



Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web ツール ユーザ ガイド リリース 14

初版：2021年3月15日

シスコシステムズ合同会社

〒107-6227 東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー

<http://www.cisco.com/jp>

お問い合わせ先：シスコ コンタクトセンター
0120-092-255（フリーコール、携帯・PHS含む）

電話受付時間：平日 10:00～12:00、13:00～17:00

<http://www.cisco.com/jp/go/contactcenter/>

【注意】 シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意（ www.cisco.com/jp/go/safety_warning/ ）をご確認ください。本書は、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。また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。

THE SPECIFICATIONS AND INFORMATION REGARDING THE PRODUCTS IN THIS MANUAL ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE. ALL STATEMENTS, INFORMATION, AND RECOMMENDATIONS IN THIS MANUAL ARE BELIEVED TO BE ACCURATE BUT ARE PRESENTED WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED. USERS MUST TAKE FULL RESPONSIBILITY FOR THEIR APPLICATION OF ANY PRODUCTS.

THE SOFTWARE LICENSE AND LIMITED WARRANTY FOR THE ACCOMPANYING PRODUCT ARE SET FORTH IN THE INFORMATION PACKET THAT SHIPPED WITH THE PRODUCT AND ARE INCORPORATED HEREIN BY THIS REFERENCE. IF YOU ARE UNABLE TO LOCATE THE SOFTWARE LICENSE OR LIMITED WARRANTY, CONTACT YOUR CISCO REPRESENTATIVE FOR A COPY.

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

NOTWITHSTANDING ANY OTHER WARRANTY HEREIN, ALL DOCUMENT FILES AND SOFTWARE OF THESE SUPPLIERS ARE PROVIDED "AS IS" WITH ALL FAULTS. CISCO AND THE ABOVE-NAMED SUPPLIERS DISCLAIM ALL WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THOSE OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE, OR TRADE PRACTICE.

IN NO EVENT SHALL CISCO OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL, OR INCIDENTAL DAMAGES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, LOST PROFITS OR LOSS OR DAMAGE TO DATA ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS MANUAL, EVEN IF CISCO OR ITS SUPPLIERS HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Any Internet Protocol (IP) addresses and phone numbers used in this document are not intended to be actual addresses and phone numbers. Any examples, command display output, network topology diagrams, and other figures included in the document are shown for illustrative purposes only. Any use of actual IP addresses or phone numbers in illustrative content is unintentional and coincidental.

All printed copies and duplicate soft copies of this document are considered uncontrolled. See the current online version for the latest version.

Cisco has more than 200 offices worldwide. Addresses and phone numbers are listed on the Cisco website at www.cisco.com/go/offices.

Cisco and the Cisco logo are trademarks or registered trademarks of Cisco and/or its affiliates in the U.S. and other countries. To view a list of Cisco trademarks, go to this URL: <https://www.cisco.com/c/en/us/about/legal/trademarks.html>. Third-party trademarks mentioned are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (1721R)

© 2021 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.



目次

第 1 章	Messaging Assistant Web ツール 1
	Messaging Assistant Web ツールについて 1
	Messaging Assistant Web ツールへのアクセス 1
	Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス 2

第 2 章	Messaging Assistant Web ツールのメディア プレーヤー (リリース 11.5 以降) 3
	Messaging Assistant Web ツールのメディア プレーヤー (リリース 11.5 以降) 3
	メディア プレーヤーの使用 3
	サポート対象のオーディオ形式 5

第 3 章	ユーザ設定の変更 7
	ユーザ設定について 7
	ユーザの代行名のスペリングの追加 7
	録音名の変更 8
	ユーザ自身の代行ユーザ名の追加 8
	代行用デバイスの追加 9
	代行用デバイスの詳細設定の変更 10
	複数の電話のボイスメールを 1 つのメールボックスに統合するためのタスク リスト 11
	携帯電話を Cisco Unity Connection に転送する設定 11
	ディレクトリ登録ステータスの変更 12

第 4 章	Cisco Unity Connection の PIN とパスワードの変更 13
	Cisco Unity Connection の PIN とパスワードについて 13
	PIN の変更 14

Cisco PCA パスワードの変更 15

第 5 章

Cisco Unity Connection カンパセーションの設定の変更 17

カンパセーションの設定の説明 17

Connection カンパセーションの言語の変更 17

メニュー スタイルの変更 18

Connection カンパセーションの音量の変更 18

Connection カンパセーションの速度の変更 19

メッセージのタイム スタンプの時間フォーマットの変更 19

電話のインプット スタイルの変更 19

サインインするときに Connection が再生する情報の変更 20

メッセージの宛先と送信方法の設定の変更 21

第 6 章

メッセージの聞き取り設定の変更 23

メッセージ再生の設定の説明 23

メッセージ確認時の再生情報 23

電話で聞くすべてのメッセージの再生音量の変更 24

コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの再生音量の変更 24

電話で聞くすべてのメッセージの再生速度の変更 25

コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの再生速度の変更 25

メッセージの再生順序の変更 26

メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更 27

電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更 28

Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更 28

第 7 章

着信転送とスクリーニングの設定の変更 31

コール転送ルール 31

着信転送の設定の変更 32

通話保留の設定の変更 33

通話のスクリーニングの設定の変更 34

発信者のメッセージ設定の変更 34

第 8 章	パーソナル グリーティングの管理 37
	パーソナル グリーティングについて 37
	パーソナル グリーティングの変更 39
	ユーザがビデオ グリーティングを再生するには 40

第 9 章	メッセージの到着通知の管理 43
	メッセージ通知について 43
	通知デバイスの設定 44
	電話またはポケットベルの通知デバイスの設定または変更 45
	電子メール (SMTP) 通知デバイスの設定または変更 48
	SMS 通知デバイスの設定または変更 51
	HTML 通知デバイスの設定または変更 54
	メッセージ通知のカスケードとチェーン 56
	SMS (SMPP) テキスト メッセージ通知の設定に関する検討事項 57
	SpeechView での文字変換送信について 57
	SpeechView での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項 58

第 10 章	連絡先の管理 59
	連絡先について 59
	連絡先の追加 60
	連絡先の情報の変更 61
	連絡先の削除 62
	連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート 63

第 11 章	プライベート同報リストの管理 65
	プライベート同報リストについて 65
	プライベート同報リストの作成 65
	プライベート同報リストの名前の変更 66
	プライベート同報リストのメンバーの変更 67

プライベート同報リストの削除 68



第 1 章

Messaging Assistant Web ツール

- [Messaging Assistant Web ツールについて \(1 ページ\)](#)
- [Messaging Assistant Web ツールへのアクセス \(1 ページ\)](#)
- [Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス \(2 ページ\)](#)

Messaging Assistant Web ツールについて

Messaging Assistant Web ツールでは、電話を使った、ユーザまたは発信者と Cisco Unity Connection 間のやりとりの方法をカスタマイズできます。また、録音したグリーティングやメッセージ発信の設定など、Connection 設定を個人用に変更したり、メッセージ通知デバイスを設定したり、プライベート同報リストを作成したりすることも可能です。

Messaging Assistant には、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトからアクセスできます。



- (注) Cisco PCA と Messaging Assistant を使用するようにコンピュータの Web ブラウザを設定する必要があります。業務で使用するコンピュータに対しては Connection の管理者がすでにこの設定を行っている可能性があります。ユーザの組織が Cisco PCA へのリモートアクセスを提供する場合は、Web サイトへのアクセスに使用する他のコンピュータにインストールされているブラウザを設定する必要があります。手順については、Connection の管理者に問い合わせてください。

関連トピック

- [Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス \(2 ページ\)](#)

Messaging Assistant Web ツールへのアクセス

- ステップ 1 <http://<Cisco Unity Connection サーバ名>/ciscopca> にある Cisco PCA のサインイン ページに移動します。URL は大文字と小文字が区別されます。

Cisco PCA の URL をブックマークすると、Messaging Assistant にアクセスするたびに Web アドレスを入力する必要がなくなります。

ステップ 2 ユーザ名とパスワードを入力します。

Cisco PCA のパスワードを忘れた場合は、Connection の管理者にお問い合わせください。

ステップ 3 [サインイン (Sign In)] を選択します。

(注) 英語以外の言語で Cisco PCA ページにログインすると、画面にセキュリティ警告が表示されますが、無視して問題ありません。

ステップ 4 Cisco PCA のホーム ページで [Messaging Assistant] リンクをクリックします。

ステップ 5 作業終了後、Messaging Assistant の任意のページの右上隅にある [サインアウト (Sign Out)] を選択します。

Messaging Assistant Web ツールのヘルプへのアクセス

ステップ 1 Messaging Assistant の任意のページで、[ヘルプ (Help)] メニューを選択します。

ステップ 2 [ヘルプ (Help)] メニューから、次の適切なリンクを選択します。

オプション	説明
内容	ヘルプのトピックがリスト表示されます。
索引	ヘルプのインデックスが表示されます。
ページ上	表示するページに対応したヘルプ トピックが表示されます。

アイコンのヘルプが必要な場合は、カーソルをアイコンの上に置いてツールチップを表示させます。



第 2 章

Messaging Assistant Web ツールのメディアプレーヤー（リリース 11.5 以降）

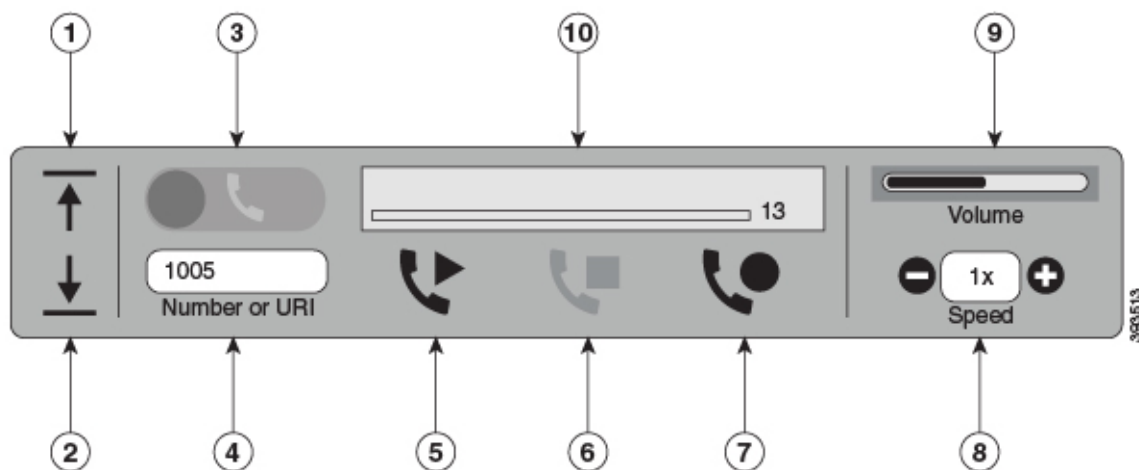
- [Messaging Assistant Web ツールのメディアプレーヤー（リリース 11.5 以降）](#)（3 ページ）

Messaging Assistant Web ツールのメディアプレーヤー（リリース 11.5 以降）

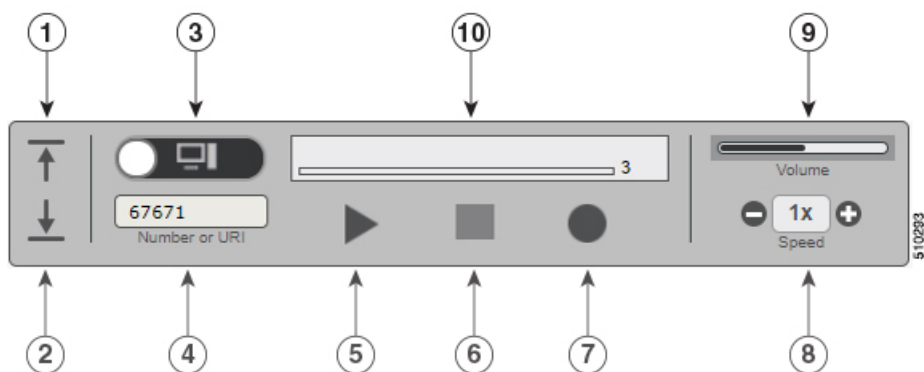
メディアプレーヤーの使用

Unity Connection がサポートするメディアプレーヤーでは、電話機を使用してユーザのボイス名やグリーティングの再生、録音、アップロード、ダウンロードができます。メディアプレーヤーは Messaging Assistant Web ツールのさまざまなページに表示されます。

メディアプレーヤーでは、電話機を再生および録音デバイスとして使用できます。プレーヤーには、電話機で再生や録音する際に Connection が電話するプライマリ内線番号、電話番号、ディレクトリ URI を入力できるオプションがあります。



メディア プレーヤーは電話機とともに再生または録音デバイスとしてもコンピューターをサポートします。プレーヤーは、再生と録音用に電話機またはコンピューターを選択するオプションを提供します。



1	あらかじめ録音されている WAV ファイルをアップロードします。
2	録音されたメディアをダウンロードします。
3	トグルボタンを使用して電話またはコンピューターを再生、録音デバイスとして選択します。 ¹ (注) デフォルトでは、再生デバイスおよび録音デバイスとしてコンピューターオプションが有効になっています。
4	(電話が再生または録音デバイスとして選択されている場合にのみ適用可能) 番号または URI ²
5	録音を再生または一時停止します。
6	再生を停止します。
7	録音または一時停止します。
8	再生速度を制御します。 ³

9	ボリュームを制御します。 ⁴
10	再生または録音の進行状況を秒単位で示します。例: 3s と 13s (図に示されています)。

- ¹ 11.5(1) SU5 をリリースする前に、再生と録音用に電話機のみがサポートされています。
- ² 電話番号またはディレクトリ URI を入力することで、ユーザのボイス名またはグリーティングを録音、再生することができます。
- ³ デフォルトでは、速度の値が 1x に設定されています。速度をレベル -1x、2x、および 3x に変更できます。
- ⁴ デフォルトでは、ボリュームの値が 50 に設定されています。ボリュームは 0 ~ 100 の範囲で変更できます。



(注) メディアプレーヤーであらかじめ録音された WAV ファイルをアップロードする場合、ファイルを正常にアップロードするために、ページを保存する必要があります。

サポート対象のオーディオ形式

Unity Connection は録音ファイルで以下のオーディオ形式をサポートしています。

- PCM リニア
- G.711 mu-law
- G.711 a-law
- G.729a
- G.726
- GSM 06.10

上記のオーディオ形式で WAV ファイルを録音またはアップロードできます。

表 1: 録音に使用されるオーディオコーデックの比較

録音用オーディオコーデック	音質	サポート状況	使用ディスク領域	サンプリングレート	チャンネル	サンプルサイズ
PCM リニア	高品質	広範なサポート	16 KB/秒	8 kHz/秒	1	16 ビット
G.711 mu-law/a-law	中間	広範なサポート	8 KB/秒	8 kHz/秒	1	8 ビット
G726	中間	中程度のサポート	4 KB/秒	8 kHz/秒	1	4 ビット
GSM 6.10	中間	限定的なサポート	1.63 KB/秒	8 kHz/秒	1	該当なし

サポート対象のオーディオ形式

録音用オーディオコーデック	音質	サポート状況	使用ディスク領域	サンプリングレート	チャンネル	サンプルサイズ
G.729a	低品質	限定的なサポート	1 KB/秒	8 kHz/秒	1	該当なし



第 3 章

ユーザ設定の変更

- ユーザ設定について (7 ページ)
- ユーザの代行名のスペリングの追加 (7 ページ)
- 録音名の変更 (8 ページ)
- ユーザ自身の代行ユーザ名の追加 (8 ページ)
- 代行用デバイスの追加 (9 ページ)
- 代行用デバイスの詳細設定の変更 (10 ページ)
- 複数の電話のボイスメールを 1 つのメールボックスに統合するためのタスク リスト (11 ページ)
- ディレクトリ登録ステータスの変更 (12 ページ)

