



## **Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイドリリース 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/>





## 目次

---

### 第 1 章

#### Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定 1

##### Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定 1

###### はじめに 1

###### Cisco PCA にアクセスするための Web ブラウザの設定 1

###### Cisco PCA の GUI 言語の変更 3

###### SSL 接続で自己署名証明書を使用するセキュリティアラートの管理 3

###### SSL 証明書を各ユーザのワークステーション上の信頼できるルートストアに追加する 4

---

### 第 2 章

#### 再生および録音デバイスの設定 5

##### 再生および録音デバイスの設定 5

###### メディア プレーヤー用の再生および録音デバイスの設定 5

###### 録音および再生デバイスとしての電話機の使用 5

###### 録音および再生デバイスとしてのコンピュータ マイクロフォンおよびスピーカーの使用 6

---

### 第 3 章

#### Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定 7

##### Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定 7

###### 概要 7

###### IMAP 電子メール クライアントを設定する際の注意事項 8

###### Apple Mail で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定 8

###### Apple Mail での新規アカウントの作成と設定 9

###### Eudora で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定 10

###### Eudora での新規アカウントの作成と設定 10

IBM Lotus Notes の Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定	11
IBM Lotus Notes での新規アカウントの作成と設定	12
Microsoft Outlook で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成および設定	13
Outlook での新規アカウントの作成と設定	14
Microsoft Outlook Express で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成および設定	16
Microsoft Outlook Express での新規アカウントの作成と設定	16
Novell GroupWise で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定	18
GroupWise での新規アカウントの作成と設定	18
Opera で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定	19
Opera での新規アカウントの作成と設定	20
Thunderbird で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定	21
Thunderbird での新規アカウントの作成と設定	21
Windows Vista の Windows Mail で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定	22
Windows Mail での新規アカウントの作成と設定	23
Outlook 用の ViewMail の設定	24
Cisco ViewMail for Microsoft Outlook 8.5 以降	24
Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 8.0	24
HTML ベースのメッセージ通知用の Unity Connection の設定	27
認証モードの設定	28
非認証モードの設定	29
HTML メッセージ通知内のイメージを表示させる Microsoft Outlook の設定	29
自動イメージダウンロードのための Microsoft Outlook の設定	32
添付ファイルとしてボイス メッセージを送信するための Unity Connection の設定	32
HTML 通知で添付ファイルとして送信されるボイス メッセージのサイズの設定	33
Mini Web Inbox 用の Unity Connection の設定	34
IBM Lotus Notes 用の Mini Web Inbox の設定	34
Mini Web Inbox 用の Windows Vista および Windows 7 (32 ビットおよび 64 ビット) の設定	34
IMAP クライアントのログインに関する問題のトラブルシューティング	35

---

**第 4 章****ユーザ研修 37**

## ユーザ研修 37

## Unity Connection ユーザへの研修のタスク リスト 37

## ユーザ マニュアルおよび連絡先情報の提供 37

## Unity Connection ユーザが変更できる設定 40

## Messaging Assistant と電話メニューを使用してユーザが変更する設定 40

## Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルールと電話メニューを使用してユーザが変更する設定 46

---

**第 5 章****オペレータ、およびサポート デスク研修 49**

## オペレータ、およびサポート デスク研修 49

## 概要 49

## オペレータ研修 49

## サポート デスク研修 50

## サポート デスク リソース 50

## 考えられるユーザの疑問と誤解 51





# 第 1 章

## Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定

- [Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定](#) (1 ページ)

## Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定

### はじめに

Cisco Personal Communications Assistant (PCA) が、インストール中に Cisco Unity Connection サーバにインストールされます。これは、ユーザに Cisco Unity Web ツールへのアクセスを提供する Web サイトで、これによってユーザは、Unity Connection でメッセージや個人の設定を管理できるようになります。Cisco PCA で使用可能な Web ツールには、次のものが含まれます。

- Messaging Assistant
- Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール

上記のツールの詳細については、各ツールの該当する『*User Guide for Cisco Unity Connection*』およびヘルプを参照してください。

### Cisco PCA にアクセスするための Web ブラウザの設定

Cisco PCA および Cisco Unity Connection Web ツールを使用するには、各ユーザワークステーションのブラウザを設定する必要があります。コンピュータにインストールされているブラウザに応じて、適切な項を参照してください。

各ブラウザでサポートされているバージョンのリストについては、次の URL から『*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](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.html)

## Apple Safari

Cisco PCA にアクセスするために Safari を設定するには、次のタスクを実行します。

1. 正しいブラウザの設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。次の URL から、『*System Requirements for Cisco Unity Connection Release 14*』の「[Software Requirements-User Workstations](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html)」の項を参照してください。[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/requirements/b\\_14cucsysreqs.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html)
2. 次に示すように Safari を設定します。
  1. Java を有効にします。
  2. Java スクリプトを有効にします。
  3. 移動したサイトからのみクッキーを受け入れます。

## Microsoft Internet Explorer

Cisco PCA にアクセスするために Internet Explorer を設定するには、次のタスクを実行します。

1. 正しいブラウザの設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。次の URL から、『*System Requirements for Cisco Unity Connection Release 14*』の「[Software Requirements-User Workstations](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html)」の項を参照してください。[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/requirements/b\\_14cucsysreqs.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html)
2. 次に示すように Internet Explorer を設定します。
  1. アクティブ スクリプトを有効にします。
  2. ActiveX コントロールをダウンロードして実行します。
  3. Java スクリプトを有効にします。
  4. すべてのクッキーを受け入れます。
  5. 一時的なインターネット ファイルの新しいバージョンを自動的にチェックします。
  6. [中 - 高 (Medium-High) ] のプライバシーを有効にします。

## Mozilla Firefox

Cisco PCA にアクセスするために Firefox を設定するには、次のタスクを実行します。

1. 正しいブラウザの設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。次の URL から、『*System Requirements for Cisco Unity Connection Release 14*』の「[Software Requirements-User Workstations](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html)」の項を参照してください。[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/requirements/b\\_14cucsysreqs.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html)
2. ユーザが Firefox を Apple MAC OS X または Microsoft Windows ワークステーションで実行している場合は、タスク 3 に進みます。

ユーザが Firefox を Linux Red Hat ワークステーションで実行している場合は、[Alsa-project.org](http://alsa-project.org) の Web サイトにあるサウンドカード サポート マトリクスを参照して、ユーザが正しいサウンドカードを使用しているかどうかを確認します。(Java Runtime Environment (JRE) プラグイン ソフトウェアは、Advanced Linux Sound Architecture (ALSA) ドライバを使用して、システム サウンド デバイスにアクセスし、再生および録音機能を制御します。サウンドカードによっては、再生および録音機能が制限される場合があります)。



3. 次に示すように Firefox を設定します。
  1. Java を有効にします。
  2. JavaScript を有効にして、[詳細設定 (Advanced)] で [画像の変更 (Change Images)] を有効にします。
  3. サイトでのクッキーの設定を許可します。(セキュリティ上の理由から、送信元 Web サイトのクッキーだけを保存することを推奨します)。

## Cisco PCA の GUI 言語の変更

Cisco PCA で使用される GUI 言語を変更するには、次のタスクを実行します。

1. 該当する言語をダウンロードし、インストールします。詳細については、次の該当するマニュアルを参照してください。
  - 新しい Unity Connection サーバについては、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 14*』の「Maintaining Cisco Unity Connection Server」の章にある「[Installing Unity Connection Language Files](#)」の項を参照してください。このガイドは、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/install\\_upgrade/guide/b\\_14cuciumg.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/install_upgrade/guide/b_14cuciumg.html) からご利用いただけます。
  - 既存の Unity Connection サーバについては、『*Install, Upgrade, and Maintenance Guide for Cisco Unity Connection, Release 14*』の「Maintaining Cisco Unity Connection Server」の章にある「[Removing Unity Connection Languages](#)」の項を参照してください。このガイドは、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/install\\_upgrade/guide/b\\_14cuciumg.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/install_upgrade/guide/b_14cuciumg.html) からご利用いただけます。
2. インターネットブラウザで言語を選択します。ブラウザで選択する言語は、Cisco PCA が提供する言語のいずれかである必要があります。Unity Connection サーバにインストールされている必要があります。サポートされている言語の一覧については、『*System Requirements for Cisco Unity Connection Release 14*』のシステム要件」の「[Available Languages for Unity Connection Components](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/requirements/b\\_14cucsysreqs.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html) からご利用いただけます。

## SSL 接続で自己署名証明書を使用するセキュリティアラートの管理

SSL対応の Unity Connection を Cisco PCA に提供するため、インストール中に生成される自己署名証明書を使用すると、ユーザの Web ブラウザにサイトの信頼性を確認できないことを警告するメッセージが表示され、その証明書の内容を信頼できません。同様に、自己署名 SSL 証明書を使用して Unity Connection への IMAP 電子メールクライアントアクセスを保護すると、Unity Connection での使用がサポートされた一部の電子メールクライアントで、SSL セキュリティメッセージが表示されます。

アラートが出た場合でも、ユーザは Unity Connection にアクセスすることができますが、ユーザが Cisco PCA を参照したり、そのメッセージに IMAP 電子メールクライアントからアクセス

## SSL 証明書を各ユーザのワークステーション上の信頼できるルートストアに追加する

したりするときのセキュリティアラートを管理または排除するために、次のいずれかのオプションを検討してください。

- SSL 証明書を各ユーザのワークステーション上の信頼できるルートストアに追加します。そうすることで、ユーザにセキュリティアラートが表示されなくなります。次の [SSL 証明書を各ユーザのワークステーション上の信頼できるルートストアに追加する \(4 ページ\)](#) の手順を実行します。
- ブラウザまたは電子メールクライアントにアラートが表示されて対処方法を尋ねられた場合は、[常に受け入れる (Accept Permanently)] (または同等の) オプションを選択するよう、ユーザに指導します。ブラウザや電子メールクライアントで証明書を許可するよう指定すると、このアラートは再表示されなくなります。

