンドを使用して発信を行い、連絡先情報に基づいてパーソナル着信転送ルールを作成できます。

- Unity Connection は Microsoft Exchange Server のサポートされているバージョンと統合されています。
- Exchange サーバおよび Active Directory ドメインコントローラー/グローバルカタログサーバ (DC/GC) は、Microsoft がサポートする任意のハードウェア仮想化環境にインストールできます。 (Cisco はメッセージ ストア サーバまたは DC/GC のテクニカル サポートを提供しません。)
- Microsoft Exchange メッセージストアは、Microsoft がサポートする任意のストレージエリアネットワーク構成に保存することができます。 (Cisco はメッセージストア サーバーに関するテクニカルサポートは提供していません。)
- Exchange クラスタがサポートされています。
- 複数のフォレストの Exchange サーバにアクセスするには、各フォレストに少なくとも1 つのユニファイドメッセージングサービスを作成する必要があります。
- Unity Connection で設定された Microsoft Office 365 連絡先はサポートされています。



連絡先へのアクセスは、Exchange サーバで IPv4 および IPv6 の両方でサポートされています。 ただし、IPv6 経由で連絡先にアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

Unity Connection の要件については、「Exchange の連絡先情報にアクセスするための要件 (20ページ)」を参照してください。

ビデオメッセージングを使用するための要件



- (注) Cisco Media Sense の生産が終了し、サポートが終了するため、Unity Connection はユーザーに ビデオメッセージ機能を提供しなくなります。Cisco Media Sense EOL の詳細については、 「https://www.cisco.com/c/en/us/products/collateral/customer-collaboration/mediasense/eos-eol-notice-c51-738857.html」を参照してください。
 - Unity Connection は、サポートされているバージョンの Cisco MediaSense プライマリ ノードと統合されている必要があります。 Cisco MediaSense クラスタはサポートされていません。
 - Unity Connection ユーザには、ビデオパラメータが有効になっているサービスクラスが割り当てられている必要があります。
 - Unity Connection は IPv4 モードでのみ構成されます。
 - Unity Connection はビデオ コールで次のコーデックをサポートします

- H.264 ビデオコーデック
- G.711ulaw 音声コーデック
- ビデオ メッセージングおよびビデオ グリーティングは、Cisco Unified Communications Manager との SIP 統合でのみサポートされています。
- •プライマリ DNS サーバの応答遅延は 500 ミリ秒を超えてはなりません。
- MediaSense サーバは、サーバ間の 1 Gbps 接続と 10ms 未満の往復時間 (RTT) 遅延を持つ Unity Connection サーバと同じ場所に配置する必要があります。

音声認識機能を使用するための要件

- Cisco Smart Software Manager (CSSM) の必須ライセンスを持っている必要があります。
- ユーザは、音声認識の使用が有効なサービスクラスに割り当てられる必要があります。
- 電話システムは、G729aを除くサポートされている音声コーデックのいずれかで、通話を Unity Connection に送信するように構成する必要があります。 G.729a 音声コーデックは音 声認識機能ではサポートされていません。



(注)

Remote Message Monitor は、すべてのエンドポイント (着信、Unity、および発信) が同じコーデックを使用している場合にのみサポートされます。

SpeechView トランスクリプションを使用するための要件

ボイスメッセージの議事録を提供する SpeechView 機能は、Unity Connection でサポートされています。

- Unity Connection は Cisco スマート ソフトウェア マネージャ (CSSM) または Cisco スマート ソフトウェア マネージャ サテライトに登録されている必要があり、Speech View サービスを使用するには適切なライセンスが必要です。
- (14 SU4 以降のリリースが対象) Unity Connection サーバが Cisco Webex Cloud-Connected UC でオンボードされている必要があります。
- 「SpeechView ボイスメールのトランスクリプト」サービスは、Cisco Webex Cloud-Connected UC のサービス管理ページで有効にする必要があります。



「SpeechView ボイスメールの音声テキスト」サービス オプションは、Unity Connection サーバが Release 14 SU4 以降で実行されている場合、Cisco Webex クラウド接続型 UC でのみ表示されます。

• ユーザは、音声メッセージの SpeechView 文字起こしを使用するために有効なサービス クラスに割り当てられる必要があります。



(注)

SpeechView Cisco Webex 社内トランスクリプション サービスは Unity Connection の IP アドレス 構成のみではサポートされていないため、ドメインネームサーバー (DNS) が Unity Connection で構成されていることを確認してください。

Unity Connection のスピーチビューの文字起こしの要件については、 Unified Messaging 要件: SpeechView トランスクリプション (8ページ)

Cisco PCA から Unity Connection ウェブツールにアクセスするための要件

Messaging Assistant Web ツール

- ユーザには、Messaging Assistant の使用が有効なサービスクラスが割り当てられている必要があります。
- ユーザのワークステーションでサポートされているオペレーティングシステムおよびウェブブラウザ。 Cisco Unity Connection の互換性マトリックス (
 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)を参照してください。

Web 受信トレイ Web ツール

- ウェブ受信箱および RSS フィードを使用するには、サービスクラスがユーザに割り当てられている必要があります。
- ユーザのワークステーションでサポートされているオペレーティングシステムおよびウェブブラウザ。 Cisco Unity Connection の互換性マトリックス (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)を参照してください。

パーソナル着信転送ルール Web ツール

• Unity Connection は、サポートされているバージョンの Cisco Unified Communications Manager 電話システムと統合されている必要があります。 (Cisco Unified Communications Manager Express はサポートされていません。)

- ユーザーは、パーソナル着信転送ルール Web ツールの使用が有効化サービスのクラスに割り当てる必要があります。
- ユーザのワークステーションでサポートされているオペレーティングシステムおよびウェブブラウザ。 Cisco Unity Connection の互換性マトリックス (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)を参照してください。



Cisco Personal Communications Assistant (CPCA) が IPv4 と IPv6 の 両方でサポートされるようになりました。 ただし、IPv6 で Cisco PCA にアクセスするには、Unity Connection プラットフォームを デュアル IPv4/IPv6 モードで構成する必要があります。

ウェブ受信箱を使用してボイスメッセージにアクセスするための 要件

- ウェブ受信箱および RSS フィードを使用するには、サービスクラスがユーザに割り当てられている必要があります。
- ユーザのワークステーションでサポートされているオペレーティングシステムおよびウェブブラウザ。 Cisco Unity Connection の互換性マトリックス (
 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)を参照してください。



(注)

ウェブ受信箱は IPv4 と IPv6 の両方でサポートされるようになりました。 ただし、IPv6 経由でウェブ受信箱にアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

警告:

Internet Explorer は、ウェブ受信箱を使ったボイスメッセージの再生機能をサポートしていません。

Mini Web Inbox を使用して音声メッセージにアクセスするための要件

• Mini Web Inbox からメールで通知にアクセスしたり、音声メッセージにアクセスしたりできるように、認証局の信頼できる証明書がユーザーのワークステーションの信頼された

ルートストアに追加されていることを確認します。 Unity Connection で信頼できる証明書を構成する方法については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/security/guide/b_14cucsecx.html の「*Cisco Unity Connection* 向けセキュリティガイド、リリース *14*」の「セキュリティで保護されたクライアント/サーバー接続に SSL を使用する」章「Unity Connection Administration、 Cisco PCA、 Unity Connection SRSV、 Unity Connection への IMAP クライアントアクセスをセキュリティで保護する」項を参照してください。