ユーザ設定について

ユーザ設定では、Cisco Unity Connection システムのユーザとしての情報と、システムとの対話用に選択した内容を制御します。

ユーザの代行名のスペリングの追加

名前をアルファベット以外の文字で入力する（たとえば、漢字で入力する）場合は、代行ユーザ名のスペリングをアルファベットで入力します。代行ユーザ名のスペリングを入力すると、発信者が音声認識を使用したときに正常にユーザに到達できます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択します。

ステップ 2 [設定] ページで、[名前] の下の [名前の別名(英数)] または [名字の別名(英数)] フィールドにユーザの別名のスペリングを入力します。

使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。

ステップ 3 保存を選択します。

関連トピック

[ユーザ自身の代行ユーザ名の追加](#) (8 ページ)

録音名の変更

録音名は、他のユーザに残したメッセージとともに再生され、ディレクトリではその名前でユーザが識別されます。また、独自の録音の代わりにシステム録音を使用したグリーティングとともに再生することもできます。



ヒント 他の Cisco Unity Connection ユーザが電話でメッセージを送信した場合、そのユーザにはオプショングリーティングが再生されません。オプショングリーティングを使用可能にするときは、録音名を変更して、不在であることを示す情報を追加することを検討してください。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択します。

ステップ 2 [パーソナルオプション] ページで、名前を録音するには、セクション録画名の下にある利用可能なインターフェイスの**録音**を選択します。

(注) リリース 11.0 (1) 以前の場合は、録音名のセクションで**再生\録音**オプションを選択して、メディアマスターをロードする必要があります。

ステップ 3 録音の終了後、[停止 (Stop)] を選択します。

ステップ 4 **保存**を選択します。

ユーザ自身の代行ユーザ名の追加

指定した 1 つまたは複数の代行ユーザ名でユーザを認識するように、Cisco Unity Connection を設定できます。代行ユーザ名は、ディレクトリに登録されている名前とは異なります。

Connection は、William に対応する Bill や Catherine に対応する Cathy など、一般的なニックネームを認識します。ただし、次の状況では、発信者が音声認識を使用したときに正常にユーザに到達できるよう、ユーザ自身の代行ユーザ名を追加することを検討してください。

- ユーザが一般的でないニックネームで知られている (たとえば、ユーザの名前は William だが、ニックネームは Buddy である)。
- ユーザが別の名前で知られている (たとえば、ミドルネームまたは旧姓)。
- ユーザの名前の発音が文字通りの発音と異なる (たとえば、ユーザの名前は Janet だが、「Jah-nay (ジャーネイ)」と発音する。この場合、代行ユーザ名として発音スペリングの「Jahnay」を追加する)。

-
- ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択します。
- ステップ 2** [設定 (Preferences)] ページで、[代行ユーザ名 (Alternate Names)] の下にユーザの代行ユーザ名を入力します。
- ステップ 3** 新しい代行ユーザ名を追加するには、[行の追加 (Add Row)] を選択し、ステップ 2 を繰り返します。
- ステップ 4** 保存を選択します。
-

関連トピック

[ユーザの代行名のスペリングの追加 \(7 ページ\)](#)

代行用デバイスの追加

使用する他のデバイス (ポケットベル、携帯電話、自宅の電話、別の職場の電話など) に関する情報を、Cisco Unity Connection の設定に追加できます。この機能によって、代行用デバイスから Connection への電話がより便利になります。これは、プライマリ内線番号から電話をかける場合と同じようにシステムが番号を認識し、動作するためです。

Connection の管理者は、プライマリ内線番号の他に、代行用デバイスを追加できます。最大で 10 台の代行用デバイスを追加できます。また、管理者が定義した代行用デバイスをすべて表示できます。



- (注) 代行用デバイスの一覧に含まれない電話番号からサインインすると、その番号を追加するかどうか尋ねられます。番号の追加を選択すると、プライマリ内線番号から電話をかける場合と同じように Connection がその番号を認識し、動作します。番号の追加を選択しないと、追加について再度尋ねられることはありません。
-

-
- ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択します。
- ステップ 2** [設定 (Preferences)] ページの [代行用デバイス (Alternate Devices)] セクションで、[ユーザが定義したデバイス (User Defined Devices)] テーブルの [行の追加 (Add Row)] を選択します。
- ステップ 3** [名前 (Name)] フィールドにデバイスの説明を入力します (たとえば、「**Mobile work phone**」または「**Personal mobile phone**」のように入力できます)。
- ステップ 4** [番号 (Number)] フィールドに、30 文字以内でデバイスの内線番号または電話番号を入力します。

[ユーザが定義したデバイス (User Defined Devices)] テーブルに数字を入力する場合、次の点に注意してください。

- 追加した各電話番号は一意である必要があります。Connection は、他のユーザに割り当てられた番号 (プライマリ内線番号または代行用デバイス)、または他の Connection エンティティ (システム同報リストなど) に割り当てられた番号を受け入れません。

- 番号には 0 ～ 9 の数字を使用します。追加の数字または文字が必要かどうかを Connection の管理者に問い合わせます。

ヒント 正しい電話番号の形式を確認するには、代行用デバイスから職場の電話に発信し、職場の電話の発信者 ID 領域で、その電話番号に表示される追加の数字と文字に注意します。

- SIPURL に対して有効なエイリアスを入力することもできます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com の場合、「aabade」と入力します。詳細については、Connection の管理者に問い合わせてください。

ステップ 5 他のデバイスを追加するには、[行の追加 (Add Row)] を選択して、ステップ 2 とステップ 3 を繰り返します。

ステップ 6 [保存] を選択します。入力した代行用デバイスがすべてアクティブになります。

関連トピック

[代行用デバイスの詳細設定の変更 \(10 ページ\)](#)

[複数の電話のボイスメールを 1 つのメールボックスに統合するためのタスク リスト \(11 ページ\)](#)

代行用デバイスの詳細設定の変更

代行用デバイスには、カスタマイズ可能な詳細設定がいくつかあります。各代行用デバイスは、デフォルトで、プライマリ内線番号用に設定されたものと同じ設定を使用します。

Cisco Unity Connection への発信に使用する各代行用デバイスの設定を変更できます。たとえば、携帯電話から発信するときのインプットスタイルはボイス コマンドで、職場の電話から発信するときには電話のキーパッドを使用するなど、各デバイスで設定を変えることができます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択します。

ステップ 2 [設定 (Preferences)] ページの [代行用デバイス (Alternate Devices)] セクションで、[ユーザが定義したデバイス (User Defined Devices)] テーブルの [詳細設定 (Advanced Settings)] カラムにある、変更対象のデバイスの [編集 (Edit)] を選択します。

[代行用デバイスの詳細設定 (Alternate Device Advanced Settings)] が新しいブラウザ ウィンドウで開きます。

ステップ 3 [設定] カラムで、変更する設定のチェックボックスをオンにします。

ステップ 4 [代行用デバイスの値 (Alternate Device Value)] カラムで、目的の動作になるようにデバイスの設定値を変更します。

ステップ 5 [保存] を選択します。

ステップ 6 [代行用デバイスの詳細設定 (Alternate Device Advanced Settings)] のブラウザ ウィンドウを閉じます。

複数の電話のボイスメールを1つのメールボックスに統合するためのタスク リスト

応答しない場合に複数の電話（仕事用の携帯電話と個人の携帯電話など）を Cisco Unity Connection に転送するよう設定すると、すべてのボイス メッセージが1つのメールボックスに集められます。

Connection に転送するように携帯電話が設定されている場合、発信者はグリーティングを聞いて、Connection メールボックスにメッセージを残すことができます。この方法は、プライマリ内線番号に回答しなかった場合と同じです（転送の設定は、Connection ではなく、電話そのもので行います）。

Connection に転送するように携帯電話を設定するには、ここに示す順序で次のタスクを実行します。

1. 携帯電話を代行用デバイスとして追加します。[代行用デバイスの追加（9 ページ）](#) を参照してください。
2. 職場の電話番号に転送するように携帯電話を設定します。これは、Connection 上のプライマリ内線番号に対応する必要があります。電話会社から提供される操作手順を参照してください。

電話の操作手順を提供されていない場合は、「電話の転送」と電話会社の名称をペアにしてインターネットで検索してください。[携帯電話を Cisco Unity Connection に転送する設定（11 ページ）](#) も参照してください。ここでは一般的な操作手順を紹介していますが、手順は電話機によって異なります。

3. 携帯電話に別の電話から発信し、転送をテストします。Connection メールボックスに転送されるはずですが。

コールは最初に携帯電話に、次に職場の電話に送信されるため、メールボックスに到達するまでに、発信者に多くの呼び出し音が聞こえることがあります。

携帯電話を Cisco Unity Connection に転送する設定

ここでは一般的な手順を紹介しますが、手順は電話機によって異なります。電話会社から提供される操作手順を参照してください。

ステップ 1 携帯電話で、設定オプションを選択します。

ステップ 2 電話の設定を選択します。

ステップ 3 電話の転送を選択します。

ステップ 4 適切な転送オプションを選択します。

すべての電話を転送するのはお勧めできません。次の条件で転送するのが一般的です。

- 電話が話し中の場合。
- 電話に出られない場合。
- 電話が圏外または使用できない場合（たとえば、電源が入っていないなど）。

ステップ5 画面のメッセージに従い、Connection 上のプライマリ内線番号に対応する職場の電話番号を入力します。

ディレクトリ登録ステータスの変更

社内の Cisco Unity Connection の設定状態によっては、自分の情報をディレクトリに登録するかどうかを選択できます。ユーザがディレクトリに登録されていると、ユーザの内線番号を知らない発信者は、ユーザの名前で検索することによってユーザに到達できます。

ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択します。

ステップ2 [設定 (Preferences)] ページの [ディレクトリ一覧 (Directory Listing)] セクションで、[電話ディレクトリに登録 (List in Phone Directory)] チェックボックスをオンにすると、一覧に登録されます。

または

[電話ディレクトリに登録] チェックボックスをオフにすると、一覧から除外されます。

ステップ3 保存を選択します。



第 4 章

Cisco Unity Connection の PIN とパスワードの変更

- [Cisco Unity Connection の PIN とパスワードについて \(13 ページ\)](#)
- [PIN の変更 \(14 ページ\)](#)
- [Cisco PCA パスワードの変更 \(15 ページ\)](#)

Cisco Unity Connection の PIN とパスワードについて

電話で Cisco Unity Connection にサインインするには PIN を使用します。また、Connection Web ツールにアクセスするには、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトにサインインするためのパスワードも必要です。

Connection 管理者から指定された最初の PIN とパスワードは変更することをお勧めします。

電話による初回登録ガイダンス時に最初の暗証番号を変更するよう指示がありますが、これは Cisco PCA にサインインする際に使用する最初のパスワードを変更するものではありません。これらのパスワードは Messaging Assistant Web ツールで変更します。



(注) コンピュータのサインインパスワードを Cisco PCA パスワードとして使用するよう Cisco Unity Connection システムを設定することも可能です。Connection システムをこのように設定すると、Messaging Assistant で Cisco PCA パスワードを変更できなくなります。

Messaging Assistant では、PIN も変更できます。ただし、変更する場合は、既存の PIN を入力する必要がないので、Cisco PCA と外部サービスのアカウントでパスワードを安全に保つために必要な措置を取ってください。

Connection メールボックスを不正アクセスから保護するには、暗証番号とパスワードを変更する際に、Connection 管理者から提供されるセキュリティガイドラインに従ってください。一般に、パスワードは短い方が使いやすいのですが、長くて単純でないパスワードを指定した方がより安全です。

次の表に、Connection の単純でない PIN とパスワードの特性を示します。

PIN	<ul style="list-style-type: none"> • プライマリ内線番号やそれを逆にしたものを含めることはできない。 • 少なくとも 3 つの異なる数字が必要。 • 数字全体を昇順また降順の連続（たとえば 12345 や 54321）にすることはできない。 • 数字は 3 回以上続けて使用できない（たとえば 14777）。 • 3 桁以上の数字を繰り返し使用することはできない（たとえば 408510408）。 • 名、姓、またはそれらの組み合わせを数値に直して使用することはできない（たとえば、名前が John Doe の場合、johnd、johndoe、jdoe、または doe を数字に直して使用することはできない）。 • PIN は、昇順または降順の連続する数値（012345、987654 など）ではない。 • PIN には、電話のキーパッド上で斜めである垂直または水平な回線でダイヤルされる数字のグループを含めることはできません（たとえば、「159」、「159730」、「147」、「147365」、「123」、「123597」を PIN として使用することはできません）。
パスワード	<ul style="list-style-type: none"> • 大文字、小文字、数値、または記号の 4 つの文字のうち、少なくとも 3 つが必要。 • ユーザ名やそれを逆にしたものを含めることはできない。 • プライマリ内線番号やそれを逆にしたものを含めることはできない。 • 文字は 4 回以上続けて使用できない（たとえば !coool）。 • 文字列全体を昇順または降順の連続（たとえば abcdef や fedcba）にすることはできない。

PIN の変更

PIN は、メッセージのプライバシーを保護します。また、不正アクセスから Cisco Unity Connection メールボックスを保護します。PIN はいつでも変更できます。



ヒント

PIN を忘れた場合は、Messaging Assistant Web ツールを使用して変更します。これを使用すれば、既存の PIN を入力しなくても PIN を変更できるためです。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[パスワード (Passwords)] メニューの [PIN 変更 (Change PIN)] を選択します。

ステップ 2 [PIN] ページで、新しいパスワードを入力し、確認のためにもう一度入力します。0～9 の数字を使用します。

ステップ3 保存を選択します。

Cisco PCA パスワードの変更

パスワードにより、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトに対するアクセスが保護されます。

電子メールアプリケーションを使用してボイスメッセージにアクセスする際、アプリケーションは、Cisco Unity Connection のユーザ名と Cisco PCA パスワードを使用して Connection アカウントにアクセスします。Messaging Assistant で Cisco PCA パスワードを変更する場合は、電子メールアプリケーションでもパスワードをアップデートして、アプリケーションが引き続き Connection アカウントにアクセスできるようにします。



(注) コンピュータのサインインパスワードを Cisco PCA パスワードとして使用するよう Cisco Unity Connection システムを設定することも可能です。Connection システムをこのように設定すると、Messaging Assistant で Cisco PCA パスワードを変更できなくなります。

ステップ1 Messaging Assistant で、[パスワード (Passwords)]メニューの [Cisco PCA パスワードの変更 (Change Cisco PCA Password)]を選択します。

ステップ2 [Cisco PCA パスワード (Cisco PCA Password)]ページで、現在のパスワードを入力します。

ステップ3 新しいパスワードを入力し、次にもう一度そのパスワードを入力して確認します。

ステップ4 保存を選択します。



第 5 章

Cisco Unity Connection カンバセーションの 設定の変更

- [カンバセーションの設定の説明 \(17 ページ\)](#)
- [Connection カンバセーションの言語の変更 \(17 ページ\)](#)
- [メニュー スタイルの変更 \(18 ページ\)](#)
- [Connection カンバセーションの音量の変更 \(18 ページ\)](#)
- [Connection カンバセーションの速度の変更 \(19 ページ\)](#)
- [メッセージのタイム スタンプの時間フォーマットの変更 \(19 ページ\)](#)
- [電話のインプット スタイルの変更 \(19 ページ\)](#)
- [サインインするときに Connection が再生する情報の変更 \(20 ページ\)](#)
- [メッセージの宛先と送信方法の設定の変更 \(21 ページ\)](#)

カンバセーションの設定の説明

カンバセーションの設定では、再生されるメッセージや、電話でどのように Cisco Unity Connection と対話するかを制御します。この設定をメッセージの聞き取り設定と組み合わせて使用すれば、Connection カンバセーションのさまざまな機能をカスタマイズできます。

Connection カンバセーションの言語の変更

この設定は、Cisco Unity Connection カンバセーションで再生される言語を指定します（発信者に対して再生される Connection カンバセーションの言語は、Connection の管理者が設定します）。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ 2 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [使用言語 (Language)] リストで、Connection カンバセーションに使用する言語を選択します。