## SSL 証明書を各ユーザのワークステーション上の信頼できるルートストアに追加する

## 手順

	コマンドまたはアクション	目的
ステップ 1	Unity Connection サーバの OS Administration アプリケーションから、右クリックして証明書をダウンロードし、ファイルとして保存します。	
ステップ 2	証明書を各ユーザワークステーションにコピーして、次にブラウザまたは IMAP クライアントでツールを使用してこれを必要に応じてインポートします。	



## 第 2 章

# 再生および録音デバイスの設定

・再生および録音デバイスの設定 (5 ページ)

## 再生および録音デバイスの設定

### メディア プレーヤー用の再生および録音デバイスの設定

Unity Connection では、ユーザのボイス名と電話によるグリーティングの再生、録音、アップロード、ダウンロードする機能を、メディア プレーヤーで利用できます。

メディアプレーヤーでは、録音および再生デバイス用の電話機と併せてコンピュータをサポートしています。メディアプレーヤーのトグルボタンを使用して、任意のデバイスを選択できます。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 オプションが有効になっています。

電話機を録音および再生デバイスとして設定するには、「録音および再生デバイスとしての電話機の使用」の項を参照してください。

コンピュータを録音および再生デバイスとして設定するには、「録音および再生デバイスとしてのコンピュータ マイクロフォンおよびスピーカーの使用」の項を参照してください。

メディア プレーヤーの詳細については、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool*』の「Media Player in the Messaging Assistant Web Tool」の章を参照してください。このガイドは、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/user/guide/assistant/b\\_14cucugasst.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user/guide/assistant/b_14cucugasst.html) からご利用いただけます。

### 録音および再生デバイスとしての電話機の使用

ユーザが、Cisco PCA（および Cisco Unity Connection Administration）からアクセスする Web ツールで、電話機を録音および再生デバイスとして使用する場合、次のイベントが発生します。

1. ユーザが、録音または再生を行うために、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックします。

2. クライアントアプリケーションは、Unity Connection に対し、ユーザの内線番号または URI に電話するよう要求し、Unity Connection はその内線番号または URI を呼び出します。
3. 録音する場合、ユーザが電話に応答し、メッセージ、名前、またはグリーティングの録音を開始します。ユーザが電話を切ると、クライアントアプリケーションは Unity Connection に録音が終了したことを知らせます。
4. 録音の再生時には、ユーザが電話に出ると、クライアントアプリケーションは Unity Connection にメッセージの再生を要求します。Unity Connection は電話によって録音をストリーミングします。

## 録音および再生デバイスとしてのコンピュータマイクroフォンおよびスピーカーの使用

ユーザがコンピュータのマイクroフォンとスピーカを録音デバイスおよび再生デバイスとして使用する場合は、次のイベントが発生します。

1. ユーザが、録音または再生を行うために、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックします。
2. 録音する場合、ユーザがマイクroフォンに向かって話し始めます。ユーザが、録音を停止するため、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックすると、クライアントアプリケーションが Cisco Unity Connection に対し、録音が終了したことを通知します。
3. 録音を再生する場合、Unity Connection はメッセージをクライアントアプリケーションにストリームします。ストリーミングは、ネットワークトラフィックとは関係なく、オンデマンドで行われます。クライアントアプリケーションは、ユーザワークステーションのメモリに数秒間のメッセージがバッファリングされるとすぐに、スピーカでメッセージを再生し始めます。



## 第 3 章

# Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定

- [Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定 \(7 ページ\)](#)

## Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定

### 概要

Cisco Unity Connection では、ライセンスを受けたユーザが、サードパーティの IMAP クライアントを使用して、デスクトップ マシンからボイス メッセージにアクセスできます。また、テキスト付きのボイス メッセージを転送したり、テキスト付きのボイス メッセージに返信したりすることもできます。メッセージのテキスト部分にアクセスするには、Unity Connection のテキスト/スピーチ機能を使用します。



- (注) ユーザは、Unity Connection Messaging Assistant で Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード (Web アプリケーションパスワード) を変更した場合、そのパスワードを IMAP クライアントアプリケーションでも更新する必要があります。パスワードは、IMAP クライアントと Cisco PCA の間で同期されません。両方のアプリケーションで Cisco PCA パスワードを更新しても、ユーザが IMAP クライアントでボイス メッセージを受信できない場合は、[Microsoft Outlook のレジストリ エントリの作成](#)を参照してください。

## IMAP 電子メール クライアントを設定する際の注意事項

Unity Connection ボイス メッセージにアクセスするために、IMAP 電子メール クライアントを設定する場合は、次の事項に注意してください。

- Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [サーバ (Server)] ページにある次の設定を、IMAP 電子メール クライアントで指定する SSL 設定と一致させます。
  - 信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections From Untrusted IP Addresses)
  - 信頼されていない IP アドレスからの認証を要求する (Require Authentication From Untrusted IP Addresses)
  - 信頼されていない IP アドレスからのトランスポート層セキュリティ (Transport Layer Security From Untrusted IP Addresses Is) (無効、必須、オプション)
- すべての IMAP 電子メール クライアントには、Unity Connection サーバの IP アドレスか完全修飾ドメイン名を入力できる 2 つのフィールドが含まれています。Unity Connection クラスタが設定されている場合は、パブリッシュおよびサブスクリバの Unity Connection サーバを含む DNS A レコードの完全修飾ドメイン名を入力します。ご使用の DNS サーバで、Unity Connection サーバへのアクセスを試行する順序を指定できる場合は、使用可能であることが最も多いサーバに最初にアクセスするように指定します。これは通常、パブリッシュ サーバです。

IMAP 電子メール クライアントの中には、DNS A レコードが考慮されないものもあります。これらのクライアントでは、最初の Unity Connection サーバが利用できない場合、クライアントは他の Unity Connection サーバへのアクセスを試行しません。

- ユーザがボイス メッセージを IMAP 電子メール クライアントで送受信する場合は、ユーザが特に送信先を指定しない限り、メッセージは Unity Connection サーバの受信ボックスに送信されます。

## Apple Mail で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定

Apple Mail を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、ユーザの新規 Apple Mail アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名 (エイリアス)。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。(これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです)。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

## Apple Mail での新規アカウントの作成と設定

- ステップ 1** Apple Mail の [Mail (メール) ]メニューで、**[Preferences (設定) ]** を選択します。
- ステップ 2** [Preferences (設定) ] ダイアログボックスの一番上にある **[Accounts (アカウント) ]** を選択します。
- ステップ 3** 左下隅にある **[+]** を選択します。
- ステップ 4** [Account Type (アカウントタイプ) ] リストで、**[IMAP]** を選択します。
- ステップ 5** [説明 (Description) ] フィールドに、アカウントの名前を入力します。この名前は Apple Mail だけに表示されます。
- ステップ 6** [電子メール アドレス (E-Mail Address) ] フィールドに、ユーザの Unity Connection SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics) ] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address) ] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。
- <alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>
- ステップ 7** [氏名 (Full Name) ] フィールドに、ユーザ名を入力します。
- ステップ 8** [受信メールサーバ (Incoming Mail Server) ] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- 注意** ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。
- ステップ 9** [ユーザ名 (User Name) ] フィールドで、Unity Connection のユーザ名を入力します。
- ステップ 10** [パスワード] フィールドに Cisco PCA パスワードを入力します。
- ステップ 11** [送信メールサーバ (SMTP) (Outgoing Mail Server (SMTP)) ] フィールドで、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を選択します。
- ステップ 12** [サーバの設定 (Server Settings) ] を選択します。
- ステップ 13** オプションで、[SMTP Server Options (SMTP サーバ オプション) ] ダイアログボックスの **[Use Secure Sockets Layer (SSL) (セキュアソケットレイヤ (SSL) を使用) ]** チェックボックスをオンにします。
- 注意** Apple Mail で SSL を使用するように設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイスメッセージは暗号化されません。
- ステップ 14** [Authentication (認証) ] リストで、**[Password (パスワード) ]** を選択します。
- ステップ 15** **[OK]** を選択し、SMTP オプションのダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 16** [詳細設定 (Advanced) ] タブを選択します。
- ステップ 17** [オフライン表示のためにメッセージのコピーを保持 (Keep Copies of Messages for Offline Viewing) ] リストで、適切なオプションを選択します。
- ステップ 18** [設定 (Preferences) ] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 19** [Save Changes (変更を保存) ] ダイアログボックスで、**[Save (保存) ]** を選択します。

## Eudora で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定

Eudora を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、そのユーザ用に新規の Eudora アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名（エイリアス）。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。（これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです）。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

### Eudora での新規アカウントの作成と設定

- 
- ステップ 1** Eudora を起動します。
- ステップ 2** Eudora の [ツール (Tools)] メニューで、[パーソナリティ (Personalities)] を選択します。
- ステップ 3** [Personalities (パーソナリティ)] タブの任意の位置で右クリックし、[New (新規)] を選択します。
- ステップ 4** 新規アカウント ウィザードの [アカウントの設定 (Account Settings)] ページで、[次へ (Next)] を選択してデフォルト値の [新規にアカウントを作成 (Create a Brand New E-Mail Account)] をそのまま使用します。
- ステップ 5** [パーソナリティ名 (Personality Name)] ページで、アカウントの表示名を入力します。ここに入力する値は、Eudora だけに表示されます。
- ステップ 6** [Next] を選択します。
- ステップ 7** [パーソナリティの情報 (Personal Information)] ページで、ユーザ名を入力します。
- ステップ 8** [Next] を選択します。
- ステップ 9** [電子メールアドレス (E-Mail Address)] ページで、ユーザの Unity Connection SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。

<alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>

- ステップ 10** [Next] を選択します。
- ステップ 11** [ユーザ名 (User Name)] ページで、Unity Connection のユーザ名を入力します。
- ステップ 12** [Next] を選択します。
- ステップ 13** [受信メールサーバ (Incoming E-Mail Server)] ページで、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。