- ユーザのワークステーションで HTML 通知を構成する手順を必ず実行してください。
 HTML 通知の設定方法の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user_setup/guide/b_14cucuwsx.html の「Cisco Unity Connection リリース 14 向けユーザー ワークステーション設定ガイド」の「Cisco Unity Connection 音声メッセージへのアクセスにメールアカウントを構成する」章「HTMLベースメッセージ通知に対して Unity Connection を構成する」項を参照してください。
- ユーザのワークステーションで Mini ウェブ受信箱を設定する手順を必ず実行してください。 Mini Web Inbox の設定方法の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user_setup/guide/b_14cucuwsx.html の「Cisco Unity Connection リリース 14 向けユーザー ワークステーション設定ガイド」の「Cisco Unity Connection 音声メッセージへのアクセスにメールアカウントを構成する」章「Mini Web Inbox に対して Unity Connection を構成する」項を参照してください。
- コンピュータでの音声再生
 - Mozilla Firefox は、HTML 5 Audio(.wav形式)を使用して Mini Web Inbox で音声メッセージを再生します。
- コンピュータでの音声録音

警告:

• MAC OS 上 - MAC OS 上の録音は、電話による録音と再生の機能のみでサポートされています。コンピュータベースの録音には対応していません。

ユーザのワークステーションでサポートされているオペレーティングシステムとウェブブラウザについては、「Compatibility Matrix for Cisco Unity Connection」を参照してください https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice ip comm/connection/compatibility/matrix/b cucclientmtx.html



(注) Mini ウェブ受信箱は IPv4 と IPv6 の両方に対応しています。 ただし、IPv6 経由で Mini ウェブ 受信箱にアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで 構成する必要があります。

Cisco Unity Connection Microsoft Outlook 版 ViewMail を使用してボイスメッセージにアクセスするための要件

- *IMAP* ユーザのみ: ユーザは、*IMAP* クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスできるサービスクラスに割り当てられる必要があります。
- *IMAP* ユーザーのみ: ユーザーは、Unity Connection 音声メッセージにアクセスするため に、Outlook で構成されたメールアカウントを保持している必要があります。
- シングル受信箱ユーザのみ: ユーザはOutlookでExchangeメールアカウントを持ち、Exchangeメールボックスを参照している必要があります。
- ユーザー ワークステーションの Outlook バージョンおよびオペレーティングシステムの使用向けにサポートされている ViewMail for Outlook バージョン。 IMAP メールクライアントを使用して Unity Connection ボイスメッセージにアクセスするための要件 (16ページ)を参照してください。

ワークステーションおよびその他のソフトウェア関連の要件、インストールとアップグレードの情報については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html の「Cisco ViewMail for Microsoft Outlook に関するリリースノート」を参照してください。

Microsoft Outlook 版 Cisco Unity Connection ViewMail はシングルサインオン機能に対応しています。



(注)

Microsoft Outlook (VMO) 向け Cisco Unity Connection ViewMail が、IPv4 と IPv6 の両方でサポートされています。 ただし、IPv6 経由で IMAP クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

IMAP メールクライアントを使用して Unity Connection ボイスメッセージにアクセスするための要件

- ・ユーザは、IMAP クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスできるサービスクラスに割り当てられる必要があります。
- ユーザのワークステーションでサポートされている IMAP メール クライアント。 Cisco Unity Connection の互換性マトリクス

(https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html) を参照してください。

ユーザのワークステーションのサウンドカード、スピーカー、およびメディアプレーヤー。



IMAPクライアントを使用した Unity Connection 音声メッセージへのアクセスは、IPv4 と IPv6 の両方でサポートされるようになりました。 ただし、IPv6 経由で IMAPクライアントを使用してボイスメッセージにアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

Cisco Unified Personal Communicator を使用して Unity Connection ボイスメッセージにアクセスするための要件

- ユーザは、統合クライアントを使用してボイスメッセージにアクセスできるサービスクラスに割り当てられる必要があります。
- ユーザのワークステーションでサポートされているバージョンの Cisco Unified Personal Communicator。 Cisco Unity Connection の互換性マトリクス (https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)を参照してください。

ワークステーション、システム、およびその他のソフトウェア関連の要件については、 http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unified-personal-communicator/products-release-notes-list.html の「*Cisco Unified Personal Communicator* のリリースノート」を参照してください。

- Cisco Unified Personal Communicator 8.x は Unity Connection によるセキュアなメッセージングをサポートしています。
- Cisco Unified Personal Communicator バージョン 8.0 以降は IMAP IDLE をサポートしています。

Cisco Jabber にアクセスするための要件

Unity Connection はクライアントとして Cisco Jabber 12.0 (1) 以降をサポートします。

オペレーティング システムでの Cisco Jabber の詳細については、次の場所にある Windows のリリース ノートを参照してください https://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/jabber-windows/tsd-products-support-series-home.html。

Macintosh のリリースノートは次の場所にあります https://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/jabber-mac/tsd-products-support-series-home.html。

Cisco Webex へのアクセス要件

Unity Connection は Cisco Webex をクライアントとしてサポートします。

オペレーティング システムでの Cisco Webex の詳細については、次の Windows リリース ノートを参照してください。 https://help.webex.com/en-us/mqkve8/Webex-Release-Notes

Macintosh の場合は、https://help.webex.com/en-us/mqkve8/Webex-Release-Notes#sprk_2022796 の リリースノートを参照してください。

ビジュアルボイスメールを使用して Unity Connection ボイスメッセージにアクセスするための要件

このセクションには次の情報が含まれます:

サポートされている Cisco Unified IP Phone のモデル。(「ビジュアルボイスメール」のリリースノートの「システム要件」の「Cisco Unified IP Phone の要件」を参照してください。)

サーバと電話のファームウェア要件、およびビジュアルボイスメールの使用に関するその他の情報については、該当するビジュアルボイスメールのリリースノート(http://www.cisco.com/en/US/products/ps9929/prod release notes list.html)を参照してください。

RSS リーダーを使用して Unity Connection ボイスメッセージにアクセスするための要件

- ・ユーザには、メッセージング受信箱および RSS フィードを有効にするサービスクラスが割り当てられている必要があります。
- ユーザのワークステーションのサウンドカード、スピーカー、およびメディアプレーヤー。



(注)

RSS フィードは IPv4 と IPv6 の両方に対応しました。 ただし、 IPv6 で RSS フィードにアクセスするには、 Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

テキスト読み上げを使用してExchangeメールメッセージにアクセスするための要件

- Microsoft Exchange Server の対応バージョンと統合された Unity Connection:
- サポート対象の Windows ドメイン構成の Exchange サーバー。表 2: サポートされている Exchange および Windows ドメイン構成 に示します。

表 2:サポートされている Exchange および Windows	ドメイン	ノ構成
------------------------------------	------	-----

Exchange の構成	サポートされている Windows ドメイン構成
Exchange サーバー 2019 で実 行中の 1 つの	• Exchange サーバは Windows Server 2008、または 2012 ドメインコントローラー/グローバルカタログサーバです。
	• Exchange server は Windows Server 2008 または 2012 メンバーサーバです。
1 つのサーバで Exchange Server 2016 が実行されている	• Exchange サーバは Windows Server 2008、または 2012 ドメインコントローラー/グローバルカタログサーバです。
	• Exchange server は Windows Server 2008 または 2012 メンバーサーバです。