ステップ3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

メニュースタイルの変更

電話のインプットスタイルを電話のキーパッドにした場合、標準ガイダンスまたは簡易ガイダンスのいずれかを聞くことができます。標準ガイダンスは理解しやすいインストラクションを提供するものであり、簡易ガイダンスは標準ガイダンスの簡易版です。インプットスタイルをボイス コマンドにした場合は、標準ガイダンスしか聞くことができません。

ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ2 [電話メニュー] ページの [タッチトーン メニュー スタイル] リストから、使用するガイダンス タイプを選択します。

オプション	説明
全二重	Connection が理解しやすいインストラクションを再生します。Connection の新規ユーザの場合はこちらを使用します。
簡易ガイダンス	Connection が標準ガイダンスの簡易版を再生します。操作に慣れているユーザの場合はこちらを使用します。

ステップ3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

Connection カンバセーションの音量の変更

Cisco Unity Connection カンバセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザ グリーティングの再生音量のレベルを設定できます。



(注) ここで設定した音量は、メッセージの再生の音量には反映されません。

ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ2 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ガイダンス音量 (Conversation Volume)] リストで、Connection カンバセーションの再生に使用するレベルを選択します。

ステップ3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

Connection カンパセーションの速度の変更

Cisco Unity Connection カンパセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザグリーティングの再生速度を設定できます。



(注) ここで設定した速度は、メッセージの再生速度には反映されません。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ 2 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [ガイダンス速度 (Conversation Speed)] リストで、Connection カンパセーションの再生に使用するレベルを選択します。

ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

メッセージのタイムスタンプの時間フォーマットの変更

メッセージを電話で聞くときに再生されるメッセージのタイムスタンプの時間フォーマットを選択できます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ 2 [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [時間フォーマット (Time Format)] リストから、使用する時間フォーマットを選択します。

オプション	説明
12時間制	午後 1:00 に残されたメッセージのタイムスタンプは「午後 1 時」と再生されます。
24時間制	午後 1:00 に残されたメッセージのタイムスタンプは「13 時」と再生されます。

ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

電話のインプットスタイルの変更

電話で Cisco Unity Connection にアクセスするときは、使用するインプットスタイルを選択できます。

サインインするときに Connection が再生する情報の変更

- 電話のキーパッドを使用して、メッセージや設定を管理する。
- 電話のキーパッドを使用するだけでなく、ボイスコマンドを使用してメッセージや設定を管理する。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ 2 [電話メニュー] ページの [インプット スタイル] フィールドで、適切なスタイルを選択します。

オプション	説明
タッチトーンキーのみ (Keys Only)	電話のキーパッドを使用する場合に選択します。
音声認識	ボイス コマンドを使用する場合に選択します。

ステップ 3 保存を選択します。

サインインするときに Connection が再生する情報の変更

電話でサインインするときに Cisco Unity Connection が再生する情報を制御できます。

- Connection が録音名を再生するかどうかを選択できます。
- オプション グリーティングが有効になっている場合、そのことを Connection から通知されるようにするかどうかを指定できます。
- メッセージを確認するときに、Connection で合計数を案内するメッセージのタイプを選択できます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ 2 Connection を呼び出してサインインするときに、自分の録音名を聞くには、[電話メニュー (Phone Menu)] ページの [サインイン後に再生 (After Signing In Play)] セクションで [録音名を再生する (Play My Recorded Name)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 3 オプション グリーティングがオンのときに Connection がユーザに通知するようにするには、[オプション グリーティング通知の再生 (Play Alternate Greeting Notification)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 4 [新規メッセージの再生] セクションで、アナウンスするメッセージ数の種類によって、次のうちいずれかのチェックボックスをオンにします。

オプション	説明
メッセージ総数	Connection がすべてのメッセージ (ボイス メッセージ、電子メール、および受信確認) の合計数をアナウンスします。
ボイス メッセージ数	Connection がボイス メッセージ数をアナウンスします。

オプション	説明
電子メールメッセージ数 (Email Message Counts)	Connection が電子メール メッセージ数をアナウンスします (電子メール数は [電話メニュー (Phone Menu)] ページで提供されますが、Connection はテキスト/スピーチ オプションも使用可能なユーザについてだけ電子メールを再生します)。
ファックス数	Connection がファックス数をアナウンスします。
受信数	Connection が受信確認の数をアナウンスします。

ステップ 5 Connection で、すべての開封済みメッセージ (ボイス メッセージ、電子メール、および受信確認) の合計数をアナウンスする場合は、[開封済みメッセージの再生 (For Saved Messages Play)] セクションの [メッセージ総数 (Message Count Totals)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 6 保存を選択します。

メッセージの宛先と送信方法の設定の変更

Cisco Unity Connection では、電話のインプットスタイルが電話のキーパッド ([タッチトーンキーのみ (Keys Only)]) に設定されている場合、メッセージの宛先に別のユーザを指定するときは、次のどちらかの操作を行います。

- ユーザ名を入力する。
- ユーザの内線番号を入力する。

電話でメッセージの宛先を指定するときに ## を押すことで、名前を入力と番号の入力を切り替えられる場合があります。これは、選択したメッセージの宛先指定設定には依存しません。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [電話メニュー (Phone Menu)] を選択します。

ステップ 2 選択した名前を聞いて確認する場合は、[電話メニュー (Phone Menu)] ページの [メッセージの宛先を指定して送信する間 (While Addressing and Sending a Message)] セクションで [受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)] チェックボックスをオンにします。

(注) ボイス コマンド ([音声認識] インプットスタイル) を使用している場合は、確認のため常に受信者名が再生されます。

ステップ 3 メッセージを複数の受信者に送信または転送するときに、各受信者の後に名前を追加する場合は、[各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)] チェックボックスをオンにします。

(注) ボイス コマンド ([音声認識 (Voice Recognition)] インプットスタイル) を使用している場合は、常に名前の追加についての確認が行われます。

ステップ 4 メッセージの宛先指定時に [受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)] フィールドで、ユーザ名を入力するか内線番号を入力するかをオプションで選択します。

(注) この設定はボイスコマンド ([音声認識] インプットスタイル) を使用している場合には適用されません。

ステップ 5 [電話が切断されたとき、または自分が切断したとき] フィールドで、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
メッセージの送信	<p>次のような状況で電話が切断された場合、メッセージは送信されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メッセージに返信またはメッセージを送信しようとしているとき (メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されていて、録音メッセージの長さが 1 秒より長い場合)。これは、録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。 • メッセージを転送しようとしているとき (メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されている場合)。これは、音声コメントの録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。
メッセージの削除	<p>#を押してメッセージの送信準備の完了を確定するまで、メッセージは送信されません。メッセージを送信する前に電話が切断された場合、メッセージは送信されずに削除されます。</p>

ステップ 6 保存を選択します。



第 6 章

メッセージの聞き取り設定の変更

- [メッセージ再生の設定の説明 \(23 ページ\)](#)
- [メッセージ確認時の再生情報 \(23 ページ\)](#)
- [電話で聞くすべてのメッセージの再生音量の変更 \(24 ページ\)](#)
- [コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの再生音量の変更 \(24 ページ\)](#)
- [電話で聞くすべてのメッセージの再生速度の変更 \(25 ページ\)](#)
- [コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの再生速度の変更 \(25 ページ\)](#)
- [メッセージの再生順序の変更 \(26 ページ\)](#)
- [メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更 \(27 ページ\)](#)
- [電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更 \(28 ページ\)](#)
- [Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更 \(28 ページ\)](#)

メッセージ再生の設定の説明

メッセージの聞き取り設定では、電話でメッセージを確認したときに何が再生されるかを制御します。メッセージの聞き取り設定を電話メニュー設定と組み合わせて使用すれば、Cisco Unity Connection カンパセッションのさまざまな機能をカスタマイズできます。

メッセージ確認時の再生情報

電話でサインインすると、Cisco Unity Connection は録音した名前を再生し、新しいメッセージおよび開封済みメッセージの数をアナウンスします。メッセージの数に続いて、Connection はメインメニューを再生します。

新しいメッセージまたは古いメッセージのどちらかを再生するように選択すると、Connection により、Messaging Assistant Web ツールで指定した順序でメッセージが再生されます（まず、メッセージタイプおよび緊急性の順で、次にメッセージの送信時刻の順になります）。

メッセージと送信者に関する情報は、メッセージを残したのが別のユーザか、身元不明発信者かによって異なります。

Connection ユーザ	メッセージ番号、タイムスタンプ、およびメッセージを残したユーザの録音した名前または内線番号（あるいはその両方）が再生されます。
身元不明発信者	メッセージ番号およびタイムスタンプが再生されます。 発信者の電話番号が使用可能で、再生するように設定されている場合は、発信者の電話番号も再生されます。

メッセージの再生前後に、メッセージとメッセージ送信者に関して Connection が再生する情報を指定できます。

電話で聞くすべてのメッセージの再生音量の変更

この項の手順では、電話でメッセージを確認するときの、再生音量を変更します。



(注) ここで設定した音量は、Cisco Unity Connection カンパセーション、録音名、ユーザグリーティングの音量には反映されません。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [メッセージの聞き取り (Message Playback)] を選択します。

ステップ 2 [メッセージの聞き取り設定 (Message Playback Preferences)] ページの [メッセージ音量 (Message Volume)] リストで、メッセージの再生に使用するレベルを選択します。

ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの再生音量の変更

この項の手順では、コンピュータのスピーカーでメッセージを聞くときの、再生音量を変更します。



(注) ここで設定した音量は、Cisco Unity Connection カンパセーション、録音名、ユーザグリーティングの音量には反映されません。

ステップ 1 Messaging Assistant で、メディア プレイヤーを含む任意のページに移動します（たとえば、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択し、[録音名 (Recorded Name)] フィールドの Media Master コントロール バーを使用します）。

ステップ 2 必要に応じて、メディアプレイヤーの音量スライダをドラッグして再生音量を調節します。

電話で聞くすべてのメッセージの再生速度の変更

この項の手順では、電話でメッセージを確認するときの、すべてのメッセージまたは個々のメッセージの再生速度を変更します。



(注) ここで設定した速度は、Cisco Unity Connection カンバセーション、録音名、ユーザ グリーティングの速度には反映されません。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [メッセージの聞き取り (Message Playback)] を選択します。

ステップ 2 [メッセージの聞き取り設定 (Message Playback Preferences)] ページの [メッセージ再生速度 (Message Speed)] リストで、メッセージの再生に使用するレベルを選択します。

ステップ 3 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの再生速度の変更

このセクションの手順では、コンピュータのスピーカーでメッセージを聞くときの、すべてのメッセージまたは個々のメッセージの再生速度を変更します。



(注) ここで設定した速度は、Cisco Unity Connection カンバセーション、録音名、ユーザ グリーティングの速度には反映されません。

ステップ 1 Messaging Assistant で、Media Master を含む任意のページに移動します（たとえば、[設定 (Preferences)] メニューの [個人 (Personal)] を選択し、[録音名 (Recorded Name)] フィールドの Media Master コントロール バーを使用します）。

ステップ2 必要に応じて、Media Master の [スピード (Speed)] スライダをドラッグして再生速度を調節します。

ステップ3 [再生 (Play)] を選択して、コンピュータのスピーカーで聞くすべてのメッセージの速度設定を保存します。

メッセージの再生順序の変更

新しいメッセージ、開封済みメッセージ、および削除されたメッセージの再生順序は、カスタマイズ可能です。新しいメッセージおよび開封済みメッセージの場合、再生設定を使用して、メッセージをメッセージタイプ（たとえば、ボイスメッセージまたは電子メールメッセージ）および緊急性の順に並べ替えることができます。たとえば、緊急ボイスメッセージに続いて緊急ファクスが再生され、次に通常のボイスメッセージが再生されるように、Cisco Unity Connection を設定できます。

タイプ別に、新しいメッセージおよび開封済みメッセージのデフォルトの再生順序を示します。

- ボイスメッセージ：緊急、通常
- ファクスメッセージ：緊急、通常
- 電子メールメッセージ：緊急、通常
- 受信確認と通知

デフォルトの再生順序は、新しいメッセージでは最も新しいメッセージを最初に再生します。開封済みメッセージおよび削除済みメッセージでは、最も古いメッセージを最初に再生します。

削除されたメッセージは、タイプ別には並べ替えられないため、最も新しいメッセージと最も古いメッセージのどちらを先に再生するかだけを指定できます。

ステップ1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [メッセージの聞き取り (Message Playback)] を選択します。

ステップ2 [メッセージの聞き取り] ページの [新しいメッセージの再生順序] セクションで、[上へ移動] ボタンおよび [下へ移動] ボタンを使用して、メッセージタイプを再生する順序に並べ替えます。

ステップ3 [受信日時による並び替え (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択してすべての新しいメッセージの順序を指定します（特定のメッセージタイプの再生はできないことに注意してください）。

ステップ4 [開封済みメッセージ再生順序] セクションで、[上へ移動] ボタンおよび [下へ移動] ボタンを使用して、メッセージタイプを再生する順序に並べ替えます。

ステップ5 [受信日時による並び替え (Then By)] リストで、[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択してすべての開封済みメッセージの順序を指定します

ステップ 6 [削除したメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)] セクションで、[最も新しいメッセージ (Newest First)] または [最も古いメッセージ (Oldest First)] を選択し、すべての削除済みメッセージの再生順序を指定します。

ステップ 7 ページの下までスクロールし、[保存 (Save)] を選択します。

メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する情報の変更

メッセージプロパティは、メッセージに関する情報です。Connection が再生する情報を、メッセージプロパティのすべて、またはいくつかを組み合わせることで指定できます。何も再生しないように指定することもできます。

デフォルト設定の場合、Connection は、送信者情報、メッセージ番号、およびメッセージの送信時間を再生します。



(注) 受信確認については情報が若干異なります。複数の受信者が存在する場合、Connection は受信確認のタイムスタンプと理由を受信者リストの前に再生します。受信者が 1 人だけの場合、Connection は受信確認のタイムスタンプと理由を受信者名の後に再生します。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [メッセージの聞き取り (Message Playback)] を選択します。

ステップ 2 [メッセージの聞き取り (Message Playback)] ページで、下にスクロールして [各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message Play)] セクションに移動します。各メッセージの前に Connection がどのような情報を再生するかを指定するには、次のチェックボックスをオンまたはオフにします。

オプション	説明
送信者情報 (Sender's Information)	利用可能な場合は、メッセージの再生前に、Connection によって、メッセージ送信者の名前が再生されます。身元不明発信者の電話番号 (利用可能な場合)、またはメッセージを送信したユーザの内線番号が再生される場合もあります。
メッセージ番号	メッセージの再生前に、Connection によって、メッセージの通し番号が案内されます (たとえば、「1 番目のボイス メッセージです ... 2 番目のボイス メッセージです ...」)。 ヒント Messaging Assistant のメッセージカウントをオフにすることもできますが、メッセージ番号がわかると、メッセージ番号を入力してメッセージをスキップできるので便利です。

オプション	説明
メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)	これはタイムスタンプです。Connection によって、メッセージが送信された曜日、日付、時刻が案内されます (メッセージの再生前および再生後、またはそのどちらかにこの情報が Connection で再生されるよう指定できます)。

ステップ 3 各メッセージの再生後に Connection がメッセージのタイムスタンプを再生するかどうかを指定するには、[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message Play)] セクションで、[メッセージ送信時間 (Time the Message Was Sent)] チェックボックスをオンまたはオフにします。

ステップ 4 保存を選択します。

電話切断時の Connection によるメッセージ処理方法の変更

メッセージ本文にアクセスしてメッセージの処理方法を指定する前に電話を切断した場合 (または切断された場合) の処理として、Cisco Unity Connection がメッセージに新規マークを付けて残す、または保存済みマークを付けて残すのいずれかを選択できます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)] メニューの [メッセージの聞き取り (Message Playback)] を選択します。

ステップ 2 [メッセージの聞き取り (Message Playback)] ページの [コール切断またはメッセージ再生中にユーザが切断したとき (When Call Disconnected or Hung Up During Message Playback)] セクションで、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
新規メッセージのマーク: 保存済み (Mark a New Message as Saved)	メッセージに保存済みマークを付けます。
新規メッセージのマーク: 新規 (Mark a New Message as New)	メッセージに新規マークを付けます。