**注意** ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。



- ステップ 14 サーバのタイプについては、**[IMAP]** を選択します。
- ステップ 15 **[Next]** を選択します。
- ステップ 16 **[IMAP ロケーションプレフィックス (IMAP Location Prefix)]** ページでは、値を入力しないでください。
- ステップ 17 **[Next]** を選択します。
- ステップ 18 **[送信メールサーバ (Outgoing Mail Server)]** ページで、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- ステップ 19 **[Next]** を選択します。
- ステップ 20 **[完了 (Success)]** ページで、**[完了 (Finish)]** をクリックします。アカウントが作成され、ウィザードが終了します。
- ステップ 21 **[パスワードの入力 (Enter Password)]** ダイアログ ボックスで、ユーザの Cisco PCA パスワードを入力します。
- ステップ 22 **[OK]** を選択します。
- ステップ 23 オプションで、新規アカウントが SSL を使用するよう設定します。詳細については、Eudora のヘルプを参照してください。
- 注意** Eudora で SSL を使用するよう設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイスメッセージは暗号化されません。

## IBM Lotus Notes の Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定



- 注意** Cisco Unity Connection ViewMail for IBM Lotus Notes を使用できるようにユーザアカウントを設定する場合は、この項の手順には従わないでください。代わりに、次の URL にある「*Release Notes for Cisco Unity Connection ViewMail for IBM Lotus Notes*」の設定手順に従ってください。  
[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html)

Notes を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、そのユーザ用に新規の Notes アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名 (エイリアス)。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。(これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです)。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。



**注意** Lotus Notes バージョン 7.x を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスする場合は、Unity Connection アカウントを設定する前に、最初に Notes を設定して Domino のアカウントに接続する必要があります。

## IBM Lotus Notes での新規アカウントの作成と設定

- ステップ 1** IBM Lotus Notes を起動します。
- ステップ 2** Notes の [ファイル (File) ] メニューで、[プリファレンス (Preferences) ] > [クライアント再設定ウィザード (Client Reconfiguration Wizard) ] を選択します。
- ステップ 3** Lotus Notes クライアント構成ウィザードの [追加のサービス (Additional Services) ] ページで、[インターネット メールサーバ (POP、IMAP、SMTP) (Internet Mail Servers (POP or IMAP, SMTP)) ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [Next] を選択します。
- ステップ 5** [Set Up Internet Mail (インターネットメールの設定) ] ページの [Select the Type of Server Used for Retrieving Incoming Mail (受信メールの取得に使用するサーバの種類を選択) ] リストで、[IMAP] を選択します。
- ステップ 6** [Enter a New Account Name (新規アカウント名を入力) ] リストで、[Incoming Internet Mail (受信インターネットメール) ] を選択します。
- ステップ 7** [受信メールサーバ (Incoming Mail Server) ] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- 注意** ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。
- ステップ 8** [Next] を選択します。
- ステップ 9** [インターネットメールの設定 (Set Up Internet Mail) ] ページの [アカウント名 (Account Name) ] フィールドに、ユーザの Unity Connection SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics) ] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address) ] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。
- <alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>
- ステップ 10** [パスワード (Password) ] フィールドに、ユーザの Cisco PCA パスワードを入力して確認します。
- ステップ 11** Notes と Unity Connection の間で送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化する場合は、[SSL を使用してログイン (Log On Using SSL) ] チェックボックスをオンにします。この暗号化を行わない場合は、[ステップ 12](#) に進みます。
- 注意** Notes で SSL を使用するように設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイス メッセージは暗号化されません。
- ステップ 12** [Next] を選択します。

- ステップ 13 2 番目の [インターネットメールの設定 (Set Up Internet Mail)] ページの [新規アカウント名を入力 (Enter a New Account Name)] リストで、[送信インターネットメール (Outgoing Internet Mail)] を選択します。
- ステップ 14 [送信 SMTP メールサーバ (Outgoing SMTP Mail Server)] リストで、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- ステップ 15 [Next] を選択します。
- ステップ 16 3 番目の [インターネットメールの設定 (Set Up Internet Mail)] ページの [電子メールアドレス (E-Mail Address)] フィールドに、ユーザの Unity Connection エイリアスと Unity Connection サーバの名前を入力します。次の形式を使用
- <alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>
- ステップ 17 [インターネット ドメイン (Internet Domain)] フィールドに、Domino メール サーバのインターネットドメイン名を入力します。
- ステップ 18 [Next] を選択します。
- ステップ 19 [OK] を選択します。

## Microsoft Outlook で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成および設定



**注意** Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用するようにユーザアカウントを設定する場合は、この項の手順は実行せずに、次の URL で、該当する『*Release Notes for Cisco ViewMail for Microsoft Outlook*』に示されている設定手順に従ってください。

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html)

Microsoft Outlook を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、ユーザの新規 Microsoft Outlook アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名 (エイリアス)。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。(これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです)。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするように Microsoft Outlook を設定する作業に加えて、オプションの ViewMail for Outlook プラグインをインストールすることもできます。3 ~ 7 ページの「[Microsoft Outlook Express で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成および設定](#)」の項を参照してください。

## Outlook での新規アカウントの作成と設定

- ステップ 1** [Microsoft Outlook] を起動します。
- ステップ 2** Microsoft Outlook の [Tools (ツール) ] メニューで、[E-Mail Accounts (電子メール アカウント) ] を選択します。
- ステップ 3** 電子メールアカウントウィザードで、[新しい電子メールアカウントの追加 (Add a New E-Mail Account) ] を選択します。
- ステップ 4** [Next] を選択します。
- ステップ 5** [サーバの種類 (Server Type) ] ページで、[IMAP] を選択します。
- ステップ 6** [Next] を選択します。
- ステップ 7** [ユーザ情報 (User Information) ] セクションで、次の値を入力します。
- [名前 (Your Name) ] フィールドに、アカウントの表示名を入力します。ここに入力する値は、Microsoft Outlook だけに表示されます。
  - [電子メールアドレス (E-Mail Address) ] フィールドに、次のいずれかを入力します。
    - ユーザの Unity Connection SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics) ] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address) ] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。  
`<alias>@<Unity Connection サーバまたはクラスタの SMTP ドメイン名>`
    - ユーザのプロキシアドレス。
- ステップ 8** [Server Information] セクションに、次の値を入力します。
- [受信メールサーバ (Incoming Server) ] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。

**注意** ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。
  - [送信サーバ (Outgoing Server) ] フィールドで、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を選択します。
- ステップ 9** [ログオン情報 (Logon Information) ] セクションで、次の値を入力します。
- [ユーザ名 (User Name) ] フィールドで、Unity Connection のユーザ名を入力します。
  - [パスワード (Password) ] フィールドに、ユーザの Cisco PCA パスワードを入力します。
  - [パスワードを保存する (Remember Password) ] チェックボックスがオフになっていることを確認します。このオプションがオンになっていると、ユーザの Unity Connection パスワードが有効期限切れや、変更またはロックされた場合に、Microsoft Outlook では、ユーザに Unity Connection のパスワードの入力を要求しません。その結果、ユーザは Unity Connection からボイスメッセージを受信しなくなります。
- ステップ 10** Microsoft Outlook と Unity Connection の間でネットワークを介して送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化しない場合は、[ステップ 15](#) に進みます。

Microsoft Outlook で SSL を使用するように設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイスメッセージは暗号化されません。

**注意** Microsoft Outlook と Unity Connection 間で送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化する場合、[ステップ 11](#) に進みます。

- ステップ 11** [詳細設定 (More Settings)] を選択します。
- ステップ 12** [Internet E-Mail Settings (インターネット電子メール設定)] ダイアログボックスで、[Advanced (詳細設定)] タブを選択します。
- ステップ 13** [着信サーバ (IMAP) (Incoming Server (IMAP))] の下にある、[このサーバは暗号化された Unity Connection (SSL) が必要 (This Server Requires an Encrypted Unity Connection (SSL))] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 14** [OK] を選択して、[Internet E-Mail Settings (インターネット電子メール設定)] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 15** Unity Connection SMTP サーバが、信頼されていない IP アドレスからの接続を許可するように設定されている場合は、[ステップ 21](#) に進みます。
- Unity Connection SMTP サーバが、信頼されていない IP アドレスからの認証を要求するように設定されている場合は、[ステップ 16](#) に進みます。
- ステップ 16** [詳細設定 (More Settings)] を選択します。
- ステップ 17** [Internet E-Mail Settings (インターネット電子メール設定)] ダイアログボックスで、[Outgoing Server (送信サーバ)] タブを選択します。
- ステップ 18** [送信サーバ (SMTP) は認証が必要 (My Outgoing Server (SMTP) Requires Authentication)] チェックボックスがオンになっていることを確認します。
- ステップ 19** [受信メールサーバと同じ設定を使用する (Use Same Settings as My Incoming Mail)] オプションボタンが選択されていることを確認します。
- ステップ 20** [OK] を選択して、[Internet E-Mail Settings (インターネット電子メール設定)] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 21** [Next] を選択します。
- ステップ 22** [完了 (Finish)] を選択します。
- ステップ 23** Microsoft Outlook の左ペインで、新規アカウントの [受信トレイ (Inbox)] フォルダを選択します。
- ステップ 24** Microsoft Outlook の [ツール (Tools)] メニューで、[送受信 (Send/Receive)] > [このフォルダ (This Folder)] を選択します。
- ステップ 25** 要求された場合は、Unity Connection のユーザ名と Cisco PCA パスワードを入力します。

## Microsoft Outlook Express で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成および設定

Microsoft Outlook Express を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、ユーザの新規 Microsoft Outlook Express アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名（エイリアス）。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。（これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです）。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