• Unity Connection サーバと Exchange サーバは同じローカルエリアネットワーク内に存在する必要があります。

Unity Connection の要件については、「Unified Messaging 要件:テキスト読み上げを使用して Exchange メールメッセージにアクセスする (9ページ)」を参照してください。



(注)

Exchange サーバ上のテキスト読み上げは、IPv4 と IPv6 の両方でサポートされるようになりました。 ただし、IPv6 でテキスト読み上げにアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

ミーティングのカレンダー情報にアクセスするための要件

カレンダー情報のためにサポートされているアプリケーションと統合された Unity Connection:

Unity Connection の要件については、10ページのユニファイドメッセージング要件: ミーティングのカレンダー情報へのアクセス項を参照してください。



(注)

Exchange サーバでは、カレンダーへのアクセスは IPv4 および IPv6 の両方でサポートされています。 ただし、IPv6 経由でカレンダーにアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

Exchange の連絡先情報にアクセスするための要件

Exchange の連絡先は Unity Connection にインポートできます。これにより、ユーザは音声コマンドを使用して発信を行い、連絡先情報に基づいてパーソナル着信転送ルールを作成できます。

• サポートされているバージョンの Microsoft Exchange Server と統合された Unity Connection が必要です。

Unity Connection 14 の要件については、「ユニファイドメッセージングの要件: Exchange 連絡 先情報へのアクセス (10 ページ)」を参照してください。



(注)

連絡先へのアクセスは、Exchange サーバで IPv4 および IPv6 の両方でサポートされています。 ただし、IPv6 経由で連絡先にアクセスするには、Unity Connection プラットフォームをデュアル IPv4/IPv6 モードで設定する必要があります。

Unity Connection Phone View の要件

- Unity Connection は、Cisco Unified Communications Manager 電話システムのサポートされているバージョンと統合されています。 サポートされているバージョンについては、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.htmlで「統合タイプに応じた Cisco Unity Connection の互換性マトリックス」を参照してください。
- サポート対象の Cisco Unified Communications Manager バージョンのファームウェアがインストールされたサポート対象の Cisco Unified IP 電話モデル。 サポート対象の IP 電話モデルは 8865、8845、7821 です。

メモ: EOL ステータスに達した電話モデルのサポートは終了しました。

URIダイヤリングの要件

- Unity Connection は Cisco Unified Communications Manager の URI ダイヤル対応バージョン と統合されている必要があります。
- Unity Connection は、Cisco Unified Communications Manager との連携で URI ダイヤルをサポートしています。
- URI 経由で直接ダイヤルするために、URI 対応 IP 電話 (89xx または 99xx シリーズ) または Jabber/Webex を Cisco Unified Presence サーバーと CUCM を使用して設定します。

Cisco Fax Server 統合の要件

- Cisco Fax Server バージョン 10.x (2011 年 5 月までは Cisco から入手可能)
- OpenText Fax Server、RightFax Edition、バージョン 10.x 以降。
- Sagemcom Xmedius Fax SP バージョン 6.5.5。



(注)

Cisco は 2011 年 5 月以降、Cisco Fax Server バージョン 10.x の販売を終了します。ただし、Cisco Fax Server のサポートは 2014 年 5 月まで継続します。Cisco Fax Server の販売終了およびサポート終了日の詳細については、次のリンク先を参照してください:

http://www.cisco.com/centus/products/collateral/unified-communications/unity/end_of_life_notice_c51-60608.html

LDAP ディレクトリ統合の要件

• サポートされている LDAP ディレクトリと統合された Unity Connection。 表 3 に、サポートされているディレクトリとサポートされている Unity Connection バージョンを示します。

表の最後の列は、Unity Connection が同期および認証のためにアクセスする LDAP ディレクトリサーバが利用できなくなった場合に、バックアップとして機能する追加の LDAP ディレクトリサーバの指定を LDAP ディレクトリがサポートしているかどうかを示します。

表 3: 同期と認証でサポートされる LDAP ディレクトリ

サポート対象の LDAP ディレクトリ	冗長ディレクトリサーバをサポートします
Microsoft Active Directory 2019 Lightweight Directory Services	はい
Microsoft Active Directory 2019	はい
Microsoft Active Directory 2016 Lightweight Directory Services	はい
Microsoft Active Directory 2016	はい
Microsoft Active Directory 2012 Lightweight Directory Services	はい
Microsoft Active Directory 2012 および Active Directory 2012 R2	はい
Microsoft Active Directory 2008 および Active Directory 2008 R2	はい

サポート対象の LDAP ディレクトリ	冗長ディレクトリサーバをサポートします
Microsoft Active Directory 2008 Lightweight Directory Services	はい
Microsoft Active Directory 2003	はい
Microsoft Active Directory アプリケーションモード (Windows Server 2003 および Windows XP Professional)	はい
OpenLDAP 2.3.39 および 2.4	はい
その他の LDAPv3 準拠ディレクトリ	はい
Sun iPlanet またはその他の OpenLDAP ディレクトリサーバ	はい
Sun ONE Directory Server 5.2 以降	いいえ

- Active Directory を使用している場合、単一の Unity Connection サーバを複数のユーザ検索 ベースと統合できますが、すべてのユーザ検索ベースは同じ Active Directory フォレスト内 にある必要があります。 Unity Connection を複数のフォレストと統合するには、フォレストごとに 1 台のデジタル ネットワーク Unity Connection サーバをインストールする必要が あります。
- Microsoft Active Directory 2008 Lightweight Directory Services 用に Unity Connection を設定する場合、Cisco Unity Connection の管理で [Microsoft Active Directory アプリケーションモード] オプションを選択します。
- Novell e-Directory Services 用に Unity Connection を構成する場合、Cisco Unity Connection の 管理で「Sun iPlanet または他の OpenLDAP ディレクトリサーバのアプリケーションモード」オプションを選択します。
- Sun iPlanet または ONE ディレクトリ サーバを使用している場合、単一の Unity Connection サーバを複数のユーザ検索ベースと統合できますが、すべてのユーザ検索ベースは同じツリー内になければなりません。 Unity Connection を複数のツリーと統合するには、デジタルでネットワーク化された Unity Connection サーバをツリーごとに 1 つインストールする必要があります。