ステップ 3 保存を選択します。

Connection によるメッセージの削除確認を行うかどうかの変更

新しいメッセージまたは開封済みメッセージを電話で削除するときに、Cisco Unity Connection で確認が行われるようにするかどうかを選択できます。

-
- ステップ 1** Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)]メニューの[メッセージの聞き取り (Message Playback)]を選択します。
- ステップ 2** Connection による確認を有効にするには、[メッセージの聞き取り (Message Playback)]ページの[メッセージを削除するとき (Deleting a Message)]セクションで、[新規および保存済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletions of New and Saved Messages)]チェックボックスをオンにします。
- Connection による確認が不要な場合は、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 3** 保存を選択します。
-



第 7 章

着信転送とスクリーニングの設定の変更

- [コール転送ルール \(31 ページ\)](#)
- [着信転送の設定の変更 \(32 ページ\)](#)
- [通話保留の設定の変更 \(33 ページ\)](#)
- [通話のスクリーニングの設定の変更 \(34 ページ\)](#)
- [発信者のメッセージ設定の変更 \(34 ページ\)](#)

コール転送ルール

着信転送ルールは、直接ダイヤルしていない発信者（たとえば、ディレクトリを使用した発信）からの間接コールを Cisco Unity Connection でどのように処理するかを制御するルールです。直接コール（個人の電話番号をダイヤルして外部の発信者や他のユーザが電話をかけた場合）に対しては、Connection の転送ルールは適用されません。

間接的なコールに応答するか、ボイスメールへ即時に転送するかは選択できます。



ヒント 自分の内線への直接コールに着信転送を設定するには、Connection の管理者に問い合わせてください。自席の電話だけでなく、社内で使用する電話システムでも、直接コールの管理に使用できる転送機能を使用できる場合があります。

次に、3 つの基本転送ルールとそのしくみについて説明します。Connection では、使用可能にした基本転送ルールが適切な状況において適用されます。ただし、一部の転送ルールは他の転送ルールより優先されます。

標準転送ルール

この基本転送ルールは、Cisco Unity Connection 管理者が指定した会社の営業時間内、または他の転送ルールがすべて使用不能な状況において適用されます。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。

オプション転送ルール

特定の期間内だけその他の転送ルールを無効にする場合は、この基本転送ルールを有効にします。たとえば、外出中にかかってきたすべての電話をボイスメールに直接転送したり、一時的

に別の場所で作業しているときにかかってきた電話を他の内線番号に転送する場合などです。有効になっている場合、このオプション転送ルールは他のどの転送ルールよりも優先されます。

時間外転送ルール

Connection の管理者が指定した会社の営業時間外に、異なる転送処理が実行されるようにする場合は、この基本転送ルールを有効にします（たとえば、営業時間外にかかってきたすべての電話をボイスメールに直接転送する場合）。時間外転送ルールが有効になっていると、営業時間外の場合に限り、この時間外転送ルールが標準転送ルールより優先されます。

着信転送の設定の変更

着信転送の設定によって、間接コールを自分の内線に転送するか、指定した別の内線または電話番号に転送するかを選択できます。あるいは、そのままボイスメールに転送できます。ボイスメールに転送すると、電話は鳴りません。電話をボイスメールに転送しておくと、発信者は電話の応答を待つ必要がなくなり、グリーティングがすぐに再生されます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)]メニューの[着信転送とスクリーニング (Transfer and Screening)]を選択します。

ステップ 2 [転送ルール] テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。

ステップ 3 [この基本ルールがアクティブな場合] フィールドがページの上部に表示された場合は、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
このページ上の基本設定を適用する (Apply Basic Settings on This Page)	この基本転送ルールをアクティブにすると、このページの設定が適用されます。
パーソナル着信転送ルールを適用	この基本転送ルールをアクティブにすると、このページの設定は無視され、パーソナル着信転送ルールが適用されます。 (注) このオプションは、パーソナル着信転送ルール Web ツールにアクセスできる場合に限り使用可能です。 このオプションを使用する場合は、最初にパーソナル着信転送ルール Web ツールでパーソナル着信転送ルールセットを設定します。ルールセットが設定されていない場合、すべての電話がプライマリ内線番号に転送されます。

ステップ 4 [ステータス] フィールドで、ルールを無効にするか、有効にするか、終了日時設定とともに有効にするかのいずれかを選択します。標準転送ルールは使用不能にすることができません。

ステップ 5 [転送先] フィールドで、電話の転送先を選択します。

オプション	説明
内線番号 <自分の内線番号> (Extension <Your Extension>)	自分の内線番号に転送されます。
別の番号	テキストボックスに入力した番号に転送されます (自宅や携帯電話など、外線番号に転送する場合は、Connection の管理者に問い合わせてください)。
パーソナル グリーティング	電話を呼び出すことなく、ボイスメールに直接転送されます。

ヒント Connection が自分の内線番号またはボイスメールに転送するように指定済みの場合でも、テキストボックスで転送先の番号を編集できるので便利です。テキストボックスの横にあるオプション ボタンを選択した場合に限り、Connection はテキストボックス内の番号に転送します。

ステップ 6 保存を選択します。

通話保留の設定の変更

間接コールに内線で応答するように基本転送ルールが設定されている場合は、その内線が話し中のときに Cisco Unity Connection で電話を処理する方法を指定できます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)]メニューの[着信転送とスクリーニング (Transfer and Screening)]を選択します。

ステップ 2 [転送ルール (Transfer Rule)]テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。

ステップ 3 [コールの転送先 (Transfer Calls To)]フィールドで、[内線番号 <自分の内線番号> (Extension <Your Extension>)]を選択します。

ステップ 4 自分の内線が話し中のときの Connection の電話の処理方法を、[内線が通話中の場合 (If My Extension Is Busy)]リストで選択します。

オプション	説明
発信者をボイスメールへ送信	グリーティングが再生され、発信者にメッセージを残すように求めます。
発信者を保留にする	発信者が保留され、メッセージを残すかどうかは質問されません。
保留して良いかどうかを発信者に問い合わせる	保留するかメッセージを残すかを発信者が選択できるようにします。

ステップ 5 保存を選択します。

通話のスクリーニングの設定の変更

Cisco Unity Connection で間接コールをスクリーニングするように選択できます。Connection は、発信者の名前を尋ね、その名前を再生してから通話を接続することができます。また、通話の接続時に案内を聞くことや、電話に出るかまたはボイスメールに転送して発信者にメッセージを残してもらうかを選択することもできます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)]メニューの[着信転送とスクリーニング (Transfer and Screening)]を選択します。

ステップ 2 [転送ルール (Transfer Rule)]テーブルで、設定を変更する基本転送ルールを選択します。

ステップ 3 [着信をスクリーニングする (Screen Calls)]セクションで、1 つまたは複数のチェックボックスをオンにして、スクリーニング オプションを設定します。

オプション	説明
接続案内の後に接続する	着信コールの接続時に通知します。
誰にかかってきたかを知らせる ('~さんへの電話です')	内線番号に関連付けられている名前を再生します。電話を共有している場合は、この設定を使用します。
電話に出るかどうかを選択できる	電話に出るか、発信者にメッセージを残してもらうかを選択できるようにします。
発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	発信者の名前を録音し、着信を接続する前に再生します。

次の点に注意してください。

- 電話を共有している誰かに対する着信を拒否する場合、[通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)]チェックボックスと[電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)]チェックボックスの両方をオンにします。
- 発信者の身元に基づいて電話に出るか拒否するかを選択するには、[電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)]チェックボックスと[発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)]チェックボックスの両方をオンにします。

電話に出る場合、Connection によって着信が接続されます。電話に出ない場合は、Connection によってボイスメールに転送されます。

ステップ 4 保存を選択します。

発信者のメッセージ設定の変更

発信者のメッセージ設定では、発信者がメッセージを残すときに行える操作を選択できます。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[設定 (Preferences)]メニューの[着信転送とスクリーニング (Transfer and Screening)]を選択します。

ステップ 2 必要に応じて、次のいずれか、または両方のオプションのチェックボックスをオンまたはオフにします。

オプション	説明
メッセージを聞いて再録音する	発信者は、メッセージの再生、追加、再録音、または削除を選択するよう案内されます。
メッセージを緊急にする	発信者は、メッセージに緊急のマークを付けるかどうか尋ねられます。

ステップ 3 保存を選択します。



第 8 章

パーソナル グリーティングの管理

- [パーソナル グリーティングについて \(37 ページ\)](#)
- [パーソナル グリーティングの変更 \(39 ページ\)](#)
- [ユーザがビデオ グリーティングを再生するには \(40 ページ\)](#)

パーソナル グリーティングについて

Cisco Unity Connection では、パーソナル グリーティングを最大 6 つ録音できます。グリーティングは必要な数だけ使用可能にできます。また、グリーティングの有効期間も指定できます。

多言語システムの場合、複数の言語（デフォルトの言語とそれ以外のシステムで利用可能な言語）でパーソナル グリーティングを再生するオプションを選択できます。デフォルト以外の言語のグリーティングを管理するには、電話のキーパッドを使用します。ボイスコマンドは使用できません。

次に、6 つのパーソナル グリーティングとそのしくみについて説明します。Connection では、使用可能にしたグリーティングが適切な状況で再生されます。ただし、一部のグリーティングは他のグリーティングより優先されます。

オプション グリーティング

休暇中などの特別な状況を知らせたいときに、特定の期間内だけ再生する場合は、オプション グリーティングを使用可能にします（たとえば、「<日付> までオフィスにいません」）。使用可能になっていると、このグリーティングは他のどのグリーティングよりも優先されます。

電話を呼び出すことなくグリーティングに発信者を転送するかどうか、発信者がグリーティングをスキップできるかどうか、およびオプション グリーティングが使用可能なときに発信者がメッセージを残せるかどうかは、Connection の管理者が指定します。Messaging Assistant Web ツールの [オプション グリーティング (Alternate Greeting)] ページには、管理者が使用可能にしている発信者オプションが示されます（ある場合）。外部の発信者や他の Connection ユーザが内線をダイヤルして直接電話をかけた場合、発信者オプションは適用されません。



ヒント 他の **Connection** ユーザが電話でメッセージを送信した場合、そのユーザにはオプショングリーティングが再生されません。オプショングリーティングを使用可能にするだけでなく、名前の録音を変更して、不在であることを示す情報を追加することを検討してください。録音名は、他のユーザがメッセージの宛先として自分を指定したときや、ディレクトリで自分を検索したときに再生されます

オプショングリーティングをオンにすると、**Cisco PCA** のホームページにリマインダが表示されます。電話でサインインした後、オプショングリーティングが有効になっていることを知らせるように **Connection** を設定することもできます。

通話中グリーティング

通話中であることを示す場合は、通話中グリーティングを使用可能にします（たとえば、「現在別の電話に出ています。メッセージを残してください」）。通話中グリーティングが使用可能になっていると、通話中の場合に限り、このグリーティングが標準グリーティング、時間外グリーティング、内線グリーティングより優先されます。

なお、**Connection** の通話中グリーティングが動作するのに必要なサポートは、すべての電話システムで提供されているわけではありません。詳細については、**Connection** の管理者に問い合わせてください。

内線グリーティング

同僚に知らせる必要のある情報を提供する場合は、内線グリーティングを使用可能にします（たとえば、「本日の正午まで会議室Bにいます」）。内線グリーティングが使用可能になっていると、このグリーティングが標準グリーティングおよび時間外グリーティングより優先されます。また、内線グリーティングは、電話に回答しない場合に社内の発信者に対してのみ再生されます。

なお、**Connection** の内線グリーティングが動作するのに必要なサポートは、すべての電話システムで提供されているわけではありません。詳細については、**Connection** の管理者に問い合わせてください。

時間外グリーティング

Connection の管理者が指定した会社の営業時間外に、特別なグリーティングを再生する場合は、時間外グリーティングを使用可能にします（たとえば、「申し訳ありませんが、電話に出ることができません。当社の営業時間は<時間帯>です」）。時間外グリーティングが使用可能になっていると、営業時間外の場合に限り、このグリーティングが標準グリーティングより優先されます。

標準グリーティング

標準グリーティングは、**Connection** の管理者が指定した会社の営業時間内、または他のグリーティングがすべて使用不能な状況において再生されます。設計上、標準グリーティングは使用不能にすることができません。

祝日グリーティング

祝日に特別なグリーティングを再生する場合は、祝日グリーティングを使用可能にします（たとえば、「本日は祝日でございますので、電話に出ることができません。<日付>~<日付>までオフィスにいません」）。祝日グリーティングが使用可能になっていると、営業時間外の場合に限り、このグリーティングが標準グリーティングより優先されます。

パーソナル グリーティングの変更

個人設定をオンにすると、使用可能になるまでの待機時間を指定できます。Cisco Unity Connection は、指定された日時になるまで、グリーティングを適切な状況で再生します。その後、グリーティングは自動的にオフになります。たとえば、オプショングリーティングを設定して、休暇から戻ってきた日に再生を止めることができます。

グリーティングの再生を無期限に設定することもできます。これは、通話中グリーティングや時間外グリーティングをオンにするときに便利です。

グリーティングはいつでも無効にすることができます。グリーティングがオフのときは、録音が消去されていなくても Connection はそのグリーティングを再生しません。



(注) 多言語システムの場合、デフォルト言語のグリーティングに限り Messaging Assistant Web ツールでグリーティングを管理できます。他の言語のグリーティングを管理するには、電話を使用します。インプットスタイルを電話のキーパッド（[タッチトーンキーのみ（Keys Only）] オプション）に設定する必要があります。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[グリーティング（Greetings）] メニューの [グリーティング表示（View Greetings）] を選択します。

ステップ 2 [グリーティング（Greetings）] ページで、変更するグリーティングを選択します。

ステップ 3 グリーティングをオフにするには、[<名前> グリーティング] ページの [無効にする] を選択してから、ステップ 5 に進みます。

または

グリーティングをオンにするには、適切なオプションを選択します。

オプション	説明
終了日時設定なしで有効にする	グリーティングが無期限に再生されます。
終了日時を設定して有効にする	指定した日時までグリーティングが再生されます。指定した日時になると、グリーティングは自動的に無効になります。

ステップ 4 [再生されるメッセージ（Callers Hear）] セクションで、適切なオプションを選択します。

ユーザがビデオ グリーティングを再生するには

オプション	説明
パーソナル レコーディング	<p>グリーティングを録音するには、そのフィールドの下にある利用可能なインターフェイスで録音を選択してグリーティングを録音します。録音を終了するときは停止を選択します。</p> <p>(注) リリース 11.0(1)以前の場合は、フィールドで再生\録音オプションを選択して、メディアマスターをロードする必要があります。</p>
システム デフォルト グリーティング	あらかじめ録音されているシステムグリーティングを使用する場合に選択します。
なし	発信者にメッセージを残すように合図する発信音が再生されます。

ステップ 5 保存を選択します。

関連トピック

[パーソナル グリーティングについて](#) (37 ページ)

ユーザがビデオ グリーティングを再生するには

各ユーザのビデオグリーティングを再生できるようにするには、[表示されるメッセージ (Callers See)] セクションの [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] オプションを有効にします。

ビデオグリーティングの詳細については、Cisco Unity Connection のユーザの移動、追加、および変更ガイドの「ビデオ サービスの設定」の章を参照してください。

ビデオグリーティングが有効な場合に表示されるメッセージを指定するには、次のいずれかのソースから選択します。

パーソナル グリーティング	<p>録音したビデオ グリーティングを Unity Connection が再生します。</p> <p>(注) ビデオ グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p>
「発信音の後にメッセージを録音してください (Record Your Message at the Tone)」のプロンプトを再生	<p>発信音の後にビデオ グリーティングを録音するように Cisco Unity Connection が発信者に求めます。このチェックボックスは、[コールアクション (Call Action)] が [グリーティング後 (After Greeting)] フィールドで [メッセージの録音を開始する (Take Message)] に設定されている場合のみ有効になります。このオプションが [システムデフォルトグリーティング (System Default Greeting)] に設定されている場合、チェックボックスは無効でオンのままになります。</p>