### Microsoft Outlook Express での新規アカウントの作成と設定

- ステップ 1** Microsoft Outlook Express を開始します。
- ステップ 2** Microsoft Outlook Express の [ツール (Tools)] メニューで、[アカウント (Accounts)] を選択します。
- ステップ 3** [Internet Accounts (インターネット アカウント)] ダイアログボックスで、[Mail (メール)] タブを選択します。
- ステップ 4** [追加 > [メール (Mail)]] を選択すると、Internet Unity Connection ウィザードが表示されます。
- ステップ 5** [名前 (Your Name)] ページの [表示名 (Display Name)] フィールドに、ユーザ名を入力します。
- ステップ 6** [Next] を選択します。
- ステップ 7** [インターネット電子メールアドレス (Internet E-Mail Address)] ページで、[既存の電子メールアドレスを使用する (I Already Have an E-Mail Address That I'd Like to Use)] を選択します。
- ステップ 8** [電子メールアドレス (E-Mail Address)] フィールドに、ユーザの SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。
- <alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>
- ステップ 9** [Next] を選択します。
- ステップ 10** [電子メールサーバ名 (E-Mail Server Names)] ページの [受信メールサーバの種類 (My Incoming Mail Server Is a <protocol> Server)] リストで、[IMAP] を選択します。
- ステップ 11** [受信メール (POP3、IMAPまたはHTTP) サーバ (Incoming Mail (POP3, IMAP, or HTTP) Server)] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- 注意** ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。

- ステップ 12** [送信メール (SMTP) サーバ (Outgoing Mail (SMTP) Server) ] フィールドで、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- ステップ 13** [Next] を選択します。
- ステップ 14** [インターネットメールログオン (Internet Mail Logon) ] ページの [アカウント名 (Account Name) ] フィールドと [パスワード (Password) ] フィールドに、Unity Connection のユーザ名と Cisco PCA パスワードを入力します。
- ステップ 15** [パスワードを保存する (Remember Password) ] チェックボックスがオフになっていることを確認します。
- このオプションがオンになっていると、ユーザの Unity Connection パスワードが有効期限切れや、変更またはロックされた場合に、Microsoft Outlook Express では、ユーザに Unity Connection のパスワードの入力を要求しません。その結果、ユーザは Unity Connection からボイスメッセージを受信しなくなります。
- ステップ 16** [Next] を選択します。
- ステップ 17** [設定完了 (Congratulations) ] ページで、[完了 (Finish) ] を選択します。
- ステップ 18** [インターネットアカウント (Internet Accounts) ] ダイアログボックスで、[ステップ 4](#) で作成したアカウントを選択し、[プロパティ (Properties) ] を選択します。
- ステップ 19** [<アカウント名> プロパティ (<account name> Properties) ] ダイアログボックスで、[IMAP] タブを選択します。
- ステップ 20** [特別なフォルダを保存する (Store Special Folders) ] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 21** [Root Folder Path (ルート フォルダのパス) ] フィールドに、**INBOX** と入力します (すべて大文字) 。
- ステップ 22** Microsoft Outlook Express と Unity Connection の間でネットワークを介して送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化しない場合は、[ステップ 25](#) に進みます。
- 注意** Microsoft Outlook Express で SSL を使用するように設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイスメッセージは暗号化されません。
- Microsoft Outlook Express と Unity Connection 間で送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化する場合は、[ステップ 23](#) に進みます。
- ステップ 23** [詳細設定 (Advanced) ] タブを選択します。
- ステップ 24** [受信メール (Incoming Mail) ] で、[このサーバはセキュリティで保護された Unity Connection (SSL) が必要 (This Server Requires a Secure Unity Connection (SSL)) ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 25** [OK] を選択して [<アカウント名> プロパティ (<account name> Properties) ] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 26** [閉じる (Close) ] を選択して、[インターネットアカウント (Internet Accounts) ] ダイアログボックスを閉じます。



## Novell GroupWise で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定

GroupWise を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、そのユーザー用に新規の GroupWise アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名（エイリアス）。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。（これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです）。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

### GroupWise での新規アカウントの作成と設定

- ステップ 1 GroupWise を起動します。
- ステップ 2 GroupWise の [ツール (Tools)] メニューで、[アカウント (Accounts)] > [アカウント オプション (Account Options)] を選択します。
- ステップ 3 [アカウント (Accounts)] ダイアログボックスで、[追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 4 [アカウントの作成 (Create Account)] ダイアログボックスの [アカウント名 (Account Name)] フィールドに、アカウントの名前を入力します。この名前は GroupWise だけに表示されます。
- ステップ 5 [Account Type (アカウント タイプ)] リストで、[IMAP4] を選択します。
- ステップ 6 [Next] を選択します。
- ステップ 7 [インターネット アカウントの作成 (Create Internet Account)] ダイアログボックスの [受信メールサーバ (IMAP4) (Incoming Mail Server (IMAP4))] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。

注意 ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。
- ステップ 8 [ログイン名 (Login Name)] フィールドで、Unity Connection のユーザ名を入力します。
- ステップ 9 [送信サーバ (Outgoing Server)] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- ステップ 10 [電子メール アドレス (E-Mail Address)] フィールドに、ユーザの SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。  
<alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>
- ステップ 11 [名前 (From Name)] フィールドに、ユーザ名を入力します。
- ステップ 12 [Next] を選択します。



**ステップ 13** 画面の指示に従って、設定を完了します。

**ステップ 14** GroupWise と Unity Connection の間でネットワークを介して送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化しない場合は、[ステップ 20](#) に進みます。

**注意** GroupWise で SSL を使用するように設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイスメッセージは暗号化されません。

ボイスメッセージと、GroupWise と Unity Connection の間で送信されるその他のデータを暗号化する場合は、[ステップ 15](#) に進みます。

**ステップ 15** [アカウント (Accounts) ] ダイアログボックスで、作成したアカウントの名前を選択します。

**ステップ 16** [プロパティ (Properties) ] を選択します。

**ステップ 17** [詳細設定 (Advanced) ] タブを選択します。

**ステップ 18** [受信メールサーバ (IMAP4) (Incoming Mail Server (IMAP4)) ] で、[SSL を使用 (Use SSL) ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 19** [OK] を選択して [ <アカウント名> プロパティ (<Account Name> Properties) ] ダイアログボックスを閉じます。

**ステップ 20** [閉じる (Close) ] を選択して、[アカウント (Accounts) ] ダイアログボックスを閉じます。

**ステップ 21** 新しいアカウント用の受信トレイを作成し、Unity Connection のボイス メッセージをダウンロードします。

- a) GroupWise の左ペインで、新規アカウントの名前を選択します。
- b) [ <アカウント名> にログインする (Logon to <AccountName>) ] ダイアログ ボックスで、ユーザの Cisco PCA パスワードを入力します。
- c) [パスワードを保存する (Remember Password) ] チェックボックスがオフになっていることを確認します。

このオプションがオンになっていると、ユーザの Unity Connection パスワードが有効期限切れや、変更またはロックされた場合に、GroupWise では、ユーザに Unity Connection のパスワードの入力を要求しません。その結果、ユーザは Unity Connection からボイス メッセージを受信しなくなります。

- d) [OK] を選択して [ <アカウント名> にログインする (Logon to <AccountName>) ] ダイアログ ボックスを閉じます。
- e) 左ペインで新規アカウントの名前がまだ選択されている状態で、GroupWise の [ツール (Tools) ] メニューから [送受信 (Send/Receive) ] > [このフォルダ (This Folder) ] を選択します。

## Opera で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定

Opera を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、そのユーザ用に新規の Opera アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名 (エイリアス)。

- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。（これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーション のパスワードです）。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

## Opera での新規アカウントの作成と設定

- ステップ 1** Opera を起動します。
- ステップ 2** Opera の [ツール (Tools)] メニューで、[メールとチャット アカウント (Mail and Chat Accounts)] を選択します。
- ステップ 3** [アカウントの管理 (Manage Accounts)] ダイアログボックスで、[新規 (New)] を選択します。
- ステップ 4** 新規アカウント ウィザードで、[IMAP] を選択します。
- ステップ 5** [Next] を選択します。
- ステップ 6** [名前 (Real Name)] フィールドに、アカウント名を入力します。
- ステップ 7** [電子メールアドレス (E-Mail Address)] フィールドに、ユーザの Unity Connection SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。
- <alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>
- ステップ 8** [所属 (Organization)] フィールドに、適切な値を入力します。
- ステップ 9** [Next] を選択します。
- ステップ 10** [ログイン名 (Login Name)] フィールドで、Unity Connection のユーザ名を入力します。
- ステップ 11** [パスワード] フィールドに Cisco PCA パスワードを入力します。
- ステップ 12** [Next] を選択します。
- ステップ 13** [受信メールサーバ (Incoming Server)] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- 注意** ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。
- ステップ 14** Opera と Unity Connection 間で送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化する場合は、[セキュアな Unity Connection (TLS) を使用する (Use Secure Unity Connection (TLS))] チェックボックスをオンにします。（TLS は SSL の更新バージョンです）。
- 注意** Opera で SSL を使用するよう設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイス メッセージは暗号化されません。
- ステップ 15** [送信サーバ (Outgoing Server)] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。

ステップ 16 [完了 (Finish) ] を選択します。

ステップ 17 [OK] を選択して、[IMAP フォルダの購読 (Subscribe IMAP Folders) ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 18 [OK] を選択して、[アカウントの管理 (Manage Accounts) ] ダイアログボックスを閉じます。

## Thunderbird で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定

Thunderbird を使用して Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、そのユーザー用に新規の Thunderbird アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名 (エイリアス) 。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。(これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです) 。
- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

### Thunderbird での新規アカウントの作成と設定

ステップ 1 Thunderbird を起動します。

ステップ 2 Thunderbird の [ファイル (File) ] メニューで、[新規作成 (New) ] > [アカウント (Account) ] を選択します。

ステップ 3 アカウント ウィザードの [新規アカウントの設定 (New Account Setup) ] ページで、[電子メール アカウント (E-Mail Account) ] を選択します。