Unity Connection クラスタの要件

システムが Unity Connection クラスタ用に構成されている場合、以下のシナリオで要件がどのように変化するかを検討してください。

両方のサーバが同じ建物またはサイトにインストールされている場合のクラスター要件

- 両方のサーバーは、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/supported_platforms/b_14cucspl.html の「*Cisco Unity Connection 14* 対応のプラットフォームリスト」に従った仕様を満たす必要があります。
- 2つの仮想マシンを持つクラスターの場合、両方が同じ仮想プラットフォームオーバーレイを持つ必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバを同じ場所に配置する必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバが同じローカルエリアネットワーク内にある必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバーは、ネットワークに対して少なくとも 100 Mbps の Unity Connection を保持する必要があります。
- •最大往復遅延時間は5 ms 以下でなければなりません。
- ネットワークは Unity Connection サーバへの接続に次の負荷分散技術を使用する必要があります。
 - Unity Connection サーバには、最初にパブリッシャサーバで共通の DNS 名が割り当てられます。
 - すべてのユーザクライアントおよび管理者セッションはパブリッシャサーバに接続します。パブリッシャサーバが機能を停止した場合、ユーザクライアントと管理者セッションはサブスクライバーサーバに接続する必要があります。
 - •電話システムは、着信通話をサブスクライバーサーバにルーティングしようとします。 サブスクライバーのサーバ上に、着信に応答するためのボイス メッセージ ポートがない場合、電話システムは通話をパブリッシャのサーバにルーティングする必要があります。
- Unity Connection サーバーはファイアウォールで分離しないでください。
- 両方の Unity Connection サーバに同じソフトウェアと設計特殊バージョンがインストール されている必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバで同じ機能と構成が有効になっている必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバは同じ電話システムに接続する必要があります。
- Unity Connection サーバにデュアル NIC が含まれる場合、各 Unity Connection サーバの 2 の NIC は単一の IP アドレスを使用してフォールトトレランスのために設定されるか、または NIC の 1 つを無効にする必要があります。 ネットワーク負荷分散のために異なる IP アドレスを持つ 2 つの NIC の設定はサポートされていません。
- Unity Connection の以前のバージョンをサポートしている選択済みサーバーには、メモリのアップグレードが必要です。 サーバーのメモリのアップグレードが必要かどうかを判断するには、「Cisco Unity Connection 14 対応プラットフォームリスト」で該当するサーバー固有の表を参照してください。



(注) Unity Connection クラスタ機能は、SAML SSO の使用をサポートしていません。

両方のサーバが別の建物またはサイトにある場合のクラスター要件

- 両方のサーバが Cisco Unity Connection 14 でサポートされているプラットフォームのリストの仕様を満たす必要があります https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/supported platforms/b 14cucspl.html。
- •2つの仮想マシンを持つクラスタの場合、両方が同じ仮想プラットフォームオーバーレイを持つ必要があります。
- 各 Unity Connection サーバーの音声メッセージングポート数に応じて、接続のパスには、 定常状態のふくそうがなく、次の帯域幅が保証されている必要があります
 - 各サーバーの音声メッセージングポートが 50 の場合: 7 Mbps
 - 各サーバーの音声メッセージングポートが 100 の場合: 14 Mbps
 - 各サーバの 150 ボイスメッセージ ポート 21 Mbps
 - 各サーバの 200 ボイスメッセージ ポート 28 Mbps
 - 各サーバの 250 ボイスメッセージ ポート 35 Mbps



(注)

上記の帯域幅の数値は、2つのサーバ間の同期トラフィックに関して、アクティブ-アクティブクラスターの適切な動作を保証するためのガイドラインとして意図されています。 ネットワークの混雑、CPU 使用率、メッセージ サイズなどの他の条件により、スループットが予想よりも低くなる可能性があります。 呼制御と通話品質要件は、上記のガイドラインに加えて、http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/enterprise/unified-communication-system/index.html の該当する「 $Cisco\ Unified\ Communications\ SRND$ 」に記載されている帯域幅の推奨事項を使用して計算する必要があります。

- ・サブスクライバとパブリッシャの両方がコールに対応する場合、往復レイテンシの最大値を、100 ms 以下にする必要があります。パブリッシャのみがコールに対応し、サブスクリプションをアイドル状態にする一方で、パブリッシャとレプリケーションする場合は、往復レイテンシの最大値を、150 ms 以下にする必要があります。
- ネットワークは Unity Connection サーバへの接続に次の負荷分散技術を使用する必要があります。
 - Unity Connection サーバには、最初にパブリッシャサーバで共通の DNS 名が割り当てられます。
 - Jabber、WebInbox などのすべてのユーザクライアントおよび管理者セッションはパブリッシャサーバに接続します。パブリッシャサーバが機能を停止した場合、ユーザクライアントと管理者セッションはサブスクライバーサーバに接続する必要があります。



注意

フェールオーバーが起こり、Unity Connection クラウドのパブリッ シャノードが完全に停止していない場合、サブスクライバノード がプライマリノードとなり、ユーザークライアント(Jabber、Web 受信トレイなど)がパブリッシャノードに継続して接続されま す、ただし、クライアントを介したボイスメールへのアクセスで 遅延が発生する場合があります。この場合、管理者は、RTMTア ラート「AutoFailbackInitiated および AutoFailbackSucceeded」を設 定して、フェールオーバーのトラブルシューティングを行う必要 があります。これらのアラームの構成の詳細については、「Cisco Unity Connection Release 14 のアラームメッセージの定義」ガイド を参照してください https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_ comm/connection/14/alarm messages/14cucalrmmsgdef.html。 前述し た Cisco Unity Connection のフェールオーバーのシナリオに対する ユーザークライアント(Jabber、Web 受信トレイなど)を介した シームレスなボイスメールアクセス体験を実現するには、両方の サーバーが個別の建物またはサイトにある場合、往復レイテンシ の最大値が 5ms 以下の Unity Connection クラスタをデプロイする ことが推奨されます。または、顧客は両方のサーバを同じ建物ま たはサイトにインストールすることを計画する必要があります。 詳細については、Cisco Unity Connection リリース 14 向けシステム 要件ガイドの「同じ建物またはサイトで両方のサーバーをインス トールする際のクラスタ要件」項を参照してください。

- 電話システムは、着信通話をサブスクライバーサーバにルーティングしようとします。 サブスクライバーのサーバ上に、着信に応答するためのボイス メッセージ ポートがない場合、電話システムは通話をパブリッシャのサーバにルーティングする必要があります。
- ファイアウォールの TCP および UDP ポートは、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/security/guide/b_14cucsecx.html の「Cisco Unity Connection リリース 14 向けセキュリティガイド」の「Cisco Unity 接続が必要とする IP 通信」章に記載されているように開いている必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバに同じソフトウェアと設計特殊バージョンがインストール されている必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバで同じ機能と構成が有効になっている必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバは、同じタイムゾーンになるように構成する必要があります。
- 両方の Unity Connection サーバは同じ電話システムに接続する必要があります。
- Unity Connection サーバにデュアル NIC が含まれる場合、各 Unity Connection サーバの 2 つの NIC は単一の IP アドレスを使用してフォールトトレランスのために設定されるか、または NIC の 1 つを無効にする必要があります。 ネットワーク負荷分散のために異なる IP アドレスを持つ 2 つの NIC の設定はサポートされていません。

• 以前のバージョンの Unity Connection でサポートされている選択済みサーバーの場合、メモリアップグレードまたは、ハードディスクの交換。 サーバでメモリのアップグレードまたはハードディスクの交換が必要かどうかを判断するには、 Cisco Unity Connection 14 サポートプラットフォームリストのサーバ別の該当する表を参照してください。



(注)

Unity Connection クラスタ機能と SAML SSO 機能の使用はサポートされていません。

Unity Connection ネットワークの要件

Unity Connection サーバーは、サイト内ネットワークを介して参加し、単一サイト(デジタルネットワークと呼ばれます)を形成することができます。サイトごとに最大 10 の Unity Connection サーバーまたはクラスターを追加できます。 さらに、合計で最大 20 台の Unity Connection サーバが同じディレクトリ情報を共有するために、サイト間ネットワークを通じて2つの Unity Connection サイトをリンクできます。

あるいは、サイト間ネットワークを使用して、最大 10 サーバからなる単一の Unity Connection サイトを単一の Cisco Unity サーバまたはデジタルネットワークとリンクすることができます。 (Unity Connection クラスタでは、パブリッシャサーバのみがネットワークに参加するため、各サイトの制限の 10 に対して、クラスタは単一サーバとしてカウントされます。)