ビデオ グリーティングはいつでも無効にすることができます。ビデオ グリーティングが無効の場合は、録音が消去されていなくても Connection はそのグリーティングを再生しません。

■ ユーザがビデオ グリーティングを再生するには



第 9 章

メッセージの到着通知の管理

- [メッセージ通知について \(43 ページ\)](#)
- [通知デバイスの設定 \(44 ページ\)](#)
- [メッセージ通知のカスケードとチェーン \(56 ページ\)](#)
- [SMS \(SMPP\) テキスト メッセージ通知の設定に関する検討事項 \(57 ページ\)](#)
- [SpeechView での文字変換送信について \(57 ページ\)](#)
- [SpeechView での文字変換受信のための電子メールと SMS デバイスの設定に関する検討事項 \(58 ページ\)](#)

メッセージ通知について

Cisco Unity Connection は電話またはポケットベルを呼び出して、新しいメッセージの到着を通知できます。また、テキスト形式および SMS メッセージ形式のメッセージ通知（たとえば、「テクニカル サポートに関する緊急メッセージ」や「新しいボイス メッセージを受信しました」など）を、電子メールのアドレス、テキスト用ポケットベル、テキスト対応携帯電話などのデバイスに送信できます。

Connection による電話またはポケットベルの呼び出し、あるいはテキスト メッセージの送信は、指定した通知スケジュールと通知オプションに基づいて行われます。Messaging Assistant Web ツールを使用して、自宅の電話、携帯電話、ポケットベル、電子メールデバイス（例：テキスト用ポケットベル、自宅の電子メールアカウント）、職場の電話といった通知デバイスを設定できます。予備用の電話、代替の電子メールデバイス、SMS デバイスも設定できます。これらのオプションが使用可能かどうかについては、Connection の管理者に問い合わせてください。



ヒント テキスト対応携帯電話にテキストメッセージ受信用の電子メールアドレスが付与されている場合は、その電話をテキスト用ポケットベルとして電子メール通知デバイスまたは SMS 通知デバイスで使用するよう設定できます。SMS (SMPP) 通知は、GSM の携帯電話およびその他の SMS 対応デバイスで使用するためのものです。SMS 通知は、一般に電子メール (SMTP/HTML) テキスト用ポケットベルの通知よりもはるかに高速です。また、一部の SMS サービスプロバイダーでは、前の通知を最新の通知と置き換える付加サービスを提供しています。

Cisco Unity Connection では、エンドユーザへの新しいボイスメッセージに対して、SMTP ベースの HTML 通知も送信できます。これらの通知は、HTML 形式で電子メールに埋め込み、SMTP 経由で送信できます。ユーザは、カスタマイズされたアイコン、ヘッダー、フッター、および Cisco Unity Connection Mini Web Inbox にアクセスするリンクを組み込むことができる HTML 通知を受信するための柔軟性が得られます。Connection Mini Web Inbox は、ユーザがコンピュータまたはモバイルデバイスで通知メッセージを再生できるプレーヤーです。

コンピュータの HTML 通知は、次の非プラグインベースのクライアントをサポートします。

- Web 電子メールクライアント
- Microsoft Outlook や IBM Lotus Notes などのデスクトップ電子メールクライアント

HTML 通知テンプレート形式で通知を受信するには、HTML 通知デバイスを有効にし、通知テンプレートを割り当てる必要があります。管理者によって制限されていない場合、ユーザは通知テンプレートのみを選択できます。ユーザによるテンプレートの選択を管理者が制限している場合は、必須フィールドがグレーで表示されます。

Cisco Unity Connection 管理、Cisco PCA、および CUPi API を使用して、HTML 通知デバイスを作成、更新および削除できます。ユーザは、Cisco PCA を使用して各自の通知デバイスを管理できます。また、CUPi API を使用して特定の操作を柔軟に実行することもできます。詳細については、

[http://docwiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_\(CUPi\)_API_-_For_End_Users_-_HTML_Notification_Devices](http://docwiki.cisco.com/wiki/Cisco_Unity_Connection_Provisioning_Interface_(CUPi)_API_-_For_End_Users_-_HTML_Notification_Devices) を参照してください。

通知デバイスの設定

Cisco Unity Connection で通知呼び出しを行う場合は、通知デバイスが使用できる状態になっている必要があります。通知デバイスを使用不能にしてもその設定は削除されません。デバイスが応答すれば、Connection は新しいメッセージが残っていてもメッセージ通知に成功したと判断します（たとえば、留守番電話が応答してメッセージを録音した場合でも通知は成功したと判断されます）。

Connection が到着を通知するイベントのタイプ、デバイスへの通知を行う発信者または電話番号、通知スケジュール、および通知デバイスの通知オプションは Messaging Assistant Web ツールでのみ変更でき、電話で変更することはできません。

関連トピック

- [電話またはポケットベルの通知デバイスの設定または変更 \(45 ページ\)](#)
- [電子メール \(SMTP\) 通知デバイスの設定または変更 \(48 ページ\)](#)
- [SMS 通知デバイスの設定または変更 \(51 ページ\)](#)
- [HTML 通知デバイスの設定または変更 \(54 ページ\)](#)

電話またはポケットベルの通知デバイスの設定または変更

- ステップ 1** Messaging Assistant で、[通知デバイス (Notification Devices)]メニューの [到着通知デバイス表示 (View Notification Devices)] を選択します。
- ステップ 2** [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、変更または設定するデバイスを選択します。
- ステップ 3** [<デバイス名> 到着通知デバイス (<Device name> Notification Device)] ページで、[到着通知を有効にする (Notification Enabled)] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてデバイスを使用不能にします。
- ステップ 4** [電話番号 (Phone Number)] フィールドに電話またはポケットベルの電話番号を入力します。外線通話に必要なアクセスコード (9 など) から入力を始めます。

0～9の数字を使用します。数字と数字の間には、スペース、ダッシュ、またはカッコを使用しないでください。■日本語版では削除：For long-distance numbers, include the applicable dialing codes (for example, 1 and the area code)□ また、次の記号も使用できます。

- , (カンマ) は 1 秒のポーズを追加する。
- # および * は電話の # キーおよび * キーに対応する。

入力できない電話番号があります。また、使用している電話システムに追加の文字が必要な場合があります。入力方法に疑問がある場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。

- ステップ 5** メッセージの再生前に内線番号を尋ねるようにする場合は、[通知でユーザー ID を通知する (Prompt for User ID on Notifications)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [追加ダイヤル番号 (Dial Extra Digits)] フィールドに、Connection によって、電話番号の後にダイヤルされる任意の追加番号を入力します。これらの追加ダイヤル番号とは、メッセージを聞くために入力するパスワードやアクセス番号、またはポケットベルに必要な ID などです。
- ステップ 7** [ダイヤルまでの待ち時間 (Dial After)] フィールドに、電話またはポケットベルの電話番号をダイヤルしてから、追加の番号をダイヤルするまでの Connection の待ち時間 (秒) を入力します (適切な設定値が見つかるまで試行が必要な場合もあります。まず 6 秒に設定し、必要に応じて時間を増減させてください)。
- ステップ 8** [通知メッセージの対象 (Notify Me Of)] セクションで Connection で通知デバイスの呼び出しを行うイベントのタイプを選択します。

オプション	説明
すべてのメッセージ	ディスプレイメッセージ、ボイスメッセージ、ファクスを含む新しいメッセージの受信時に、Connection でこのデバイス呼び出しします。

オプション	説明
すべてのボイスメッセージ	新しいボイス メッセージ (ディスパッチ メッセージを含む) の受信時に、 Connection でこのデバイス呼び出します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチ メッセージとしてマークが付けられた新しいボイス メッセージの受信時に、 Connection でこのデバイス呼び出します。
ファックス	新しいファックス メッセージの受信時に、 Connection でこのデバイス呼び出します。

ステップ 9 ステップ 8 で選択したイベント タイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみ **Connection** から通知を行うようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 10 特定の **Connection** ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[コールの発信元] セクションで [発信者の追加] をクリックして名前を検索します。

- [名前検索 (Find Names)] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索 (Find)] をクリックします。
- 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザの追加 (Add Users)] を選択します。

ステップ 11 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[数字のパターン (Number Pattern)] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および * を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- X は、0～9の任意の1桁の数字と一致します。たとえば、9XXX というパターンは、9000 から 9999 までの範囲の電話番号と一致します。
- アスタリスク (*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。

ヒント 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 8 とステップ 9 で指定したメッセージ タイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、デバイスに通知が送信されます。

ステップ 12 通知スケジュールを設定するには、[クイック追加 (Quick Add)] オプションを使用してスケジュールを指定します。

または

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。**Connection** では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。

ヒント 通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックブロックをオフにするには、[スケジュールのクリア (Clear Schedule)] を選択します。また、現在オフになっているすべてのブロックをオンに、オンになっているブロックをオフにするには、[スケジュールの反転 (Invert Schedule)] を選択します。スケジュールの下の [スケジュールのコピー (Copy Day's Schedule)] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

ステップ 13 Connection が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

オプション	説明
最初の通知送信までの時間 (Attempt First Contact After <x> Minutes)	<p>メッセージ通知がトリガーされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに Connection が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイス スケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておく、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>
新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知 (If There Are Still New Messages, Try Again Every <x> Minutes)	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は 1 ~ 60 分です。</p> <p>たとえば、通知を 11:47 a.m. に 5 分間隔で繰り返す設定にした場合、Connection は新しいメッセージの通知を 11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m. などに行います。</p>
通知先が応答しない場合 (If Does Not Answer)	<p>デバイスが応答しない場合、Connection はこの設定に従います。次の設定があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [呼び出し音の回数 (Hang Up After <x> Rings)] : 最小 3 に設定します。電話に出るまでの時間を増やす場合は大きい数を選択します。 • [リトライ回数 (Try Again <x> Times)] : 短い時間電話から離れる場合は、大きい数字を選択して対処します。他の人に迷惑がかからないようにするには小さい数字を選択します。 • [リトライ間隔 (Try Again After <x> Minutes)] : 長い間電話から離れる場合は、大きい数字を選択して対処します。
通知先が話し中の場合 (If Is Busy)	<p>デバイスが話し中の場合、Connection はこの設定に従います。次の設定があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [リトライ回数 (Try Again <x> Times)] : 電話を頻繁に使用する場合は大きい数字を選択します。 • [リトライ間隔 (Try Again After <x> Minutes)] : 長時間通話をする場合は大きい数字を選択します。

オプション	説明
到着通知に失敗した場合	主要デバイスが応答しないか話し中の場合に通知を送信するための、代行用デバイスを選択します。Connectionは、代行用デバイスが使用可能でスケジュールも使用可能な場合に限り、代行用デバイスを呼び出します。

ステップ 14 保存を選択します。

電子メール (SMTP) 通知デバイスの設定または変更

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[通知デバイス (Notification Devices)]メニューの [到着通知デバイス表示 (View Notification Devices)]を選択します。
- ステップ 2 [通知デバイス (Notification Devices)]ページで、変更または設定する電子メール (SMTP) デバイスを選択します。
- ステップ 3 [<デバイス タイプ> 到着通知デバイス (<Device type> Notification Device)]ページで、[到着通知を有効にする (Notification Enabled)]チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてデバイスを使用不能にします。
- ステップ 4 [宛先 (To)]フィールドに、テキスト用ポケットベル、テキスト対応携帯電話、または他の電子メールアカウント (自宅用の電子メールアカウントなど) の電子メールアドレスを入力します。
- ステップ 5 [送信元] フィールドに、テキスト画面の最後に表示する電話番号を入力します (たとえば、自席の電話以外から Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します)。
- ヒント テキスト対応携帯電話をテキスト用ポケットベルとして設定してある場合は、この番号が表示されたときに電話の自動コールバック機能をアクティブにできます。
- ステップ 6 [テキスト (Text)]フィールドに、表示するテキストを入力します (たとえば、「ボイスメールを受信しました」など)。メッセージ通知設定で選択した条件に一致するメッセージが到着するたびに Connection はこのメッセージを送信します。
- ステップ 7 通知メッセージに新しいメッセージとすべてのメッセージの数を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ数を含める (Include Message Counts in Message Text)]チェックボックスをオンにします。
- ステップ 8 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)]チェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名、発信者ID (ある場合)、メッセージタイプ (ボイス、ファクス)、メッセージの受信時間のほか、メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付いている場合は、そのステータスについての情報を含めることができます。
- ステップ 9 SMTP 通知デバイスに送信される通知のテキスト文字列に Cisco Unity Connection Web Inbox のリンクを含める場合は、[メッセージテキストに Full Inbox へのリンクを含める (Include a Link to Full Inbox in Message Text)]チェックボックスをオンにします。
- ステップ 10 [通知メッセージの対象 (Notify Me Of)]セクションで Connection からこのデバイスに通知を送信する原因となるイベントのタイプを選択します。

オプション	説明
すべてのメッセージ	ディスパッチメッセージ、ボイスメッセージ、ファクスを含む新しいメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
すべてのボイスメッセージ	新しいボイスメッセージ (ディスパッチメッセージを含む) の受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチメッセージのマークが付けられた新しいボイスメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ファクス	新しいファクスメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
予定表の予定	このデバイスに Outlook の予定に関する通知を送信します。
予定表のミーティング	Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express の会議に関する通知をこのデバイスに送信します。

- ステップ 11** ステップ 10 で選択したイベントタイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみ Connection から通知を行うようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 12** ステップ 10 で [予定表の予定 (Calendar Appointments)] または [予定表のミーティング (Calendar Meetings)] を指定した場合は、[予定表イベント事前通知時刻 (Calendar Event Advance Notification Time)] フィールドに、会議開始何分前に通知を受信するようにするかを分単位で入力します。
- ステップ 13** ボイスメッセージの文字変換を受信する場合は、[ボイスメッセージの文字変換を送信 (Send Transcriptions of Voice Messages)] の下にある [ボイスメッセージ (Voice Messages)] をオンにします。
- ([ボイスメッセージの文字変換を送信 (Send Transcriptions of Voice Messages)] セクションは、SpeechView のオプションが利用可能になっている場合のみ表示されます)。
- ステップ 14** 緊急ボイスメッセージの文字変換のみを受信するには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 15** 特定の Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[コールの発信元 (Where Call Is From)] セクションで [発信者の追加 (Add Callers)] をクリックして名前を検索します。
- [名前検索 (Find Names)] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索 (Find)] をクリックします。
 - 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザーまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザーの追加] を選択します。
- ステップ 16** 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[数字のパターン (Number Pattern)] フィールドに電話番号を入力します。
- ワイルドカード文字 X および * を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- Xは、0～9の任意の1桁の数字と一致します。たとえば、9XXXというパターンは、9000から9999までの範囲の電話番号と一致します。
- アスタリスク (*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン5556304*は5556304、55563040、55563041、5556304100などの電話番号と一致します。

ヒント 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 10 と ステップ 11 で指定したメッセージタイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、デバイスに通知が送信されます。

ステップ 17 通知スケジュールを設定するには、[クイック追加 (Quick Add)] オプションを使用してスケジュールを指定します。

または

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。

ヒント 通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックブロックをオフにするには、[スケジュールのクリア (Clear Schedule)] を選択します。また、現在オフになっているすべてのブロックをオンに、オンになっているブロックをオフにするには、[スケジュールの反転 (Invert Schedule)] を選択します。スケジュールの下の [スケジュールのコピー (Copy Day's Schedule)] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

ステップ 18 Connection が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

オプション	説明
最初の通知送信までの時間 (Attempt First Contact After <x> Minutes)	<p>メッセージ通知がトリガーされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに Connection が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイススケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておく、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>
新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知 (If There Are Still New Messages, Try Again Every <x> Minutes)	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は 1 ~ 60 分です。</p> <p>たとえば、通知を 11:47 a.m. に 5 分間隔で繰り返す設定にした場合、Connection は新しいメッセージの通知を 11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m. などに行います。</p>

オプション	説明
	<p>注意 文字変換送信オプションを使用している場合は、この設定を有効にしないでください。このチェックボックスをオンにすると、このデバイスへの文字変換送信が無効になります。</p>