ステップ 4 [Next] を選択します。

ステップ 5 [ユーザ情報 (Identity) ] ページの [名前 (Your Name) ] フィールドに、ユーザ名を入力します。

ステップ 6 [電子メールアドレス (E-Mail Address) ] フィールドに、ユーザの Unity Connection SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics) ] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address) ] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。

<alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>

ステップ 7 [Next] を選択します。

ステップ 8 [Server Information (サーバ情報) ] ページで、[Select the Type of Incoming Server You Are Using (使用する受信サーバの種類を選択する) ] の下にある [IMAP] を選択します。

ステップ 9 [受信メールサーバ (Incoming Server) ] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。

**注意** ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名は使用しないでください。

**ステップ 10** [Next] を選択します。

**ステップ 11** [ユーザ名 (User Name) ] ページで、Unity Connection のユーザ名を入力します。

**ステップ 12** [Next] を選択します。

**ステップ 13** [アカウント名 (Account Name) ] ページで、アカウントの名前を入力します。この名前は Thunderbird だけに表示されます。

**ステップ 14** [Next] を選択します。

**ステップ 15** [設定完了 (Congratulations) ] ページで、設定が正しいことを確認して、[完了 (Finish) ] を選択します。

**ステップ 16** Thunderbird と Unity Connection の間でネットワークを介して送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化しない場合は、これで新規アカウントの作成と設定は終了です。

ボイス メッセージと、Thunderbird と Unity Connection の間で送信されるその他のデータを暗号化する場合は、[ステップ 17](#) に進みます。

**ステップ 17** Thunderbird の左ペインで、作成したアカウントの名前を選択します。

**ステップ 18** Thunderbird の右ペインで、[アカウント (Accounts) ] の下にある [このアカウント設定を表示する (View Settings for This Account) ] を選択します。

**ステップ 19** [Account Settings (アカウントの設定) ] ダイアログボックスで、作成したアカウントの下にある [Server Settings (サーバの設定) ] を選択します。

**ステップ 20** [サーバ設定 (Server Settings) ] で、[Secure Unity Connection (SSL) を使用する (Use Secure Unity Connection (SSL)) ] チェックボックスをオンにします。

**注意** Thunderbird で SSL を使用するよう設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイスメッセージは暗号化されません。

**ステップ 21** [OK] を選択して、[アカウントの設定 (Account Settings) ] ダイアログボックスを閉じます。

---

## Windows Vista の Windows Mail で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成と設定

Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするために Windows Mail for Windows Vista を使用するには、該当するユーザ用に新規の Windows Mail アカウントを作成および設定します。次の情報が必要です。

- Unity Connection のユーザ名 (エイリアス) 。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワード。(これは Cisco Unity Connection Administration のユーザ ページで設定される Web アプリケーションのパスワードです) 。

- IP アドレス、あるいは DNS が設定されている場合は Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名。

## Windows Mail での新規アカウントの作成と設定

- ステップ 1** Windows Mail を起動します。
- ステップ 2** [ツール (Tools) ] メニューの [アカウント (Accounts) ] を選択します。
- ステップ 3** [インターネットアカウント (Internet Accounts) ] ダイアログボックスで、[追加 (Add) ] を選択します。
- ステップ 4** [アカウントの種類を選択 (Select Account Type) ] ページで、[電子メールアカウント (E-Mail Account) ] を選択します。
- ステップ 5** [Next] を選択します。
- ステップ 6** [名前 (Your Name) ] ページの [表示名 (Display Name) ] フィールドに、ユーザ名を入力します。
- ステップ 7** [Next] を選択します。
- ステップ 8** [インターネット電子メールアドレス (Internet E-Mail Address) ] ページで、ユーザの Unity Connection SMTP アドレスと Unity Connection サーバの名前を入力します。この情報は、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics) ] ページにある [SMTP アドレス (SMTP Address) ] フィールドで確認できます。次の形式で入力します。
- <alias>@<Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名>
- ステップ 9** [Next] を選択します。
- ステップ 10** [電子メールサーバのセットアップ (Set Up E-Mail Servers) ] ページで、[受信メールサーバの種類 (Incoming E-Mail Server Type) ] の下にある [IMAP] を選択します。
- ステップ 11** [受信メール (POP3 または IMAP) サーバ (Incoming Mail (POP3 or IMAP) Server) ] フィールドに、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- 注意** ステップ 11 とステップ 12 では、ネットワークに DNS が設定されている場合を除き、Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名 を使用しないでください。
- ステップ 12** [送信メールサーバ (SMTP) 名 (Outgoing Mail Server (SMTP) Name) ] フィールドで、Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- ステップ 13** Unity Connection SMTP サーバが、信頼されていない IP アドレスからの接続を許可するように設定されている場合は、ステップ 15 に進みます。
- Unity Connection SMTP サーバが、信頼されていない IP アドレスからの認証を要求するように設定されている場合は、ステップ 14 に進みます。
- ステップ 14** [送信サーバは認証が必要 (Outgoing Server Requires Authentication) ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 15** [Next] を選択します。
- ステップ 16** [インターネットメール ログオン (Internet Mail Logon) ] ページで、ユーザの Unity Connection エイリアスと Cisco PCA パスワードを入力します。
- ステップ 17** [Next] を選択します。
- ステップ 18** [設定完了 (Congratulations) ] ページで、[完了 (Finish) ] を選択します。

## Outlook 用の ViewMail の設定

- ステップ 19** [閉じる (Close)] を選択して、[インターネット アカウント (Internet Accounts)] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 20** Windows Mail と Unity Connection の間でネットワークを介して送信されるボイス メッセージや他のデータを暗号化しない場合は、これで新規アカウントの作成と設定は終了です。
- ボイス メッセージと、Windows Mail と Unity Connection の間で送信されるその他のデータを暗号化する場合は、[ステップ 21](#) に進みます。
- ステップ 21** [ツール (Tools)] メニューの [アカウント (Accounts)] を選択します。
- ステップ 22** [インターネット アカウント (Internet Accounts)] ダイアログボックスで、作成したアカウント名を選択し、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 23** [プロパティ (Properties)] ダイアログボックスで、[詳細設定 (Advanced)] タブを選択します。
- ステップ 24** [送信メール (Outgoing Mail)] フィールドおよび [受信メール (Incoming Mail)] フィールドの下にある [このサーバはセキュリティで保護された Unity Connection (SSL) が必要 (This Server Requires a Secure Unity Connection (SSL))] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 25** [OK] を選択します。
- 注意** Windows Mail で SSL を使用するように設定しない場合、ネットワーク経由で Unity Connection に送信される Unity Connection のユーザ名 (エイリアス) とパスワード、および Unity Connection から返信されるボイスメッセージは暗号化されません。
- ステップ 26** [閉じる (Close)] を選択して、[インターネット アカウント (Internet Accounts)] ダイアログボックスを閉じます。

## Outlook 用の ViewMail の設定

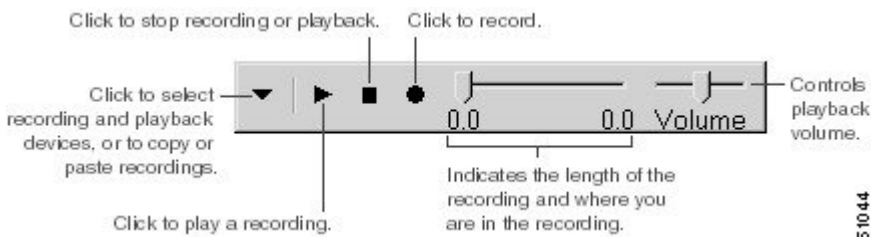
### Cisco ViewMail for Microsoft Outlook 8.5 以降

Microsoft Outlook 用 Cisco ViewMail をインストールして設定するには、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html) から該当する『Release Notes for Cisco ViewMail for Microsoft Outlook』を参照してください。

### Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 8.0

ViewMail for Outlook 8.0 を使用して Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスすると、ユーザは Media Master を使用してボイス メッセージを再生および録音できます。[図 3-1](#) を参照してください。

図 1: Media Master



## Outlook 8.0 用 ViewMail を設定するタスク リスト

ViewMail は、各ユーザ ワークステーションにインストールする必要があります。ユーザの ViewMail 8.0 をセットアップするには、次のタスクを完了します。

- 
- ステップ 1 [http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html) から、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook の該当するリリース ノートを確認してください。このマニュアルには、8.0 のインストールに関する要件と手順が指定されています。
  - ステップ 2 まだインストールされていない場合は、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook のリリース ノートにある手順に従って ViewMail 8.0 をインストールしてください。
  - ステップ 3 Microsoft Outlook で IMAP アカウントを設定します（未設定の場合）。「[Microsoft Outlook で Unity Connection にアクセスするためのアカウントの作成および設定](#)」を参照してください。
  - ステップ 4 ユーザに複数の IMAP アカウントが設定されている場合は、Unity Connection へのアクセスに使用される IMAP アカウントを使用するように ViewMail 8.0 を設定する必要があります。「[Outlook 8.0 用 ViewMail の IMAP アカウントの設定](#)」を参照してください。
  - ステップ 5 セキュアなメッセージングまたは TRAP を使用する場合は、ViewMail 8.0 でいくつか設定を行う必要があります。「[セキュア メッセージングと TRAP のために Outlook 8.0 の設定に対して行う ViewMail の設定](#)」を参照してください。
- 

## Outlook 8.0 用 ViewMail の IMAP アカウントの設定

ユーザに複数の IMAP アカウントが設定されている場合は、Unity Connection へのアクセスに使用される IMAP アカウントを使用するように ViewMail 8.0 を設定する必要があります。これを行うことで、ViewMail を使用して作成されたメッセージが Unity Connection サーバに送信されます。ユーザの持っている設定済み IMAP アカウントが 1 つだけの場合は、ViewMail では、Unity Connection へのメッセージを送信するのに、そのアカウントが自動的に使用されます。