HTTPS ネットワークは、HTTPS Unity Connection ネットワークと呼ばれる単一のサイトネットワークで最大 25 台の Unity Connection サーバまたはクラスターをリンクするために使用できます。

サイト内ネットワークの要件

サイト内ネットワークは SMTP を使用して、Unity Connection サーバ間のディレクトリ同期とメッセージネットワークを提供します。

Unity Connection バージョン 11.x およびバージョン 12.x サーバは、各サーバが『Cisco Unity Connection ガイドのシステム要件』の該当するすべての要件を満たしている限り、同じサイトに共存できます。

サイト内ネットワークには以下の要件があります。

- ・サイト内の各バージョン12.xサーバは、このドキュメントにリストされている該当するすべての要件を満たす必要があります。
- サイト内の各サーバは、TCP/IPポート25(SMTP)経由でサイト内の他のサーバに直接アクセスできる必要があります。または、SMTPメッセージはSMTPスマートホスト経由でサーバ間でルーティングされる必要があります。
- ・サイトに1つまたは複数の Unity Connection クラスタが含まれる場合、メッセージトラフィックがパブリッシャサーバーが停止したイベント内のクラスタ サブスクライバサーバーに到達するために、パブリッシャサーバーとサブスクライバサーバーの両方でクラスタの SMTP ドメインを解決するために利用できるスマートホストが必要です。

 ネットワーク Unity Connection サーバによって作成される仮想ディレクトリは、Unity Connection のディレクトリ オブジェクト制限。



(注)

サイト内ネットワークのすべてのノードにアクセスするための SAMLSSO機能はサポートされていません。ローカル管理者だけ が Unity Connection のサイト内ネットワークを設定できます。

サイト間ネットワークの要件

サイト間ネットワークを使用して、1 つの Unity Connection サイトを別の Unity Connection サイトにリンクすることができます。 Unity Connection サイトを Cisco Unity サーバまたは Cisco Unity デジタルネットワークにリンクするためにも使用できます。 リンクされたサイトは、Cisco ボイスメール組織と呼ばれます。

サイト間ネットワークには以下の要件があります。

- Cisco ボイスメール組織内の各 Unity Connection サーバまたはクラスターは、バージョン 14である必要があり、このドキュメントにリストされている該当するすべての要件を満た す必要があります。
- 各 Unity Connection サイトは、サイト内ネットワークの要件で一覧されている要件を満た す必要があります。

仮想サーバおよび追加する必要があるメモリの仕様の詳細については、 *Cisco Unity Connection 14* 対応プラットフォームのリスト を参照してください https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice ip comm/connection/14/supported platforms/b 14cucspl.html。

- ネットワークサイトによって作成される仮想ディレクトリは、Unity Connectionのディレクトリオブジェクト制限。
- サイト間ネットワークは、最大で2つのサイトをリンクするために使用できます。(1つのサイトに複数のサイト間リンクを追加する機能には対応していません。)



(注)

サイト間ネットワークのすべてのノードにアクセスするための SAML SSO 機能はサポートされていません。 ローカル管理者だけが Unity Connection のサイト間ネットワークを設定できます。

HTTPS ネットワーキングの要件

HTTPS ネットワークを使用して、1 つまたは複数の Unity Connection サーバまたはクラスターをリンクし、ハブスポークトポロジに基づいて適切に接続されたネットワークを形成することができます。 ネットワークで結合されたサーバはロケーションと呼ばれます (Unity Connection クラスターはネットワーク内の1つのロケーションとしてカウントされます)。 ネットワーク内では、各ロケーションはHTTPまたはHTTPSを使用してディレクトリ情報を交換し、SMTPを使用して音声メッセージを相互に交換します。

HTTPS ネットワークには次の要件があります。

- HTTPS ネットワーク内の各 Unity Connection サーバまたはクラスターは、バージョン 10.x 以降である必要があり、このドキュメントにリストされている該当するすべての要件を満たす必要があります。
- ネットワーク内の各サーバは IP アドレス指定可能であり、ポート 8081 の HTTP またはポート 8444 の HTTPS を使用してディレクトリ情報を交換できる必要があります。
- ネットワーク内のサーバは、TCP/IPポート25またはSMTPスマートホスト経由で、SMTPメッセージをネットワーク内の他のサーバにルーティングできる必要があります。
- ネットワークに1 つ以上のUnity Connection クラスタが含まれている場合、パブリッシャサーバーとサブスクライバサーバーの両方への利用可能なスマートホストを設定して、SMTPドメインを解決する必要があります。これにより、パブリッシャサーバーがダウンしたときに、メッセージトラフィックをサブスクライバサーバーに迂回させることができます。
- ネットワーク上の Unity Connection サーバによって作成される仮想ディレクトリは、表5
 : HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限 および 表6:
 HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限Unity Connection のディレクトリ オブジェクト制限 セクションを参照してください。
- HTTPS ネットワーキングは、最大 25 の Unity Connection ロケーションをリンクするため に使用できます。
- HTTPS ネットワークは、シングルサイトネットワークのみをサポートします。 (ネットワーク内の複数の Unity Connection サイトの接続はサポートされていません。)
- HTTPS ネットワークはサイト内またはサイト間ネットワークではサポートされていません。



(注)

HTTPS ネットワーキングは、Cisco Business Edition バージョン 3000 での使用をサポートしていません。HTTPS ネットワーキングを使用する前に、サイト内またはサイト間ネットワークでディレクトリ複製が適切に行われていることを確認してください。また、Unity Connection サーバはトポロジとディレクトリ サイズに従って適切な OVA を使用している必要があります。



(注)

HTTPS ネットワーキングのすべてのノードにアクセスするための SAML SSO 機能はサポートされていません。 ローカル管理者だけが Unity Connection で HTTPS ネットワークを設定できます。

セキュリティアサーションマークアップ言語シングルサインオン (SAML SSO) を使用するための要件

SAML SSO により、ユーザーは Unity Connection サブスクライバのウェブインターフェイスおよび次の Unified Communication 製品の管理 Web アプリケーション全体で、シングルサインオンアクセスを取得できます。

- Cisco Unity Connection
- Cisco Unified Communications Manager
- Cisco Unified IM/Presence
- Cisco Unified Communications OS の管理
- Disaster Recovery System

SAML SSO 経由の Web アプリケーション ページへのアクセスに関する詳細は、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/quick_start/guide/b_14cucqssamlsso.html の「Cisco Unity Connection の SAML SSO 向けクイック スタート ガイド、リリース 14」を参照してください。

SAML SSO 機能には次のサードパーティアプリケーションが必要です:

- LDAP ディレクトリ。
- ID プロバイダはエンドユーザを認証し、SAML アサーションを返します。 SAML アサーションで[はい] (認証済み) または[いいえ] (認証失敗) の応答が表示されます。 エンドユーザがユーザ名とパスワードを入力すると、ユーザ資格情報が ID プロバイダで認証されます。 これにより、さらに Unity Connection サーバ上のウェブ アプリケーションへのアクセスが可能になります。

現在サポートされている ID プロバイダの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unified-communications-manager-callmanager/products-maintenance-guides-list.html の「 $Cisco\ Unified\ Communications\ T$ プリケーション向け $SAML\ SSO\$ 導入ガイド」の「 $SAML\$ ベース $SSO\$ ソリューション」章を参照してください。

• Cisco Unity Connection の管理から SAML SSO 機能を有効にするには、Unity Connection に 管理者権限を持つ LDAP ユーザが少なくとも 1 人いることを確認してください。