ステップ 19 保存を選択します。

SMS 通知デバイスの設定または変更

ステップ 1 Messaging Assistant で、[通知デバイス (Notification Devices)] メニューの [到着通知デバイス表示 (View Notification Devices)] を選択します。

ステップ 2 [通知デバイス (Notification Devices)] ページで、変更または設定する SMS デバイスを選択します。

ステップ 3 [<デバイス名> 到着通知デバイス (<Device name> Notification Device)] ページで、[到着通知を有効にする (Notification Enabled)] チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてサービスを使用不能にします。

ステップ 4 [宛先] フィールドに SMS デバイスの電話番号を入力します。

入力する形式と番号は、SMPP プロバイダーによって異なります。たとえば、国コードの入力が必要な場合もあります。先頭からプラス記号 (+)、国コード、市外局番またはトランク アクセス コード、デバイスの番号の順に、**+12065551234** のように入力します。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、およびその他の句読点は使用できません。入力方法に疑問がある場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。

ステップ 5 [送信元] フィールドに入力する内容は、SMPP プロバイダーによって異なります。

- SMPP プロバイダー側でメッセージを送信するサーバの送信元アドレスが必要な場合、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。
- SMPP プロバイダー側で送信元アドレスが必要ない場合、テキスト画面の最後に表示する電話番号を入力します (たとえば、自席の電話以外から Cisco Unity Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します)。ステップ 4 の [宛先 (To)] フィールドと同様に、入力する形式と番号は、SMPP プロバイダによって異なります。

このフィールドに入力する内容が不明な場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。

ヒント SMS デバイスの場合は、[送信元] フィールドに入力した番号が、サービスプロバイダーの電話番号に置き換えられることがあります。コールバック番号がわかるように、メッセージのテキスト内に番号を入力するようにしてください。たとえば、[テキスト (Text)] フィールドに **tel:2065551234** と入力します (ステップ 6 を参照)。

ステップ 6 [テキスト (Text)] フィールドに、表示するテキストを入力します (たとえば、「ボイスメールを受信しました」など)。メッセージ通知設定で選択した条件に一致するメッセージが到着するたびに Cisco Unity Connection はこのメッセージを送信します。

- ステップ 7** 通知メッセージに新しいメッセージとすべてのメッセージの数を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ数を含める (Include Message Counts in Message Text)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 8** 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新しいメッセージに関する情報を含める場合は、[メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)] チェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名、発信者ID (ある場合)、メッセージタイプ (ボイス、ファクス)、メッセージの受信時間のほか、メッセージにプライベートまたは緊急のマークが付いている場合は、そのステータスについての情報を含めることができます。
- ステップ 9** [SMPP プロバイダ] リストで、プロバイダーを選択します。
選択すべきプロバイダーがわからない場合は、Connection の管理者に問い合わせてください。

- ステップ 10** Connection からこのデバイスに通知を送信する原因となるイベントのタイプを選択します。

オプション	説明
すべてのメッセージ	ディスパッチ メッセージ、ボイス メッセージ、ファクスを含む新しいメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
すべてのボイスメッセージ	新しいボイス メッセージ (ディスパッチ メッセージを含む) の受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ディスパッチメッセージ	ディスパッチ メッセージのマークが付けられた新しいボイス メッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
ファックス	新しいファクスメッセージの受信時に、Connection からこのデバイスに通知を送信します。
予定表の予定	このデバイスに Outlook の予定に関する通知を送信します。
予定表のミーティング	Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express のミーティングに関する通知をこのデバイスに送信します。

- ステップ 11** ステップ 10 で選択したイベントタイプの中で、緊急のマークが付けられた新しいメッセージについてのみ Connection から通知を行うようにするには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 12** ステップ 10 で [予定表の予定 (Calendar Appointments)] または [予定表のミーティング (Calendar Meetings)] を指定した場合は、[予定表イベント事前通知時刻 (Calendar Event Advance Notification Time)] フィールドに、会議開始何分前に通知を受信するようにするかを分単位で入力します。
- ステップ 13** ボイスメッセージの文字変換を受信する場合は、[ボイスメッセージの文字変換を送信 (Send Transcriptions of Voice Messages)] の下にある [ボイスメッセージ (Voice Messages)] をオンにします。
([ボイスメッセージの文字変換を送信 (Send Transcriptions of Voice Messages)] セクションは、SpeechView のオプションが利用可能になっている場合のみ表示されます)。
- ステップ 14** 緊急ボイス メッセージの文字変換のみを受信するには、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 15 [1 回に文字変換する SMS メッセージ数の制限 (Limit the Number of SMS Messages Per Transcription To)] チェックボックスをオンにして、メッセージ文字変換ごとに必要な SMS メッセージの最大数を入力します。

この設定は、携帯電話通信事業者または SMS サービス プロバイダーが受信した SMS メッセージごとに課金している場合にコスト削減に役立ちます。

ステップ 16 特定の Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[発信者の追加 (Add Callers)] を選択して名前を検索します。

- a) [名前検索 (Find Names)] ダイアログボックスに検索条件を入力し、[検索 (Find)] をクリックします。
- b) 検索結果のリストで、発信者リストに追加するユーザまたはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにし、[ユーザーの追加] を選択します。

ステップ 17 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するには、[数字のパターン (Number Pattern)] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および * を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- X は、0～9 の任意の 1 桁の数字と一致します。たとえば、9XXX というパターンは、9000 から 9999 までの範囲の電話番号と一致します。
- アスタリスク (*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。

ヒント 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 10 と ステップ 11 で指定したメッセージタイプのメッセージのうち、指定した発信者または数字のパターンのいずれかに一致するものについて、Connection からデバイスに通知が送信されます。

ステップ 18 通知スケジュールを設定するには、[クイック追加 (Quick Add)] オプションを使用してスケジュールを指定します。

または

スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。

ヒント 通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックボックスをオフにするには、[スケジュールのクリア (Clear Schedule)] を選択します。また、現在オフになっているすべてのボックスをオンに、オンになっているボックスをオフにするには、[スケジュールの反転 (Invert Schedule)] を選択します。スケジュールの下の [スケジュールのコピー (Copy Day's Schedule)] 機能を使用すると、ある曜日のスケジュールを他の曜日にコピーできます。

ステップ 19 Connection が新しいメッセージの到着を通知する際の、呼び出しのタイミングと頻度を指定します。

オプション	説明
最初の通知送信までの時間 (Attempt First Contact After <x> Minutes)	<p>メッセージ通知がトリガーされてから最初の通知呼び出しを送信するまでに Connection が待つ時間 (分) を入力します。</p> <p>この待ち時間によってデバイススケジュールが非アクティブ時間になってしまった場合、スケジュールが再度アクティブになってから通知が行われます (メッセージの状態が新規である限り)。各デバイスの通知を一定の間隔 (たとえば 15 分おき) でずらしておく、到着通知を連続的に受信する効果を得ることができます。</p>
新規メッセージがまだある場合、次の時間毎に通知 (If There Are Still New Messages, Try Again Every <x> Minutes)	<p>新規メッセージがある限り、通知が繰り返し行われるようにするには、このチェックボックスをオンにして、繰り返しの間隔を分単位で入力します。リダイヤル頻度フィールドの範囲は 1 ~ 60 分です。</p> <p>たとえば、通知を 11:47 a.m. に 5 分間隔で繰り返す設定にした場合、Connection は新しいメッセージの通知を 11:50 a.m.、11:55 a.m.、12:00 p.m.、12:05 p.m.、12:10 p.m.、12:15 p.m.、12:20 p.m.、12:25 p.m. などに行います。</p> <p>注意 文字変換送信オプションを使用している場合は、この設定を有効にしないでください。このチェックボックスをオンにすると、このデバイスへの文字変換送信が無効になります。</p>

ステップ 20 保存を選択します。

HTML 通知デバイスの設定または変更

- ステップ 1 Messaging Assistant で、[通知デバイス (Notification Devices)]メニューの [到着通知デバイス表示 (View Notification Devices)]を選択します。
- ステップ 2 [通知デバイス (Notification Devices)]ページで、変更または設定する **HTML** デバイスを選択します。
- ステップ 3 [<デバイス名> 到着通知デバイス (<Device name> Notification Device)]ページで、[到着通知を有効にする (Notification Enabled)]チェックボックスをオンにしてデバイスを使用可能にするか、またはこのチェックボックスをオフにしてサービスを使用不能にします。
- ステップ 4 [宛先 (To)]フィールドに有効な電子メールアドレスを入力します。
- ステップ 5 [HTML テンプレートの選択 (Select HTML Template)]ドロップダウンリストで、デフォルトのテンプレート、またはカスタマイズしたテンプレートを選択します。デフォルトのテンプレートは、Default_Actionable_Links_Only、Default_Missed_Call、Default_Missed_Call_With_Summary、Default_Scheduled_Summary、Default_Voice_Message_With_Summary、および Default_Dynamic_Icons です。管理者が、HTML テンプレートを選択するための権限をユーザに与えていない場合は、このフィールドは非アクティブになります。
- ステップ 6 [プレビュー (Preview)]をクリックし、選択したテンプレート用の HTML 通知形式を表示します。

[プレビュー (Preview)] オプションは、テンプレートを作成し、保存した後でのみ使用できます。

ステップ 7 [外線番号 (Outdial Number)] フィールドに、通知の確認に使用する電話番号を入力します。管理者が、PCA から携帯電話の番号を入力するための権限をユーザに与えていない場合は、このフィールドは非アクティブになります。ここで入力した番号は、E164 規格に準拠している必要があります。

ステップ 8 [イベントタイプ (Event Type)] セクションの [通知メッセージの対象 (Notify Me Of)] フィールドで、デバイスが受信する通知を指定します。

- a) [すべてのボイス メッセージ (All Voice Messages)] イベントタイプ チェック ボックスをオンにすると、新規のボイス メッセージの通知が送信されます。
- b) [緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規のボイスメッセージに緊急のマークが付いている場合に限り通知が送信されます。
- c) [不在履歴 (Missed Calls)] イベントタイプ チェック ボックスをオンにすると、新しい不在着信の通知が送信されます。

ステップ 9 特定の Connection ユーザからのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[発信者の追加 (Add Callers)] を選択し、次に名前を検索します。

- a) 通知を受信するユーザを選択し、[メンバーの追加 (Add Members)] を選択します。
- b) 通知リストから削除するユーザを選択し、[選択項目の削除 (Delete Selected)] ボタンをクリックします。

ステップ 10 特定の電話番号からのメッセージについてのみこのデバイスで通知を受信するようにするには、[数字のパターン (Number Pattern)] フィールドに電話番号を入力します。

ワイルドカード文字 X および * を使用すると、複数の電話番号と一致する場合があります。

- X は、0～9 の任意の 1 桁の数字と一致します。たとえば、9XXX というパターンは、9000 から 9999 までの範囲の電話番号と一致します。
- アスタリスク (*) は、任意の連続した数字と一致します。たとえば、パターン 5556304* は 5556304、55563040、55563041、5556304100 などの電話番号と一致します。

ヒント 発信者と電話番号の両方を指定した場合は、ステップ 9 で指定したメッセージタイプに関係なく、指定した発信者または番号のパターンのいずれかに一致するものについて Connection からデバイスに通知が送信されます。

ステップ 11 要約通知スケジュールを設定します。

- a) [最大メッセージ数 (Max Message Count)] フィールドに 100 以下の値を入力し、要約通知に含めることができるメッセージの最大数を指定します。デフォルトでは、メッセージの最大数は 10 に設定されています。
- b) スケジュールを指定するには、[追加 (Add)] をクリックします。
- c) 要約通知を送信する時刻を [通知送信時刻 (Send Notification At)] フィールドに入力します。タイムスロットは複数追加することもできます。

ヒント すべてのチェックボックスを一度にオフにするには、[すべてクリア (Clear All)] を選択します。逆にすべてオンにするには、[すべて選択 (Select All)] をクリックします。また、スケジュールした時刻を削除するには、チェックボックスをオンにして [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。

ステップ 12 通知スケジュールを設定するには、以下のいずれかを実行します。

- [追加 (Add)] オプションを使用してスケジュールを指定します。または
- スケジュールのチェックボックスをオンまたはオフにして、通知デバイスをアクティブにする時間と非アクティブにする時間を指定します。

Connection では、アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、通知呼び出しが行われます。非アクティブに設定された時間中に新しいメッセージが到着すると、次のアクティブ時間の開始時にメッセージ通知が送信されます。

ヒント 通知スケジュールをすばやく設定するには、いくつかの方法があります。一度にすべてのチェックボックスをオフにするには、[スケジュールのクリア (Clear Schedule)] を選択します。また、現在オフになっているすべてのボックスをオンに、オンになっているボックスをオフにするには、[スケジュールの反転 (Invert Schedule)] をクリックします。ある日のスケジュールを別の日にコピーするには、[スケジュールのコピー (Copy Day's Schedule)] オプションを使用します。

メッセージ通知のカスケードとチェーン

カスケードメッセージ通知を使用すると、受信者が段階的に増加する形式で、一連の通知を送信できます。

また、選択した最初のデバイスに通知を送信する試みが失敗した場合、一連の通知デバイスに「チェーン」するようにメッセージ通知を設定できます（通知デバイスに対する失敗の定義は、応答しないデバイスまたは通話中のデバイスに再試行するために選択したオプションに基づきます）。

メッセージ通知デバイスのチェーンを設定する場合、**Cisco Unity Connection** が最初のデバイスに限り、メッセージのタイプと緊急性を選択します。いずれかのメッセージタイプを主要でないデバイスに選択した場合、このデバイスのメッセージ通知は、前のデバイスの通知障害を待たずにただちに開始されます。したがって、通知はチェーンとしては発生しませんが、一斉にアクティブになります。



ヒント 電子メール デバイスや SMS デバイスをメッセージ通知のチェーンに含めるには、そのデバイスをチェーンの最後に指定する必要があります。これらのタイプのデバイスについては通知の失敗を **Connection** で検出できない場合があるためです。

複数の通知デバイスに対してカスケードまたはチェーンを機能させる場合は、必要に応じて、その手順を **Connection** の管理者に問い合わせてください。特定の設定が行われていないと、カスケードまたはチェーンによる通知が正しく機能しない場合があります。

SMS (SMPP) テキストメッセージ通知の設定に関する検討事項

SMS (SMPP) テキストメッセージ通知を設定する前に、次の点を検討してください。

- SMS (SMPP) 通知は、GSM の携帯電話およびその他の SMS 対応デバイスで使用するためのものです。SMS 通知は、一般に (SMTP) テキスト用ポケットベルの通知よりもはるかに高速です。また、一部の SMS サービスプロバイダーでは、前の通知を最新の通知と置き換える付加サービスを提供しています。
- SMS のサービスプロバイダーは、多くの場合、Cisco Unity Connection から送信された SMS メッセージごと、またはメッセージのグループごとに料金を請求します。社内のコストを削減するために、メッセージタイプや緊急性によって、受信する通知の数を制限することを検討してください (たとえば、緊急のボイスメッセージのみ、あるいは特定の発信者または電話番号からのボイスメッセージのみ、など)。
- 一部の SMS サービスプロバイダーでは、Messaging Assistant Web ツールの [SMS (SMPP) 到着通知デバイス (SMS (SMPP) Notification Device)] ページにある [送信元 (From)] フィールドに入力した電話番号が、サービスプロバイダーの電話番号に置き換えられることがあります。コールバック番号がわかるようにするためには、[SMS 通知デバイスの設定または変更 \(51 ページ\)](#) のステップ 5 にあるヒントを参照してください。
- 一部の電話では、SMS (SMPP) 通知のタイムスタンプとして、SMS サービスプロバイダーから SMS デバイスに SMS メッセージが送信された日時が使用されます。このため、ローカルタイムゾーンや優先される時間フォーマットが、タイムスタンプに反映されない場合があります。

SpeechView での文字変換送信について

Cisco SpeechView は、ボイスメッセージをテキストに変換する文字変換サービス機能を備えており、電子メールアドレスまたは携帯電話に送信することができます。