### 手順の概要

1. Microsoft Outlook ツールメニューから、[ViewMail オプション (Options)] を選択します。
2. [アカウント (Accounts)] タブを選択します。
3. Cisco Unity Connection へのアクセスに使用するアカウントの選択] フィールドで、Unity Connection へのアクセスに使用する IMAP アカウントを選択します。
4. [保存 (Save)] を選択します。

## 手順の詳細

- 
- ステップ 1** Microsoft Outlook ツール メニューから、[ViewMailオプション (Options)] を選択します。
- ステップ 2** [アカウント (Accounts)] タブを選択します。
- ステップ 3** Cisco Unity Connection へのアクセスに使用するアカウントの選択] フィールドで、Unity Connection へのアクセスに使用する IMAP アカウントを選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- 

## セキュア メッセージングと TRAP のために Outlook 8.0 の設定に対して行う ViewMail の設定

安全なメッセージング用に Unity Connection を設定している場合や、ユーザが電話録音と再生 (TRAP) を使用して電話でメッセージを録音または再生できるようにしたい場合は、ViewMail 8.0 のいくつかの設定を構成する必要があります。

ViewMail 8.0 をインストールした後に、各ユーザワークステーションで、次の手順を実行します。

- 
- ステップ 1** Microsoft Outlook ツール メニューから、[ViewMailオプション (Options)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ (Server)] タブを選択します。
- ステップ 3** 表 3-1 にサーバ設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 

## サーバ設定

表 1: [サーバ設定 (Server Settings)]

フィールド	設定
Cisco Unity Connection サーバ名 (Cisco Unity ConnectionServer Name)	Unity Connection サーバの名前を入力します。 (セキュア メッセージングと TRAP では必須です)。
ユーザ名 (Username)	Unity Connection のユーザ名 (エイリアス) を入力します。
[パスワード (Password)]	(任意) ユーザの Cisco PCA パスワード (Web アプリケーションパスワード) を入力します。 パスワードを入力しないと、Microsoft Outlook を再起動するたびにユーザはパスワードの入力を要求されます。Microsoft Outlook を再起動するたびにユーザがパスワードの入力を要求されないようにするには、[パスワードを保存する (Remember Password)] チェックボックスもオンにする必要があります。



フィールド	設定
パスワードを保存	(任意) ユーザ パスワードを ViewMail に保存しておき、Microsoft Outlook を再起動するたびにユーザがパスワードを再入力する必要がないようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
プロキシ サーバのアドレス (Proxy Server Address)	ユーザワークステーションと Unity Connection サーバ間の HTTPS トラフィックをブロックするファイアウォールが構成されている場合、HTTPS プロキシサーバの IP アドレスを入力します。
プロキシサーバのポート (Proxy Server Port)	ユーザワークステーションと Unity Connection サーバ間に HTTPS トラフィックをブロックするファイアウォールが構成されている場合、HTTPS プロキシサーバへの接続時に使用するサーバポートを入力します。
HTTPS 証明書の検証 (Validate HTTPS Certificate)	デフォルトの自己署名証明書を認証局の証明書に置き換える場合、[HTTPS 証明書の検証 (Validate HTTPS Certificate)] チェックボックスをオンにします。  Unity Connection にインストールされたデフォルトの証明書を使用している場合は、このチェックボックスをオフにする必要があります。
[内線(Extension)]	ユーザの内線番号を入力します。  ユーザが電話でメッセージを録音または再生できるようにする場合のみ、この設定が必須です。

## HTML ベースのメッセージ通知用の Unity Connection の設定

電子メールアドレスに HTML テンプレートの形式でメッセージ通知を送信するように、Unity Connection を設定することができます。Unity Connection のすべての HTML 通知には、HTML ベースの通知テンプレートが必要です。デバイスの HTML 通知を許可するため、管理者が HTML ベースのテンプレートを選択して適用できます。選択されたテンプレートは、デフォルトテンプレートまたは管理者が作成したカスタム テンプレートのいずれかです。

管理者が定義したテンプレートに完全に沿った HTML 通知を受け取るには、ユーザの電子メールクライアントがイメージとアイコンの表示をサポートする必要があります。ご使用の電

子メールクライアントがイメージとアイコンの表示をサポートしているかどうかの詳細については、ご使用の電子メール サービスプロバイダーのマニュアルを参照してください。

HTML 通知は次の電子メール クライアントでサポートされています。

- Microsoft Outlook 2007
- Microsoft Outlook 2010
- IBM Lotus Notes
- Gmail (Web ベースのアクセスのみ)

ユーザは、必要に応じて認証または非認証モードを選択するよう確認する必要があります。さらに、Mini Web Inbox から電子メールとボイスメッセージを介して通知にアクセスできるように、署名付き SSL 証明書がインストールされていることを確認します。

## 認証モードの設定

管理者がイメージ、アイコンやステータス項目を含むテンプレートを作成した場合、認証モードでは、イメージが電子メールクライアントのHTML電子メールとして表示される前に、ユーザが自分の Unity Connection ログイン情報を認証することを確認します。

デフォルトでは、認証モードに設定されています。管理者は、Cisco Unity Connection Administration で認証モードの設定を行うことができます。

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] を選択します。

**ステップ 2** [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページで、[HTML通知用グラフィックの認証 (Authenticate Graphics for HTML Notification)] オプションを選択し、認証モードをオンにします。

**ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

---



(注) Unity Connection のログイン情報は、Microsoft Outlook の各セッションに対して 1 回だけ求められます。

- 最初のインスタンスで入力を求められたときに、ユーザが [キャンセル] ボタンをクリックし、Unity Connection のログイン情報を入力しなかった場合、電子メール通知には画像が表示されなくなります。Unity Connection のログイン情報を入力し画像を表示するには、Microsoft Outlook を再起動する必要があります。
  - ユーザが 3 回パスワードを誤って入力すると、Unity Connection ではプロンプトを再度表示しません。ユーザは Microsoft Outlook を再起動する必要があります。
-

## 非認証モードの設定

非認証モードは、ユーザにログイン情報の入力を求めず、電子メール通知に埋め込まれたイメージやアイコンは、認証なしで表示されます。

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページで、[HTML 通知用グラフィックの認証 (Authenticate Graphics for HTML Notification)] オプションを選択解除し、認証モードをオフにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
- 

## HTML メッセージ通知内のイメージを表示させる Microsoft Outlook の設定

認証モードでは、HTML ベースのテンプレートですべてのカスタム グラフィックや管理用交換可能イメージを表示するために、ご使用の Microsoft Outlook クライアントに必要なホットフィックスやレジストリ エントリがすべてそろっていることを確認する必要があります。

非認証モードが設定されている場合、Microsoft Outlook クライアントは、ホットフィックスやレジストリ エントリを必要としません。



**注意** ユーザ ワーク ステーションには、選択したモード (認証または非認証) に関係なく、SSL 証明書がインストールされていなければなりません。

Microsoft Internet Explorer バージョン 8 を使用している場合、「[Mini Web Inbox 用の Windows Vista および Windows 7 \(32 ビットおよび 64 ビット\) の設定 \(34 ページ\)](#)」の項に説明されている設定を参照してください。



(注) セキュリティの関係で必要なホットフィックスのインストールやレジストリ エントリの更新が許可されていない場合、イメージ、MWI ステータス、メッセージ ステータスを含まないテンプレートを作成できます。

---

表 2: 認証モードに必要な Microsoft Outlook の設定

Microsoft Outlook のバージョン	Microsoft Outlook 2007	Microsoft Outlook 2010 (32 ビットおよび 64 ビット)
Windows XP SP3、Windows 7 (32 および 64 ビット)、Windows Vista (32 ビットおよび 64 ビット)		<ul style="list-style-type: none"><li>• Microsoft Outlook 2010 ホットフィックス パッケージをインストールします。詳細については、<a href="http://support.microsoft.com/kb/2459116">http://support.microsoft.com/kb/2459116</a> を参照してください。</li><li>• AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、value=1。</li></ul>

Microsoft Outlook のバージョン	Microsoft Outlook 2007	Microsoft Outlook 2010 (32 ビットおよび 64 ビット)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Outlook 2007               <ul style="list-style-type: none"> <li>• AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、value=1。</li> <li>• 2007 Office suite SP2 をインストールします。2007 Office suite SP2 をインストールするには、 <a href="http://support.microsoft.com/kb/953195">http://support.microsoft.com/kb/953195</a> を参照してください。次に、Microsoft Outlook 2007 ホットフィックス パッケージをインストールします。ホットフィックスをインストールするには、 <a href="http://support.microsoft.com/kb/252693">http://support.microsoft.com/kb/252693</a> を参照してください。または</li> <li>• 2007 Office suite SP3 をインストールします。2007 Office suite SP3 をインストールするには、 <a href="http://support.microsoft.com/kb/2526086">http://support.microsoft.com/kb/2526086</a> を参照してください。</li> </ul> </li> <li>• Microsoft Outlook 2007 with SP2               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Outlook 2007 ホットフィックス パッケージをインストールします。ホットフィックスをインストールするには、 <a href="http://support.microsoft.com/kb/252693">http://support.microsoft.com/kb/252693</a> を参照してください。</li> </ul> </li> </ul>	

Microsoft Outlook のバージョン	Microsoft Outlook 2007	Microsoft Outlook 2010 (32 ビットおよび 64 ビット)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、value=1。</li> <li>• Microsoft Outlook 2007 with SP3</li> <li>• AllowImageProxyAuth のレジストリ エントリ、value=1。</li> </ul>	