(注)

Unity Connection は SAML SSO 機能のために SAML 2.0 プロトコルをサポートします。

上記のサードパーティ製品は、以下の構成要件を満たす必要があります。

• Active Directory ドメイン コントローラー/グローバル カタログ サーバおよび Active Directory フェデレーション サービス (ADFS) は、Microsoft がサポートする任意のハードウェア仮想

環境にインストールできます。 (Cisco は ID プロバイダとして機能する DC/ GC または ADFS のテクニカル サポートを提供しません)。

- 使用している ID プロバイダは、Unity Connection などのすべてのクライアント システム に、ネットワーク上のホスト名によってアクセス可能である必要があります。
- ・SAML SSO に参加するすべてのエンティティの時計は同期されている必要があります。

上記の製品の詳細については、サードパーティ製品のマニュアルを参照してください。



(注) Unity Connection の IP アドレス構成のみでは、SAML SSO はサポートされないため、Unity Connection でドメインネームサーバー(DNS)が構成されていることを確認します。

Unity Connection 14 で現在サポートされているすべてのウェブブラウザは、ウェブ クライアント アプリケーションへの SAML SSO アクセスを許可します。

VPIM ネットワーキングの要件

Unity Connection は、他のメッセージングシステムとの音声またはテキストメッセージの交換が許可される Voice Profile for Internet Mail (VPIM) バージョン 2 をサポートします。

VPIM ネットワークは、Unity Connection と次のメッセージング システムの間のメッセージネットワークを提供するために使用できます。

- Unity Connection 14、12.x、11.x および 10.x。
- インターネット RFC 3801 で定義されているように、VPIM バージョン 2 プロトコルをサポートするサードパーティのボイス メッセージ システム。

Cisco Business Edition の Unity Connection、Unity Connection の VPIM の使用については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/networking/guide/b_14cucnetx.html の「Cisco Unity Connection 向けネットワーキングガイド、リリース 14」の「VPIM ネットワーキング」章を参照してください。

プロビジョニングアプリケーションを使用するための要件

サポートされているプロビジョニングアプリケーション:

• Unimax SecondNature バージョン 6.8 B0 以降。

ソフトウェアのプロビジョニングに必要なテクニカルサポートやトラブルシューティングは、 製造元から受ける必要があります。 Cisco は Unity Connection アプリケーションに関するのみ テクニカルサポートを提供する責任があります。

Unity Connection 10.x からバージョン 14 に移行するための要件

移行中は、ユーザ データと、オプションでボイス メッセージのみが保持されます。 システム レベルの構成データ (例えば、テンプレートやサービスクラス) は手動で構成する必要があります。



注意

Unity Connection 14 の要件は Unity Connection 10.x の要件とは異なります。 Cisco TAC のサポートを受けるには、システムが Unity Connection 14 の要件を満たす必要があります。

Unity Connection バージョン 10.x から 14 への移行には次の要件があります。

- このドキュメントに記載されている、該当するすべての要件。
- Unity Connection での使用がサポートされており、特にメモリとプロセッサ速度が Unity Connection 14 仕様を満たすサーバ。 各サーバの仕様を含む、サポートされている Unity Connection サーバの詳細については、 *Cisco Unity Connection 14* サポートプラットフォームのリスト を参照してください https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/supported_platforms/b_14cucspl.html。



注意

サポートされていないプラットフォームにバージョン 14 をインストールしようとする場合、 Unity Connection はインストールプログラムの [製品展開の選択] ウィンドウのオプションとし て表示されません。

仮想マシンに Unity Connection をインストールするための要件

Unity Connection がインストールされているのと同じ物理サーバに他の Cisco Unified Communications アプリケーションをインストールする方法については、Unified Communications Virtualization wiki (

http://www.cisco.com/c/dam/en/us/td/docs/voice_ip_comm/uc_system/virtualization/virtualization-cisco-unity-connection.html) を参照してください。

- 物理サーバで Unity Connection を実行していて、Unity Connection 14 に移行したい場合、物理サーバから仮想サーバに移行する必要があります。物理 Unity Connection サーバは Unity Connection 14 での使用をサポートしていないためです。
- Unity Connection の仕様を満たし、仮想環境での使用がサポートされている物理的なホスト。 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/supported_platforms/b_14cucspl.html の「Cisco Unity Connection 14 対応プラットフォームリスト」を参照してください。
- Unity Connection 仮想マシンが実行されるホストサーバーにインストールされた VMware vSphere ESXi バージョン 5.0 アップデート 1、5.5、6.0、6.5、6.5 アップデート 2 および 6.7 の該当するエディション。



- ESXi バージョン 5.0 Update 1、5.5、6.0、6.5、6.5 Update 2 および 6.7 への更新がサポートされています。
- Unity Connection 14 は、最小 VM ハードウェア バージョン 17 で ESXi バージョン 7.0 U1 をサポートします。
- 300GB および 500GB の vDisk をサポートする VMware 構成の場合: Unity Connection 仮想マシンが存在するデータストアは、Unity Connection 仮想マシンの仮想ハードディスクの目的のサイズに対応できる十分な大きさの VMware VMFS ブロックサイズでフォーマットされている必要があります。 たとえば、1MB のブロックサイズは、最大仮想ハードディスクサイズを 256GB に制限します。 2MB のブロックサイズは 512GB の仮想ディスクを許可します。
- Unity Connection 8.0 (2) 以降は、Cisco、HP、およびIBM の仕様ベースのハードウェアで実行できます。 ただし、いくつかの制限が適用されます。 詳細は
 http://www.cisco.com/c/dam/en/us/td/docs/voice_ip_comm/uc_system/virtualization/collaboration-virtualization-hardware.htmlを参照してください。
- 仮想アプライアンスとして Unity Connection を実行しているサーバ上の入力/出力デバイス のサポートが強化され、FCoE および Cisco コンバージドネットワーク アダプターが含ま れるようになりました。 詳細は
- http://www.cisco.com/c/dam/en/us/td/docs/voice_ip_comm/uc_system/virtualization/collaboration-virtualization-hardware.html を参照してください。
- Unity Connection 8.0 (2) 以降は、一部の制限はありますが、FC、FCOE、iSCSI、NFS SAN 環境をサポートしています。 詳細は
- $http://www.cisco.com/c/dam/en/us/td/docs/voice_ip_comm/uc_system/virtualization/virtualization-collaboration-storage-design-requirements.html を参照してください。$
- Unity Connection でサポートされている VMware 機能のリストは、http://www.cisco.com/c/dam/en/us/td/docs/voice_ip_comm/uc_system/virtualization/virtualization-collaboration-storage-design-requirements.htmlを参照してください。
- USB キーへのアクセスはサポートされていません。
- プロセッサとメモリのオーバーサブスクライブはサポートされていません。
- VMware vSphere ESXi 5.1 以前では、VMware ESXi ハイパーバイザー/スケジューラで少なくとも 1 つのプロセッサ コアが使用可能である必要があります。
- VMware vSphere ESXi 5.5 以降では、仮想マシンの遅延を減らすための遅延感度機能が含まれています。遅延感度の値が高く設定されている場合、ESXi ハイパーバイザー/スケジューラの未使用のプロセッサ コアを残す必要はありません。
- Unity Connection 仮想マシンに割り当てるすべての仮想ディスクは、最高のストレージパフォーマンスを提供する独立永続モードで構成する必要があります。
- ネットワーク タイム プロトコル (NTP) サーバは Unity Connection サーバにアクセス可能である必要があります。
- Unity Connection クラスタを構成する場合、1 つの物理サーバと1 つの仮想マシン、または 2 つの仮想マシンに Unity Connection をインストールできますが、2 つの仮想マシンは別々