Connection ボイスメッセージにアクセスするよう設定した電子メールアプリケーションがあれば、電子メールアプリケーションで文字変換を表示できます。元のボイスメッセージはテキストに変換されたメッセージに添付されます。

SpeechView を活用するには、携帯電話を Connection に転送するよう設定すると、すべてのボイスメッセージが 1 つのメールボックスに集められ、テキストに変換されます。

SpeechViewでの文字変換受信のための電子メールとSMS デバイスの設定に関する検討事項

電子メールアドレスを持つデバイス（テキスト用ポケットベルやテキスト対応携帯電話など）は、ボイスメッセージ文字変換を、デバイスに応じて電子メールメッセージまたはテキストメッセージとして受信します。

SMS 対応のデバイスは、ボイスメッセージ文字変換をテキストメッセージとして受け取ります。

文字変換送信をオンにするためのフィールドは、Messaging Assistant のメッセージ通知を設定する [電子メール通知デバイス (Email Notification Device)] および [SMS 通知デバイス (SMS Notification Device)] ページにあります ([通知デバイスの設定 \(44 ページ\)](#) の該当する手順を参照)。

SpeechView での文字変換送信を最大限に活用するには、次の点を検討してください。

- [送信元 (From)] フィールドに、自席の電話以外から Connection にアクセスするためにダイヤルする番号を入力します。テキスト対応携帯電話を使用している場合は、メッセージを開くときに Connection に対するコールバックを開始できます。
- 発信者名、発信者 ID (ある場合)、メッセージの受信時刻などの通話情報を含めるには、[メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)] チェックボックスをオンにします。そうしなかった場合は、メッセージの受信が通知されません。
さらに、テキスト対応携帯電話を使用している場合は、発信者 ID が文字変換に含まれるときにコールバックを開始できます。
- [通知メッセージの対象 (Notify Me Of)] セクションでボイスメッセージまたはディスパッチメッセージの通知をオンにすると、メッセージの受信時に通知があります。文字変換がすぐ後に続きます。文字変換が届く前の通知が不要な場合は、ボイスまたはディスパッチメッセージオプションを選択しないでください。
- 文字変換を含む電子メールメッセージの件名は、通知メッセージと同じになります。したがって、ボイスメッセージまたはディスパッチメッセージの通知をオンにした場合は、文字変換が含まれるメッセージを確認するためにメッセージを開く必要があります。



第 10 章

連絡先の管理

- [連絡先について \(59 ページ\)](#)
- [連絡先の追加 \(60 ページ\)](#)
- [連絡先の情報の変更 \(61 ページ\)](#)
- [連絡先の削除 \(62 ページ\)](#)
- [連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート \(63 ページ\)](#)

連絡先について

Cisco Unity Connection は連絡先リストの情報を使用して、着信コールを転送し、コールの発信を支援します。また、電話の発信者を識別するためにも連絡先を使用します。

連絡先情報は Cisco Unity Connection ディレクトリ内の情報を補足するものです。Connection ディレクトリは組織内部のものであり、システム管理者が保守しているのに対して、連絡先はユーザが設定し、保守しています。

連絡先には、Connection ディレクトリに含まれない人、たとえば、お客様、納入業者、家族、友人の名前と番号などを保管できます。

連絡先は Messaging Assistant Web ツールで管理します。Connection ユーザを連絡先に追加することもできますが、それらのエントリはシステムによって自動的に更新または保守されません。たとえば、リストに含まれる同僚が退社したとき、連絡先からは、そのエントリを手動で削除することが必要になります。

ボイス コマンドを使用して電話をかける場合に、他の Connection ユーザを連絡先に追加すると次のような利点があります。

- 代行ユーザ名の使用。代行ユーザ名によって、ボイス コマンドを使用して同僚にダイヤルするときの精度が改善されます。Connection ディレクトリ内で頻繁に電話をかける相手や名前の発音が難しい人に対して、ニックネームまたは別の代行ユーザ名のエントリを作成します。
- 外線番号の使用。同僚の携帯電話に頻繁に電話する場合は、連絡先のエントリに Connection ディレクトリ内の同僚の情報を携帯電話番号とともに追加することにより、ボイス コマンドを使用して同僚にすばやく連絡することができます。

(ボイスコマンドを使用して電話をかけるには、Connection にサインインしている必要があります)。

連絡先の追加

連絡先として指定できる電話番号のタイプには次の 2 つがあります。

ボイス コマンドを使用して連絡先にコールする電話番号	ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出せるようにするには、[ダイヤルする職場の電話 (Dialed Work Phone)]、[ダイヤルする自宅の電話 (Dialed Home Phone)]、[ダイヤルする携帯電話 (Dialed Mobile Phone)] フィールドを使用します。 ダイヤルする電話番号については、外線ダイヤルするのに必要な追加番号があればすべて追加します (たとえば、9)。■日本語版では削除: また、長距離電話に必要な追加番号も追加します (たとえば、1)。□
パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号	連絡先からの着信をパーソナル着信転送ルールと照合するときに Connection が使用する電話番号を入力するには、[職場の電話 (Work Phone)]、[自宅の電話 (Home Phone)]、[携帯電話 (Mobile Phone)] フィールドを使用します (たとえば、母親の自宅の電話番号に基づいてパーソナル着信転送ルールを作成する場合は、[自宅の電話] フィールドに番号を入力します)。

電子メールアドレスは参考にすぎません。Connection は連絡先のエントリの電子メールアドレスを使用しません。



ヒント Microsoft Exchange の連絡先を Connection の連絡先にインポートすることができます。[連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート \(63 ページ\)](#) を参照してください。

- ステップ 1** Messaging Assistant で、[連絡先 (Contacts)] メニューの [新しい連絡先 (New Contact)] を選択します (または、[連絡先の表示 (View Contacts)] ページで、メニューバーの下にある [新しい連絡先 (New Contact)] アイコンをクリックします)。
- ステップ 2** [連絡先の作成 (Create Contact)] ページで、名と姓を入力します。
- ステップ 3** 名前をアルファベット以外の文字で入力する (たとえば、日本人の連絡先を漢字で入力する) 場合は、[代行の名前のスペリング (Alternate Spelling of First Name)] および [代行の苗字のスペリング (Alternate Spelling of Last Name)] フィールドにアルファベットで名前を入力します。
- 使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。この代行ユーザ名のスペリングを入力すると、ボイス コマンドを使用して連絡先に電話をする場合に Connection が名前を識別できるようになります。
- ステップ 4** ボイスコマンドを使用しており、かつ連絡先の代行ユーザ名 (たとえば、旧姓やニックネーム) がわかっている場合は、[代行ユーザ名 (Alternate Names)] セクションで、その名前を入力します。

- ステップ5** 連絡先に別の代行ユーザ名を追加するには、[行の追加 (Add Row)] を選択して名前を入力します。
- ステップ6** この連絡先にさらに追加する代行ユーザ名があれば、ステップ5を繰り返します。
- ステップ7** 必要に応じて、[電子メール (Email)] フィールドに連絡先の電子メールアドレスを入力します (電子メールアドレスは参考情報としてのみ使用されます)。
- ステップ8** ボイス コマンドを使用して連絡先を呼び出す場合は、Connection が連絡先に電話するとき使用する職場、自宅、携帯電話の電話番号を、[ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号 (Phone Numbers to Call Contact By Using Voice Commands)] セクションに入力します。
- ダイヤルする電話番号を入力する場合、電話番号が内線番号のときは、連絡先の内線番号を入力します。外線番号の場合は、外線通話に必要なアクセスコード (たとえば9) から電話番号の入力を始めます。0 ~ 9 の数字を入力できます。数字と数字の間には、スペース、ダッシュ、またはカッコを使用しないでください。■日本語版では削除 : For long-distance numbers, also include the applicable dialing codes (for example, 1 and the area code)。□また、次の記号も使用できます。
- , (カンマ) は1秒のポーズを追加する。
 - #および* は電話の#キーおよび*キーに対応する。
- ステップ9** パーソナル着信転送ルールを使用して連絡先からの電話を管理する場合は、[パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号]セクションに、連絡先の職場、自宅、携帯電話の電話番号を入力します。
- パーソナル着信転送ルールで使用する番号を入力する場合は、発信者IDの表示と同じように番号を入力します。連絡先からの電話であるということを Connection が認識できるのは、着信コールの電話番号がこのフィールドに入力した番号と完全に一致している場合のみです。
- ステップ10** [保存] を選択します。このエントリが連絡先に追加されます。

関連トピック

[連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート](#) (63 ページ)

連絡先の情報の変更

連絡先の名前または電話番号を変更する場合、または代行ユーザ名を割り当てる場合は、この項の手順を実行します。

- ステップ1** Messaging Assistant で、[連絡先 (Contacts)] メニューの [連絡先の表示 (View Contacts)] を選択します。
- ステップ2** [連絡先 (Contacts)] ページで、情報を変更する連絡先のうち最初にある連絡先の名前を選択します。
- ステップ3** 必要に応じて、[代行の名前のスペリング (Alternate Spelling of First Name)] および [代行の苗字のスペリング (Alternate Spelling of Last Name)] フィールドで、連絡先の代行ユーザ名のスペリングを変更します。
- [名 (First Name)] および [姓 (Last Name)] フィールドでアルファベット以外の文字を使用する場合、代行ユーザ名のスペリングにアルファベットを使用すると、ボイス コマンドを使って連絡先を呼び出す場合に、Connection が名前を識別できるようになります。使用可能な文字は A ~ Z、a ~ z、および 0 ~ 9 です。

ステップ 4 必要に応じて、[代行ユーザ名] セクションで情報を変更します。

- a) 代行ユーザ名を削除するには、その名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- b) 代行ユーザ名を追加するには、[行の追加 (Add Row)] を選択して名前を入力します。

ステップ 5 必要に応じて、[電子メール (Email)] フィールドで連絡先の電子メールアドレスを変更します（電子メールアドレスは参考情報としてのみ使用されます）。

ステップ 6 Connection が連絡先に電話するとき使用する職場、自宅、携帯電話の電話番号を、[ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号 (Phone Numbers to Call Contact By Using Voice Commands)] セクションで変更します（必要な場合）。

ダイヤルする電話番号を入力する場合、電話番号が内線番号のときは、連絡先の内線番号を入力します。外線番号の場合は、外線通話に必要なアクセスコード（たとえば 9）から電話番号の入力を始めます。0～9の数字を入力できます。数字と数字の間には、スペース、ダッシュ、またはカッコを使用しないでください。■日本語版では削除：For long-distance numbers, also include the applicable dialing codes (for example, 1 and the area code)。また、次の記号も使用できます。

- , (カンマ) は 1 秒のポーズを追加する。
- # および * は電話の # キーおよび * キーに対応する。

ステップ 7 [パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号] セクションで、職場、自宅、携帯電話の電話番号を必要に応じて変更します。

パーソナル着信転送ルールで使用する番号を入力する場合は、発信者 ID の表示と同じように番号を入力します。連絡先からの電話であるということを Connection が認識できるのは、着信コールの電話番号がこのフィールドに入力した番号と完全に一致している場合のみです。

ステップ 8 必要に応じて、[発信者グループのメンバシップ] セクションで情報を変更します。

- a) 連絡先を発信者グループから削除するには、グループ名の横にあるチェックボックスをオフにします。
- b) 連絡先を発信者グループに追加するには、グループ名の横にあるチェックボックスをオンにします。

(注) 発信者グループを設定していない場合、[発信者グループのメンバシップ] セクションは表示されません。（発信者グループはパーソナル着信転送ルール Web ツールで作成します）。

ステップ 9 保存を選択します。

連絡先の削除

ステップ 1 Messaging Assistant で、[連絡先 (Contacts)] メニューの [連絡先の表示 (View Contacts)] を選択します。

ステップ 2 [連絡先 (Contacts)] ページで、連絡先の名前の横にあるチェックボックスをオンにします。複数のチェックボックスをオンにすると、複数の連絡先が一度に削除できます。

(注) 連絡先は、発信者グループまたはパーソナル着信転送ルールの一部となっている場合は削除できません。連絡先エントリを削除するには、まず連絡先を発信者グループまたはルールから削除する必要があります (ルールはパーソナル着信転送ルール Web ツールで作成します)。

ステップ 3 メニューバーの下にある [選択した行削除 (Delete Selected Rows)] アイコンを選択します。

連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート

Microsoft Exchange の [連絡先 (Contacts)] フォルダからエントリをインポートすると、連絡先に情報を入力する時間を短縮できます。この方法は、連絡先の情報が最新のものであることを保証する優れた方法でもあります。

Cisco Unity Connection は、Exchange サーバ上に格納されている連絡先から名前、電話番号および電子メールアドレスだけをインポートします。インポート中に、Connection は次の処理を行います。

- インポートする前に連絡先にある連絡先の数を表示します。
- 新しい Exchange 連絡先情報を連絡先にインポートします。
- Exchange 連絡先情報の中で前回のインポート以降に変更されたものがあれば、すべて更新します。
- 前回のインポート以降 Exchange において削除されたエントリを連絡先から削除します。

Connection では、重複しているエントリがあっても識別されず、ダイヤルする電話番号のフィールドに電話番号情報は入力されません。インポートが完了した後で、連絡先を詳しく調べて、重複しているエントリを削除することをお勧めします。また、ボイスコマンドを使用して連絡先を呼び出す場合は、ダイヤルする電話番号を追加することをお勧めします。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[連絡先 (Contacts)] メニューの [連絡先インポート (Import Contacts)] を選択します。

ステップ 2 [Exchange からの連絡先インポート (Import Contacts from Exchange)] ページで、[連絡先インポート (Import Contacts)] を選択します。

ステップ 3 Connection がエントリを Exchange の [連絡先 (Contacts)] フォルダからインポートし、インポートの結果を表示します。

関連トピック

[連絡先の情報の変更](#) (61 ページ)



第 11 章

プライベート同報リストの管理

- [プライベート同報リストについて \(65 ページ\)](#)
- [プライベート同報リストの作成 \(65 ページ\)](#)
- [プライベート同報リストの名前の変更 \(66 ページ\)](#)
- [プライベート同報リストのメンバーの変更 \(67 ページ\)](#)
- [プライベート同報リストの削除 \(68 ページ\)](#)

プライベート同報リストについて

プライベート同報リストを使用して、ボイスメッセージ受信者のグループを独自に作成できます。ボイスメッセージの宛先にプライベート同報リストを指定すると、そのリストに記載されている全メンバーがそのボイスメッセージを受信します。Cisco Unity Connection には、個人用に使用できるプライベート同報リストがいくつか用意されています。

プライベート同報リストにボイスメッセージを送信できるのは本人だけです。これを行うには、電話でキーパッドまたはボイス コマンドを使用するか、Web Inbox を使用します。電子メールプログラムでは、メッセージをプライベート同報リストに送ることはできません。

プライベート同報リストの作成

管理できるリストの最大数は、Connection の管理者が指定します。

-
- ステップ 1** Messaging Assistant で、[プライベート同報リスト (Private Lists)] メニューの [新規プライベート同報リスト (New Private List)] を選択します。
- ステップ 2** [プライベート同報リスト (Private List)] ページで、[名前 (Name)] フィールドにリストの名前を入力します。ボイス コマンドを使用して、メッセージ受信者リストにプライベート同報リストを追加するときには、ここで指定した名前を発声します。
- ヒント** リスト名には特殊文字や発音区別符号を含めないようにします。これらのアイテムを名前に含めると、ボイス コマンドを使用する場合に、Connection の名前認識で問題が生じる可能性があります。