### Microsoft Outlook のレジストリ エントリの作成

ステップ 1 [Start] > [Run] に移動します。「regedit」と入力し、Enter キーを押します。

ステップ 2 Microsoft Outlook 2007 の場合、次のパスを参照します。

HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Office\12.0\Common

ステップ 3 Microsoft Outlook 2010 の場合、次のパスを参照します。

HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Office\14.0\Common

ステップ 4 「AllowImageProxyAuth = 1」を新しい DWORD の値として追加します。

### 自動イメージ ダウンロードのための Microsoft Outlook の設定

Microsoft Outlook に必要なホットフィックスとレジストリ エントリを更新した後も、テンプレートで指定されているイメージがある場合に、右クリックして [イメージの表示 (Show images)] を選択する必要があります。また、メッセージ ウィンドウの上に表示されるプロンプトを右クリックしてイメージを表示することもできます。

すべてのセッションでこれらの手順を実行せずに自動でイメージをダウンロードするには、ご使用の Microsoft Outlook 電子メール クライアントの [ツール (Tools)] > [セキュリティセンター (Trust Center)] > [自動ダウンロード (Automatic Download)] セクションから必要なオプションを選択する必要があります。

### 添付ファイルとしてボイス メッセージを送信するための Unity Connection の設定

管理者は Unity Connection を設定して、ボイス メッセージを HTML 通知の添付ファイルとしてユーザに送信することができます。HTML 通知電子メールから Mini Web Inbox にアクセスするためのリンクに加えて、ユーザは、.wav 形式のボイス メッセージ添付ファイルにアクセスし、PC またはモバイルでプレーヤーを使用して再生することができます。Unity Connection 10.0(1) より前のバージョンでは、エンドユーザは Mini Web Inbox にアクセスするためのリンクのみを HTML 通知で受信して、Mini Web Inbox を通じてボイス メッセージを聞くだけでした。



(注) 転送されたメッセージの場合、添付ファイルが最新のボイスメッセージに対してのみ送信されます。

ユーザがモバイル デバイスを使用してボイス メッセージにアクセスしようとする場合、次のモバイル クライアントがサポートされます。

- iPhone 4 以降のサポート対象のバージョン
- Android のサポート対象のバージョン



(注) 保護対象でプライベートのボイスメッセージを添付ファイルとして送信することはできません。

デフォルトでは、添付ファイルとしてボイス メッセージを送信しないように設定されています。管理者は、Cisco Unity Connection Administration を使用してボイス メッセージを添付ファイルとして送信するように設定できます。

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[詳細設定]>[メッセージング] を選択します。

**ステップ 2** [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページで、[HTML通知へのボイスメールの添付を許可する (Allow voice mail as attachments to HTML notifications)] オプションを選択して、添付ファイルとしてボイスメッセージを送信します。

**ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

## HTML 通知で添付ファイルとして送信されるボイス メッセージのサイズの設定

管理者は、HTML 通知で添付ファイルとして送信されるボイスメッセージのサイズを設定できます。ユーザは、任意のプレーヤーを使用して PC やモバイル デバイスで再生できる .wav 形式のボイスメッセージの添付ファイルにアクセスできます。

デフォルトでは、最大 2048 KB の添付ファイルとしてボイスメッセージを送信でき、最大 12288 KB サイズまで許可されるように設定されています。管理者は、Cisco Unity Connection Administration を使用してボイスメッセージのサイズを設定できます。

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[詳細設定]>[メッセージング] を選択します。

**ステップ 2** [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページで、[HTML通知に添付するボイスメールの最大サイズ(KB) (Max size of voice mail as attachment to HTML notifications (KB))] テキストボックスにボイスメッセージのサイズを入力します。

ステップ3 [保存 (Save) ]をクリックします。変更を有効にするために Connection Notifier サービスを再起動してください。

---

## Mini Web Inbox 用の Unity Connection の設定

### IBM Lotus Notes 用の Mini Web Inbox の設定

Mini Web Inbox は、IBM Lotus Notes でデフォルトでサポートされるブラウザをサポートしません。ユーザが IBM Lotus Notes 電子メールクライアントでメッセージ通知を受信し、その通知のリンクをクリックして Mini Web Inbox を開く場合は、Mini Web Inbox をデフォルトのオペレーティングシステムのブラウザで開く必要があります。

---

ステップ1 Lotus Notes クライアントで、[ファイル (File) ]>[設定 (Preferences) ]>[Webブラウザ (Web Browser) ]を選択します。

ステップ2 [このオペレーティングシステムのデフォルトとして設定しているブラウザを使用する] オプションを選択します。

ステップ3 [適用 (Apply) ]をクリックし、[OK] をクリックします。

---

### Mini Web Inbox 用の Windows Vista および Windows 7 (32 ビットおよび 64 ビット) の設定

ステップ1 [開始 (Start) ]>[コントロールパネル (Control Panel) ]>[Flash Player] を選択します。

ステップ2 [Flash Player 設定マネージャ (Flash Player Settings Manager) ] ウィンドウの [カメラとマイク (Camera and Mic) ] タブを選択します。

ステップ3 [サイトごとのカメラとマイクの設定 (Camera and Microphone Settings by Site) ] をクリックします。

ステップ4 [サイトごとのカメラとマイクの設定 (Camera and Microphone Settings by Site) ] ウィンドウで、[カメラまたはマイクをサイトで使用する場合に確認 (Ask me when a site wants to use the camera or microphone) ] オプションを選択します。

ステップ5 [追加 (Add) ] をクリックします

ステップ6 Unity Connection に使用する Web サイト (たとえば、<https://ucbu-cisco-vmxyz.cisco.com>) を追加します。

ステップ7 [許可 (Allow) ] をクリックし、[Close (閉じる) ] をクリックします。

---



## IMAP クライアントのログインに関する問題のトラブルシューティング

ユーザが Messaging Assistant で Cisco PCA パスワード（Web アプリケーション パスワードとも呼ばれる）を変更する場合は、ユーザはクライアントアプリケーションでもパスワードを更新して、クライアントが引き続き Unity Connection にアクセスしてボイス メッセージを取得できるようにする必要があります。

ユーザが IMAP クライアントでボイス メッセージを受信できない場合は、次の可能性が考えられます。

- ユーザが入力した Cisco PCA パスワードが IMAP クライアントアプリケーションで拒否された場合、Cisco PCA パスワードが期限切れになっている、変更されている、またはロックされている可能性があります。ユーザは、最初に Messaging Assistant でパスワードを変更した後に、IMAP クライアントアプリケーションからそのパスワードを更新することができます。
- Microsoft Outlook ユーザが Cisco PCA のパスワードの入力を求められない場合は、[インターネット電子メール設定 (IMAP) (Internet E-Mail Settings (IMAP))] ページの [パスワードを保存する (Remember Password)] チェックボックスがオフになっているかどうかを確認します。このオプションがオンになっていて、ユーザのパスワードが期限切れか、変更されたか、またはロックされている場合、Microsoft Outlook はユーザに Cisco PCA のパスワードの入力を求めません。その結果、ユーザは Unity Connection からボイス メッセージを受信せず、Microsoft Outlook からユーザ名とパスワードの入力を求められます。





## 第 4 章

# ユーザ研修

- ユーザ研修 (37 ページ)

## ユーザ研修

### Unity Connection ユーザへの研修のタスク リスト

ユーザが電話機やコンピュータから Cisco Unity Connection にアクセスするために使用するクライアントアプリケーションをセットアップした後は、次のタスク リストを使用してユーザが Unity Connection に関する知識を習得できるようにします。補足的な Unity Connection トレーニングを計画している場合は、「サポート デスク研修 (50 ページ)」の項に記載されているユーザの懸念事項や誤解について確認してください。

#### ユーザ マニュアルおよび連絡先情報の提供

1. Cisco Unity Phone Menus and Shortcuts ウォレットカードをユーザに提供します。ウォレットカードを作成するには、ウォレットカード ウィザードを使用します。ウィザード内のテンプレートには、Unity Connection メッセージを管理するために頻繁に使用されるメニューオプションとショートカット、および電話ごとの個人設定が含まれています。このウィザードでは、指定されたカンパセーションに基づいて、適用されるキーが入力されます。得られる PDF はウォレットカード形式となり、ユーザはこれを印刷し、切り取り、折り曲げることができます。

『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザガイド』の手順には、Unity Connection メニューのオプションに対してユーザが押すキーは記載されていません。その代わりに、この手順ではプロンプトが使用されており、ユーザはこのプロンプトを聞いてメニューオプションを指定します。ユーザにキー入力情報を提供するには、ウォレットカード ウィザードを使用する必要があります。

ウォレットカード ウィザードでは、テクニカルサポート情報および Unity Connection へのサインイン方法の説明をカスタマイズすることもできます。ウォレットカード ウィザードは、Windows ベースのリモート データベース管理ツールです。

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

2. 各ユーザに適切なユーザガイドを配布します。次の Cisco Unity Connection ユーザガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_user\\_guide\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html) からご利用いただけます。
  - User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface
  - User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool
  - User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Inbox Web Tool
  - User Guide for Accessing Cisco Unity Connection Voice Messages in an Email Application
  - User Guide for the Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules Web Tool
  - *Quick Start Guide: Using the Cisco Unity Connection Web Inbox*
  - *Quick Start Guide: Using Cisco ViewMail for Microsoft Outlook*

ガイドに記載された情報は通常、機能別に編成されています。ユーザが使用しているインターフェイスに適したガイドを配布できます。また、ユーザがすでに有効にしている機能に固有の情報を配布することもできます。（Cisco.com で、目的のトピックのリンクを選択し、PDF ファイルを印刷します）。

3. 組織内および組織外から Unity Connection にアクセスするためにダイヤルする電話番号をユーザに提供します。必要に応じ、デスクフォンで Unity Connection にアクセスするために使用するボタンまたはキーをユーザに示します。
4. ユーザに Cisco PCA の Web サイトの URL (<http://<Unity Connection サーバ名>/ciscopca>) を提供します。
5. Cisco Unity Connection Web Inbox への URL (<http://<Unity Connection サーバ名>/inbox>.) をユーザに提供します。
6. Unity Connection の管理者の名前、内線番号または電子メール アドレスおよびサポートデスクの連絡先情報をユーザに提供します。
7. 組織のユーザが慣れているカンバセーションバージョンに応じて、Unity Connection と以前のボイスメッセージングシステムの電話メニューの違いに関するリストを配布することを考慮します。特に、標準カンバセーションの代替方法を使用しない場合（Voice Mail User テンプレートでのデフォルト設定）に役立ちます。