の物理ホストにある必要があります。 ブレードをホストとして使用する場合、ブレードを 別のシャシー上に置くことを推奨します。

• CPUでハイパースレッディング機能が利用できる場合、論理コアを作成するためにこの機能を有効にする必要があります。 ただし物理コアは、論理コアから vcpu ではなく、物理コアから vcpu への 1:1 マッピングをベースにした Unity Connection ルールを変更しません。

Unity Connection のディレクトリ オブジェクト制限

このセクションには、ディレクトリオブジェクトの制限を一覧表示する2つの表が含まれています。

表 4: Unity Connection サーバのディレクトリ オブジェクトの制限は Unity Connection サーバ上 で作成できる特定のオブジェクトの最大数を示しています。 これらのオブジェクトについて は、サーバが使用しているプラットフォームオーバーレイに関係なく、制限が適用されます。

レガシー(サイト内またはサイト間ネットワーキング)または HTTPS ネットワークを使用して、Unity Connection サーバーに接続している場合、表 4: Unity Connection サーバのディレクトリオブジェクトの制限の制限が、サイトまたは組織の各 Unity Connection サーバー適用されます。

表 4 は、ネットワークに接続された Unity Connection サーバが作成した仮想ディレクトリに適用されます。 Unity Connection サーバーがサイト内ネットワークを使用してネットワークに接続されている場合、ロケーション間のレプリケーションにより、各ロケーションをホームとするユーザー、管理者定義の連絡先、システム分散リスト、パーティション、サーチスペース、およびVPIM ロケーションと、ロケーション自体に関するデータで構成される仮想ディレクトリが作成されます。 サーバーがサイト内ネットワークを使用してネットワークに接続されている場合、各サーバーの仮想ディレクトリは、両サイトのシステム分散リスト、パーティション、サーチスペースおよびローカルサイトのVPIM ロケーションに加えて、両サイトのすべてのユーザー、サーバーが属するサイトの管理者定義の連絡先で構成されます。

表 5: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限 および表 6: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限 は、HTTPS ネットワークで接続された Unity Connection サーバにより作成された仮想ディレクトリに適用されます。 Unity Connection サーバーが、HTTPS ネットワークを使用してリンクされている場合、ロケーション間のレプリケーションは、各ロケーションをホームとするユーザー、管理者定義の連絡先、システム分散リスト、パーティション、サーチスペース、VPIM ロケーションおよびVPIM 連絡先に加え、ロケーション自体に関するデータで構成されている仮想ディレクトリを作成します。 プラットフォーム オーバーレイに依存するその他のオブジェクトのディレクトリ オブジェクト制限は、 *Cisco Unity Connection 14* でサポートされているプラットフォームのリストに記載されています https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/supported_platforms/b_14cucspl.html。

表 4: Unity Connection サーバのディレクトリ オブジェクトの制限

ディレクトリオブジェクト	Unity Connection の制限
サービスクラス	3.000
コール ハンドラ	40,000
通話ルーティングルール	1,200
メールボックスストア	5
スペースを検索	2000
パーティション	2000
VPIM ロケーション	100

表4の制限は、ネットワークが2つのロケーションのみで構成されているかどうか、またはサポートされているロケーションの最大数に関係なく、サイト全体またはCisco ボイスメール組織に適用されます。 (たとえば、Unity Connection バージョン 12.x で、個々のサーバ プラットフォームが制限をサポートしている場合、1つのサイトにそれぞれ 10,000 人の Unity Connection ユーザがいる場合に 10 個のロケーション、または2つのサイトにそれぞれ 5,000 人の Unity Connection ユーザがいる場合に 20 個のロケーションを持つことができます。)

20,000人のユーザーをサポートする仮想プラットフォームオーバーレイを使用するロケーションを前提とした場合、表 5: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリオブジェクト制限の制限は、ネットワーク全体に適用されます。

表 5: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限

ディレクトリオブジェクト	Unity Connection の制限
Connection ロケーション	25 ¹
VPIM ロケーション	100
システム配信リスト	100,000
システム分散リストごとのメンバー	25,000
すべてのシステム配信リストにおける配信リストメンバーの総数	150 万
配信リスト内のネストされたリスト	20
パーティション	10,000*

¹ HTTPS ネットワークで接続できる Unity Connection ロケーションの制限は、表 6: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限



- (注) 単一サイトで 2000 以上のサーチスペースとパーティションを使用している場合、以下のアクティビティの速度が低下します。
 - •システム管理でのサーチスペースの検索が遅くなります
 - ・サーチスペースの変更と保存には6分以上かかります。
 - 検索スペースの変更/保存/並べ替えは、サイト全体で複製するのに最大20分かかる場合があります。

表 6: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限 は、さまざまな プラットフォームのオーバーレイでサポートされる、HTTPS ネットワーク内の特定のオブジェクトの最大数を示しています。 表に記載されている制限は、ネットワーク内のすべての Unity Connection ロケーションが同じプラットフォームオーバーレイであると想定して、ネットワークに適用されます。

表 6: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限

	仮想 以下が対象のプ ラットフォーム オーバーレイ 最大 1,000 ユーザ(Users)		最大 10,000 ユー ザ用の仮想プ ラットフォーム オーバーレイ	
ネットワーク内の接続ロ ケーション	3	10	10	25
HTTPS リンク メモ	1	3	3	5
Unity Connection ローカル ユーザ	1000	5000	10,000	20,000
リモートユーザー	9000	35,000	40,000	80,000
連絡先(管理者定義および VPIM 連絡先)	-	20,000	30,000	150,000



(注) ネットワークのスポーク ロケーションとして 1vCPU サーバに接続する必要があります。

• 1vCPU サーバはネットワークのハブとして接続できません。

HTTPS ネットワークでサポートされる Unity Connection ロケーションの最大数は、次の基準に基づいて決定されます。

- ・HTTPS ネットワークの深さは第2レベルに達します。
- ・ネットワークで使用されるサーバは、同じ仮想プラットフォーム オーバーレイのものです。
- 各ロケーションでサポートされている HTTPS リンクは、表 6: HTTPS Unity Connection ネットワークのディレクトリ オブジェクト制限。
- 最大 25 のロケーションをネットワークに接続できます。

たとえば、HTTPS ネットワークが 2vCPU サーバーのみで作成され、各ロケーションが最大 3 つの HTTPS リンクをサポートする場合、ネットワークには最大で10 ロケーションを接続できます。 同様に、HTTPS ネットワークでサポートされる Unity Connection ロケーションの数は、サーバが使用する他の仮想プラットフォーム オーバーレイに対しても計算されます。



- (注) HTTPS ネットワークは、以下の考慮事項に基づいて、異なるプラットフォーム オーバーレイ を組み合わせて作成できます。
 - HTTPS ネットワークで接続できるロケーションの数は、ネットワークで使用される最高 のプラットフォーム オーバーレイによって決まります。
 - ディレクトリのサイズは、ネットワークで使用される最も低いプラットフォームオーバーレイによって異なります。

Unity Connection コンポーネントで利用可能な言語



(注)