- ステップ 3** [録音名] フィールドで、利用可能なインターフェイスで**録音**を選択して、リストの名前を録音します。
(注) リリース 11.0(1)以前の場合は、録音名のセクションで**再生録音**オプションを選択して、メディアマスターをロードする必要があります。
- ステップ 4** 録音の終了後、[停止 (Stop)] を選択します。
- ステップ 5** ボイスコマンドを使用していて、リストの名前の発音が文字通りの発音と異なる場合は、[代行ユーザ名 (Alternate Names)] セクションで代行ユーザ名を入力します。
- ステップ 6** 新しい代行ユーザ名を追加するには、[行の追加 (Add Row)] を選択し、ステップ 5 を繰り返します。
- ステップ 7** [メンバーの追加 (Add Members)] を選択します。
- ステップ 8** [名前検索 (Find Names)] ダイアログボックスで適切なタブを選択し、検索範囲を指定します。
- ステップ 9** 1つまたは複数のフィールドに、新しいリストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先に関する適切な情報を入力します。
- ステップ 10** [検索] を選択します。
- ステップ 11** 検索結果のリストで、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにして、[メンバーの追加 (Add Members)] を選択します。
- ステップ 12** リストへのメンバー追加が終了するまで、ステップ 7 からステップ 11 を繰り返します。

プライベート同報リストの名前の変更

各プライベート同報リストには、録音名および表示名があります。電話でメッセージの宛先にプライベート同報リストを指定する場合、Cisco Unity Connection は、正しいリストにメッセージが宛先指定されたことを確認できるよう、録音名を再生します。

ボイスコマンドを使用している場合は、プライベート同報リストに付与した表示名の代行ユーザ名を指定することもできます。メッセージの宛先としてプライベート同報リストを指定するためにボイスコマンドを電話で使用するときは、リストの表示名を言います。頭文字や略語を使用しているなど、表示名の発音が文字通りの発音と異なる場合は、代行ユーザ名を指定することを検討してください（たとえば、テクニカルサポート部門のプライベート同報リスト名が IT であるとします。この場合、代行ユーザ名として発音スペリングの「Eye Tea」を追加します）。

- ステップ 1** Messaging Assistant で、[プライベート同報リスト (Private Lists)] メニューの [プライベート同報リスト表示 (View Private Lists)] を選択します。
- ステップ 2** [プライベート同報リスト (Private List)] ページで、名前を変更するプライベート同報リストを選択します。
- ステップ 3** [プライベート同報リスト] ページの [名前] フィールドで、古い名前を削除して新しい名前を入力します。これが表示名になります。
- ステップ 4** [録音名] フィールドで、利用可能なインターフェイスで**録音**を選択して、リストの名前を録音します。

(注) リリース 11.0 (1) 以前の場合は、録音名のセクションで再生録音オプションを選択して、メディアマスターをロードする必要があります。

ステップ 5 録音の終了後、[停止 (Stop)] を選択します。

ステップ 6 必要に応じて、[代行ユーザ名] セクションで情報を変更します。

- a) 代行ユーザ名を削除するには、その名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- b) 代行ユーザ名を追加するには、[行の追加 (Add Row)] を選択して名前を入力します。

ステップ 7 保存を選択します。

プライベート同報リストのメンバーの変更

プライベート同報リストに追加できるメンバーの最大数は、Connection の管理者が指定します。ディレクトリ内のユーザまたはシステム同報リストはすべて、プライベート同報リストのメンバーとして適格です。

社内の Cisco Unity Connection の設定状況によっては、ディレクトリ外のリモート ボイス メッセージングシステム上のユーザにメッセージを送信したり返信したりできる場合があります。その場合は、リモート連絡先であるこれらのユーザを、プライベート同報リストに含めることもできます。

すでにプライベート同報リストのメンバーとなっているユーザ、プライベート同報リスト、システム同報リスト、またはリモート連絡先を追加しようとしても、Connection では、そのメンバーを同じリストに再度追加することはできません。



(注) プライベート同報リストのメンバーに対して管理上の変更が行われた場合、後でリストを確認するときにメンバーが異なって表示されることがあります。ときには、管理上の変更によって、一部のメンバーが予告なくリストから削除される場合もあります。Connection の管理者は、変更が発生する前にユーザに通知できますが、誤ってメンバーが削除された場合は、これらのメンバーをもう一度リストに追加する必要があります。

ステップ 1 Messaging Assistant で、[プライベート同報リスト (Private Lists)] メニューの [プライベート同報リスト表示 (View Private Lists)] を選択します。

ステップ 2 [プライベート同報リスト (Private Lists)] ページで、メンバーを変更するプライベート同報リストを選択します。

ステップ 3 メンバーを追加するには、ステップ 4 に進みます。

メンバーを削除するには、[プライベート同報リスト (Private Lists)] ページで、リストから削除するメンバーすべての横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

- ステップ 4** メンバーを追加するには、[プライベート同報リスト (Private List)] ページで、[メンバーの追加 (Add Members)] を選択してから、名前を検索します。
- [名前検索 (Find Names)] ダイアログボックスで適切なタブを選択し、検索範囲を指定します。
 - 1つまたは複数のフィールドに、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先に関する適切な情報を入力します。
 - [検索] を選択します。
 - 検索結果のリストで、リストに追加するユーザ、同報リスト、プライベート同報リスト、またはリモート連絡先の横にあるチェックボックスをオンにして、[メンバーの追加 (Add Members)] を選択します。
- ステップ 5** リストへのメンバー追加が終了するまで、ステップ 4 を繰り返します。
-

プライベート同報リストの削除

リストを削除すると、録音名、表示名、およびリストのメンバーも削除されます。

- ステップ 1** Messaging Assistant で、[プライベート同報リスト (Private Lists)] メニューの [プライベート同報リスト表示 (View Private Lists)] を選択します。
- ステップ 2** [プライベート同報リスト] ページで、削除するリストの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** メニューバーの下にある [選択した行削除 (Delete Selected Rows)] アイコンを選択します。
-



索引

C

Cisco PCA [1, 13, 15](#)

概要 [1](#)

パスワード、変更 [15](#)

パスワード、保護 [13](#)

Cisco Personal Communications Assistant。参照先：Cisco PCA

E

Exchange 連絡先、連絡先への情報のインポート [63](#)

M

Media Master [24, 25](#)

すべてのメッセージのスピーカー再生音量の変更 [24](#)

すべてのメッセージのスピーカー再生速度の変更 [25](#)

Messaging Assistant Web ツール [1](#)

アクセス [1](#)

概要 [1](#)

P

PIN [13, 14](#)

変更 [14](#)

保護 [13](#)

S

SMS [57](#)

テキストメッセージ通知の設定、検討事項 [57](#)

SMS 通知デバイス [51, 58](#)

セットアップ [51](#)

文字変換受信のための設定、検討事項 [58](#)

SMTP 通知デバイス [48](#)

セットアップ [48](#)

SpeechView [57, 58](#)

SpeechView でのボイスメッセージの文字変換 [57, 58](#)

概要 [57](#)

設定に関する検討事項 [58](#)

あ

アクセス [1, 2](#)

Messaging Assistant Web ツール [1](#)

Messaging Assistant Web ツールのヘルプ [2](#)

宛先指定の設定、変更 [21](#)

い

イネーブル化 [40](#)

ビデオグリーティングの再生 [40](#)

お

オプショングリーティング、説明 [37](#)

オプション転送ルール（基本） [31](#)

音量 [18, 24](#)

カンパセーションの変更 [18](#)

すべてのメッセージのスピーカー再生の変更 [24](#)

電話で聞くメッセージ再生の変更 [24](#)

か

外部サービスのアカウントのパスワード [13](#)

保護 [13](#)

確認、メッセージの削除確認の変更 [28](#)

カスケードメッセージ通知 [56](#)

間接的なコール、せつめい [31](#)

カンパセーション [17, 18, 19](#)

音量、変更 [18](#)

言語、変更 [17](#)

設定、説明 [17](#)

スピード、変更 [19](#)

メッセージのタイムスタンプ、時間フォーマットの変更 [19](#)

メニュースタイル、変更 [18](#)

く

グリーティング [37, 38, 39](#)

優先 [37](#)

グリーティング (続き)

- オプション [37](#)
- オフ [39](#)
- オン [39](#)
- 概要 [37](#)
- 時間外 [38](#)
- 祝日 [38](#)
- 内容の変更 [39](#)
- 通話中 [38](#)
- 内線 [38](#)
- 標準 [38](#)
- 複数の言語の管理、説明 [37](#)
- 録音 [39](#)

- グリーティングの無効化 [39](#)
- グリーティングの有効化 [39](#)
- グリーティングをオフにする [39](#)
- グリーティングをオンにする [39](#)

け

- 携帯電話 [11](#)
 - Connection への転送の設定 [11](#)
- 携帯電話、代行用デバイスとして使用 [9](#)
- 言語、カンパセーションの変更 [17](#)

こ

- 電話、間接および直接について [31](#)
- 着信転送 [31, 32, 33, 34](#)
 - オプションルール (基本) [31](#)
 - 時間外ルール (基本) [32](#)
 - 設定、変更 [32](#)
 - 通話保留の設定の変更 [33, 34](#)
 - ルール、説明 [31](#)
 - 標準ルール (基本) [31](#)

さ

- 再生 [24, 25, 40](#)
 - 電話で聞く音量、変更 [24](#)
 - 電話で聞く速度、変更 [25](#)
 - ビデオグリーティング [40](#)
- 削除 [62, 68](#)
 - プライベート同報リスト [68](#)
 - コンタクト [62](#)

し

- 時間外グリーティング [38](#)
- 時間外転送ルール (基本) [32](#)

時間フォーマット、メッセージのタイムスタンプに関する変更 [19](#)

- 自宅の電話、代行用デバイスとして使用 [9](#)
- 祝日グリーティング [38](#)
- 詳細設定、代行用デバイスの変更 [10](#)

せ

- 設定せってい [11](#)
 - 携帯電話の Connection への転送 [11](#)
- セットアップ [44, 58](#)
 - 通知デバイス [44](#)
 - 文字変換受信のための電子メールと SMS 通知デバイス、
検討事項 [58](#)

そ

- 送信方法の設定、変更 [21](#)
- 送信者情報 (メッセージプロパティ) [27](#)
- 速度 [19, 25](#)
 - カンパセーションの変更 [19](#)
 - すべてのメッセージのスピーカー再生の変更 [25](#)
 - 電話で聞くメッセージ再生の変更 [25](#)

た

- 代行内線番号。参照先：代行内線番号
- 代行用デバイス [9, 10](#)
 - 詳細設定、変更 [10](#)
 - 追加 [9](#)
- タイムスタンプ (メッセージプロパティ) [28](#)

ち

- チェーンメッセージ通知 [56](#)
- 直接的なコール、説明 [31](#)

つ

- 追加 [7, 8, 9, 60, 66](#)
 - 代行用デバイス [9](#)
 - プライベート同報リストの代行ユーザ名 [66](#)
 - ユーザ自身の代行ユーザ名 [8](#)
 - 代行名のスペリング [7](#)
 - コンタクト [60](#)
- 通知 [43, 44, 56, 57](#)
 - SMS テキストメッセージ、検討事項 [57](#)
 - 概要 [43](#)
 - カスケード [56](#)
 - チェーン [56](#)

通知 (続き)

- デバイス、設定 [44](#)
- 通話中グリーティング [38](#)
- 通話スクリーニング [34](#)
 - 設定、変更 [34](#)
- 通話保留の設定、変更 [33](#)

て

- ディレクトリ [8, 12](#)
 - 一覧ステータスの変更 [12](#)
 - ユーザ自身の代行ユーザ名の使用方法 [8](#)
- 電子メール通知デバイス [48, 58](#)
 - セットアップ [48](#)
 - 文字変換受信のための設定、検討事項 [58](#)
- 電話通知デバイス、設定 [45](#)
- 電話のインプット スタイル、変更 [19](#)

な

- 内線グリーティング; [38](#)
- 名前。参照先: 代行名

に

- ニックネーム。参照先: 代行名
- インプット スタイル、電話の変更 [19](#)

は

- パスワード [13, 14, 15](#)
 - Cisco PCA、変更 [15](#)
 - PIN、変更 [14](#)
 - 概要 [13](#)
 - 保護 [13](#)
- 発信者、メッセージを残すときのオプション [34](#)

ひ

- 標準グリーティング [38](#)
- 標準転送ルール (基本) [31](#)

ふ

- 複数の電話のボイスメールを1つのメールボックスに統合、タスクリスト [11](#)
- プライベート同報リストの作成 [65](#)
- プライベート同報リスト [65, 66, 67, 68](#)
 - 概要 [65](#)
 - 削除 [68](#)

プライベート同報リスト (続き)

- 作成 [65](#)
- 名前の変更 [66](#)
- 代行ユーザ名の追加 [66](#)
- メンバーの変更 [67](#)
- リモート連絡先の追加 [67](#)

へ

- 代行名のスペリング、追加 [7](#)
- ヘルプ [2](#)
 - Messaging Assistant Web ツールへのアクセス [2](#)
- 変更 [8, 10, 12, 14, 15, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 32, 33, 34, 39, 44, 61, 66, 67](#)
- Cisco PCA パスワード [15](#)
- Connection が再生するメッセージ情報 [27](#)
- PIN [14](#)
 - グリーティングの内容 [39](#)
 - すべてのメッセージのスピーカー再生音量 [24](#)
 - すべてのメッセージのスピーカー再生速度 [25](#)
 - 切断時の Connection によるメッセージ処理方法 [28](#)
- 代行用デバイスの詳細設定 [10](#)
- 着信転送の設定 [32](#)
- 通知デバイス [44](#)
- 通話スクリーニングの設定 [34](#)
- 通話保留の設定 [33](#)
- ディレクトリー覧のステータス [12](#)
- 電話のインプット スタイル [19](#)
- 発信者のメッセージ設定 [34](#)
- プライベート同報リスト名 [66](#)
- プライベート同報リストの代行ユーザ名 [66](#)
- プライベート同報リストのメンバー [67](#)
- メッセージの宛先と送信方法の設定 [21](#)
- メッセージの再生順序 [26](#)
- メッセージの削除確認 [28](#)
- メッセージのタイム スタンプの時間フォーマット [19](#)
- 連絡先の情報 [61](#)
- ログオン時に Connection が再生する情報 [20](#)
- 録音名 [8](#)

ほ

- ボイスメール、複数の電話から1つのメールボックスに統合 [11](#)
- ポケットベル [9, 45](#)
 - 代行用デバイスとして使用 [9](#)
 - 通知デバイス、設定 [45](#)

め

- メッセージ [20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 34](#)
 - Connection が再生する情報の変更 [27](#)
 - 宛先指定の設定、変更 [21](#)
 - 確認時の接続案内 [23](#)
 - 再生順序の変更 [26](#)
 - 削除確認の変更 [28](#)
 - すべてのスピーカー再生速度の変更 [25](#)
 - すべてのスピーカー再生の変更 [24](#)
 - 送信方法の設定、変更 [21](#)
 - 電話で聞く再生音量の変更 [24](#)
 - 電話で聞く再生速度の変更 [25](#)
 - 発信者のオプション [34](#)
 - ログオン時に再生される合計数の変更 [20](#)
- メッセージ確認時、接続案内 [23](#)
- メッセージの聞き取り設定、説明 [23](#)
- メッセージの到着通知。参照先：通知
- メッセージ番号（メッセージプロパティ） [27](#)
- メッセージプロパティ [27, 28](#)
 - 概要 [27](#)
 - 送信者情報 [27](#)
 - メッセージ送信時間 [28](#)
 - メッセージ番号 [27](#)
- メニュースタイル、カンバセーションの変更 [18](#)

ゆ

- ユーザ設定、概要 [7](#)

- 代行ユーザ名 [7, 8, 66](#)
 - プライベート同報リストの追加 [66](#)
 - ユーザ自身の追加 [8](#)
 - 代行名のスペリングの追加 [7](#)

り

- リモート連絡先、プライベート同報リストへの追加 [67](#)

れ

- コンタクト [59, 60, 61, 62, 63](#)
 - Connection ユーザ追加時の利点 [59](#)
 - Exchange 連絡先情報のインポート [63](#)
 - エントリの追加 [60](#)
 - 概要 [59](#)
 - 削除 [62](#)
 - 情報の変更 [61](#)
- 連絡先への Exchange 連絡先情報のインポート [63](#)

ろ

- ログオン、Connection が再生する情報の変更 [20](#)
- 録音 [39](#)
 - グリーティング [39](#)
- 録音名 [8, 20](#)
 - 変更 [8](#)
 - ログオン時に再生する情報の変更 [20](#)