言語はライセンスされておらず、Unity Connection はインストールして使用できる言語の数に制限を設けません。ただし、インストールする言語の数が多いほど、ボイスメッセージを保存するためのハードディスクの空き容量が少なくなります。 https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/supported_platforms/b_14cucspl.htmlの「 $Cisco\ Unity\ Connection\ 14$ 対応プラットフォームリスト」に記載されている各サーバーで利用可能なストレージの時間(分)に関する情報は、5 つ以上の言語をインストールしないという前提です。

このセクションでは、Unity Connection コンポーネントで利用できる言語を一覧表示します。

Cisco Personal Communications Assistant (PCA)

アラビア語-サウジアラビア、カタロニア語、中国語-香港、中国語-PRC、中国語-台湾、チェコ語、デンマーク語、オランダ語-オランダ、英語-米国、フィンランド語、フランス語-カナダ、フランス語-フランス、ドイツ語、ギリシャ語、ヘブライ語、ハンガリー語、イタリア語、日本語、韓国語、ノルウェー語、ポーランド語、ポルトガル語(ブラジル)、ポルトガル語(ヨーロッパ)、ロシア語、スペイン語(南米)、スペイン語(スペイン)、スウェーデン語、トルコ語

Cisco Personal Communications Assistant (PCA) ヘルプ

アラビア語-サウジアラビア、中国語-PRC、中国語-台湾、チェコ語、デンマーク語、オランダ語-オランダ、英語-米国、フランス語-カナダ、フランス語-フランス、ドイツ語、ハンガリー語、イタリア語、日本語、韓国語、ポーランド語、ポルトガル語-ブラジル、ロシア語、スペイン語- 南米、スペイン語- スペイン、スウェーデン語、トルコ語

Cisco Unity Connection 管理

英語-米国、日本語

Cisco Unity Connection 管理ヘルプ

英語 (アメリカ)

Cisco ViewMail for Microsoft Outlook 12.0 以降

アラビア語-サウジアラビア、カタロニア語、中国語-香港、中国語-PRC、中国語-台湾、チェコ語、デンマーク語、オランダ語-オランダ、フィンランド語、フランス語-カナダ、フランス語-フランス、ドイツ語、ギリシャ語、ヘブライ語、ハンガリー語、イタリア語、日本語、韓国語、ノルウェー語、ポーランド語、ポルトガル語(ブラジル)、ポルトガル語(ヨーロッパ)、ロシア語、スペイン語(南米)、スペイン語(スペイン)、スウェーデン語、トルコ語

Cisco Unity Connection ウェブ受信箱

カタロニア語、中国語-香港、中国語-PRC、中国語-台湾、チェコ語、デンマーク語、オランダ語-オランダ、英語-米国、フィンランド語、フランス語-カナダ、フランス語-フランス、ドイツ語、ギリシャ語、ハンガリー語、イタリア語、日本語、韓国語、ノルウェー語、ポーランド語、ポルトガル語(ブラジル)、ポルトガル語(ヨーロッパ)、ロシア語、スペイン語(南米)、スペイン語(スペイン)、スウェーデン語、トルコ語

Cisco Unity Connection Mini ウェブ受信箱

英語 (アメリカ)

テキスト読み上げエンジン

アラビア語-サウジアラビア、中国語-PRC、カタルーニャ語、中国語-香港、中国語-台湾、チェコ語、デンマーク語、オランダ語-オランダ、英語-オーストラリア、英語-米国、英語-英国、フィンランド語、フランス語-カナダ、フランス語-フランス、ドイツ語、ハンガリー語、イタリア語、日本語、韓国語、ノルウェー語、ポーランド語、ポルトガル語-ブラジル、ポルトガル語-ヨーロッパ、ロシア語、スペイン語-ラテンアメリカ、スペイン語-スペイン、スウェーデン語、トルコ語、ヘブライ語。

Cisco SpeechView の議事録サービス

英語-オーストラリア、英語-米国、英語-英国、フランス語-カナダ、フランス語-フランス、ドイツ語、スペイン語-中南米、スペイン語-スペイン、イタリア語。

音声認識エンジン

英語 (アメリカ)

管理者/インストーラ向けの製品マニュアル

英語-米国、日本語

エンドユーザ向けの製品ドキュメント

中国語-PRC、中国語-台湾、デンマーク語、オランダ語-オランダ、英語-米国、フランス語-フランス、ドイツ語、イタリア語、日本語、韓国語、ポルトガル語-ブラジル、ロシア語、スペイン語-ラテンアメリカ、スペイン語-スペイン、スウェーデン語

Cisco Unity Connection ユーザガイド 5 部の翻訳版は、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/tsd_products_support_translated_end_user_guides_list.html で入手できます。

サポートされている言語の数字およびアルファベットコード

一括管理ツールと CSV ファイルを使用してユーザを作成または更新する場合は、表 7: Unity Connection でサポートされる言語のコード の数字コードを使用します。 各ユーザの [言語] 列 に、適切な 4 桁または 5 桁の数字を入力します。 詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html の「Cisco Unity Connection 向けシステムアドミニストレーションガイド、リリース 14」の「一括管理ツール」章を参照してください。

言語関連のログエントリとエラーコードを解釈するために、アルファベットコードを使用します。

表 7: Unity Connection でサポートされる言語のコード

言語	数値コード	アルファベットコード
アラビア語-サウジアラビア	1025	ARA
カタロニア語	1027	CAT
中国語(香港)	3076	ZHH
中国語-PRC	2052	CHS
中国語-台湾	1028	СНТ
チェコ語	1029	CSY
デンマーク語	1030	DAN
オランダ語-オランダ	1043	NLD

言語	数値コード	アルファベットコード
英語 (オーストラリア)	3081	ENA
英語-英国	2057	ENG
英語 (アメリカ)	1033	ENU
英語 TTY/TDD-米国	33801	ENX
フィンランド語	1035	FIN
フランス語 (カナダ)	3084	FRC
フランス語-フランス	1036	FRA
ドイツ語	1031	DEU
ギリシャ語	1032	エル
ヘブライ語	1037	НЕВ
ハンガリー語	1038	フン
イタリア語	1040	ITA
日本語	1041	日本語
韓国語	1042	KOR
ノルウェー語	1044	NOR
ポーランド語	1045	PLK
ポルトガル語 (ブラジル)	1046	PTB
ポルトガル語-ヨーロッパ	2070	PTG
ロシア語	1049	RUS
スペイン語-ラテンアメリカ	9226	ESO
スペイン語 (スペイン)	1034	ESP
スウェーデン語	1053	SVE
トルコ語	1055	TRK

Cisco および Cisco ロゴは、シスコまたはその関連会社の米国およびその他の国における商標または登録商標です。 Cisco の商標の一覧を表示するには、次の URL に移動してください: www.cisco.com/go/trademarks 記載されているサードパーティの商標は、それぞれの所有者に帰

属します。「パートナー」という用語の使用はシスコと他社との間のパートナーシップ関係を意味するものではありません。 (1110R)

定型 このマニュアルで使用している*IP*アドレスおよび電話番号は、実際のアドレスおよび電話番号を示すものではありません。 定型 マニュアル内の例、コマンド出力、ネットワークトポロジ図、およびその他の図は、説明のみを目的として使用されています。 説明の中に実際のアドレスおよび電話番号が使用されていたとしても、それは意図的なものではなく、偶然の一致によるものです。

翻訳について

このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。