#### **PIN およびパスワードの通知とセキュリティ ガイドラインの説明**

8. ユーザに電話機の初期 PIN を通知します。または、ユーザが初回登録を完了するために Unity Connection に電話する前に、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) の Web サイトにサインインして電話機の PIN を設定するようにユーザに指示します。（Cisco PCA で既存の電話機の PIN を変更するために、ユーザがその PIN を入力する必要はありません）。

Cisco PCA で最初に PIN を変更しない場合、初回登録時に電話機の PIN を変更するよう促すメッセージが表示されます。

9. ユーザに Cisco PCA の初期パスワードを提供します。ユーザが Cisco PCA のパスワードを変更するには、Unity Connection Messaging Assistant を使用する必要があります。
10. ユーザに、不正なアクセスから Unity Connection メールボックスを適切に保護するために、電話機と Cisco PCA の PIN とパスワードを保護する方法を説明します。組織のセキュリティガイドラインを詳しく説明します。ユーザには、PIN およびパスワードを変更する場合は必ず安全なものを入力するよう推奨します。
11. ユーザが、Cisco PCA のパスワードは Unity Connection の電話機の PIN に関連しておらず、またパスワードと PIN は同期もされていないことを確実に理解するようにしてください。ユーザは、電話機と Cisco PCA の PIN とパスワードは同じと考える場合があります。その結果、初回登録時に Unity Connection のカンバセーションから電話機 PIN を変更するように求められたとき、両方を変更すると捉えてしまうことがあります。したがって、ユーザに Cisco PCA パスワードの保護を要求しても、すべてのユーザがその要求に従うとはかぎりません。

#### 初回登録の完了についてのユーザへの確認

12. 電話で初回登録を完了しなければならないことをユーザが知っているか確認します。登録時には、Unity Connection のドキュメントを参照する必要はありません。Unity Connection には、登録プロセスが完了した日が示されます。登録が完了する前に電話を切った場合は、変更は何も保存されず、次回 Unity Connection にサインインしたときに再度初回登録カンバセーションが再生されます。

[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/user/guide/phone/b\\_14cucugphone.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user/guide/phone/b_14cucugphone.html) にある『User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface (Release 14)』の「[Enrolling as a Cisco Unity Connection User](#)」の章で、登録の一部としてユーザに要求されるタスクの詳細を説明しています。

#### Unity Connection の特長と機能の動作の説明

13. [表 3 : Messaging Assistant と電話メニューを使用してユーザが変更する設定](#) で概説している、電話機と Unity Connection Messaging Assistant を使用してユーザ設定を個人向けに変更する方法について、トレーニングを行います。特に、ユーザは Web インターフェイスを使用してボイス メッセージ オプションを設定することに慣れていない場合があるため、Messaging Assistant の実践的なデモンストレーションを行うと効果的です。
14. [表 4 : Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツールおよび電話メニューを使用してユーザが変更する設定](#) で概説している、Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツールの使用方法、また、着信転送、通話保留と発信者名確認、および発信者オプションの使用方法について、トレーニングを行います。

研修後のさらなるガイダンスとして、『[User Guide for the Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules Web Tool \(Release 14\)](#)』または『[Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules Help](#)』を参照してください。

15. 一杯になったメールボックスが Unity Connection でどのように処理されるのか説明します。ユーザに生じる可能性のある問題については、『[サポートデスク研修](#)』を参照してください。同様の情報について、ユーザに適切なユーザガイドを参照してもらいます。

- 16. *inbox* が 1 つに設定されている場合は、ユーザに *inbox* が 1 つの場合の動作を説明します。
- 17. 組織内に RSS リーダーを使用してボイス メッセージにアクセスするユーザがいる場合は、Unity Connection での RSS の使用方法についてトレーニングを行います。
- 18. 組織内に TTY および TTY プロンプトセットを使用するユーザがいる場合は、Unity Connection での TTY の使用方法についてトレーニングを行います。
- 19. コールハンドラまたはシステム同報リストを所有するユーザが自分の責任について理解しているか確認します (必要な場合)。
- 20. 必要に応じ、Cisco Unity グリーティング管理者およびシステムブロードキャスト管理者の使用方法をユーザに提供します。

## Unity Connection ユーザが変更できる設定

### Messaging Assistant と電話メニューを使用してユーザが変更する設定

表 3: *Messaging Assistant* と電話メニューを使用してユーザが変更する設定

Messaging Assistant を使用して変更される設定	電話メニューを使用して変更される設定
<p>通話保留と発信者名確認 (Call Holding and Screening) (1) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ユーザの電話が通話中のときに Unity Connection で間接コールをどのように処理するかを指定します。発信者を保留にする、保留にするかメッセージを残すかを発信者に要求する、発信者をグリーティングに直接送信するなどがあります。</li> <li>• Unity Connection で間接コールをどのように処理するかを指定します。通話の宛先の通知、Unity Connection による着信転送の通知、電話を受けるか拒否するかユーザに対する確認、発信者に対する名前の通知の要求などがあります。</li> </ul>	<p>通話保留と発信者名確認<sup>1</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• なし</li> </ul>

Messaging Assistant を使用して変更される設定	電話メニューを使用して変更される設定
<p>着信転送 (Call Transfers) (2) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3つの基本的な転送ルール (標準、オプション、営業時間外) を設定する。</li> <li>• 基本的な転送ルールごとに、パーソナル着信転送ルールを有効または無効にする。</li> <li>• 間接コールを内線に転送、またはユーザグリーティングに送信する。</li> <li>• 内線番号を変更する。</li> </ul>	<p>着信転送2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3つの基本的な転送ルール (標準、オプション、営業時間外) を設定する。</li> <li>• 基本的な転送ルールごとに、パーソナル着信転送ルールを有効または無効にする。</li> <li>• 間接コールを内線に転送、またはユーザグリーティングに送信する。</li> <li>• 内線番号を変更する。</li> <li>• 緊急連絡先番号へ転送アクションに割り当てられている発信者入力キーの、緊急連絡先番号を設定する。</li> </ul>
<p>発信者の操作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 発信者にメッセージの編集を許可する。</li> <li>• 発信者にメッセージの緊急指定を許可する。</li> </ul>	<p>発信者の操作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• なし</li> </ul>

Messaging Assistant を使用して変更される設定	電話メニューを使用して変更される設定
<p>電話メニュー オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity Connection プロンプトの言語を設定する</li> <li>• ユーザが電話機のキーパッドと、音声認識入力スタイルのどちらを使用するかを指定する。</li> <li>• プロンプト、名前の録音、およびユーザグリーティングの速度と音量を設定する。</li> <li>• Unity Connection のカンパセーションの標準ガイダンスメニューまたは簡易ガイダンスメニューを選択する</li> <li>• ユーザが Unity Connection を呼び出した際に Unity Connection が実行するアクションを選択します (名前でのユーザへのグリーティング、種類別の新規メッセージ数の通知など)</li> <li>• メッセージのタイムスタンプに使用する時間形式を変更する。</li> <li>• 代行内線番号を指定する。</li> </ul>	<p>電話メニュー オプション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity Connection のカンパセーションの標準ガイダンスメニューまたは簡易ガイダンスメニューを選択する</li> </ul>
<p>グリーティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• パーソナル グリーティングを録音する。</li> <li>• グリーティングを有効または無効にする。</li> <li>• 有効になっているグリーティングの有効期限を指定する。</li> <li>• システムプロンプトとパーソナルグリーティングを切り替える。</li> </ul>	<p>グリーティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• パーソナル グリーティングを録音する。</li> <li>• グリーティングを有効または無効にする。</li> <li>• 有効になっているグリーティングの有効期限を指定する。</li> </ul>



Messaging Assistant を使用して変更される設定	電話メニューを使用して変更される設定
<p>メッセージの到着通知</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 通知デバイスを有効または無効にする。</li> <li>• ダイヤル オプションまたは受信者のオプションを指定する。</li> <li>• Unity Connection で通知を生成するメッセージのタイプとメッセージの緊急性を選択する</li> <li>• Unity Connection で通知を生成するメッセージ送信者のリスト（ユーザ名または発信側電話番号による）を指定する</li> <li>• 通知スケジュールを設定し、デバイスが応答しない場合、通話中の場合、および障害が発生した場合の処理内容を指定する。</li> </ul>	<p>メッセージの到着通知</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 通知デバイスを有効または無効にし、通知デバイスの番号を変更する。</li> </ul>
<p>メッセージ再生</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 電話によるメッセージ再生時の速度と音量を指定する。</li> <li>• メッセージの再生順序を指定する。</li> <li>• Unity Connection が [メッセージタイプ (Message Type) ] メニューを再生するかどうかを指定する</li> <li>• メッセージが再生されるときに、Unity Connection が実行するアクションを指定。メッセージを残した送信者の名前と数のアナウンス、メッセージの前後にタイムスタンプを再生するかどうかのアナウンスなどがあります。</li> <li>• コールが終了または切断されたときに、メッセージに保存のマークを付けることの指定</li> <li>• Unity Connection から新規メッセージおよび保存済みメッセージの削除確認を求めるかどうかを指定する</li> </ul>	<p>メッセージ再生</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• メッセージ再生時の速度と音量</li> </ul>

Messaging Assistant を使用して変更される設定	電話メニューを使用して変更される設定
<p>メッセージの送信と宛先指定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>名前によるメッセージ受信者の確認を求めるプロンプトを Unity Connection に表示するかを指定する</li> <li>受信者ごとにさらに名前の追加を続けるか確認するプロンプトを Unity Connection に表示するかを指定する</li> <li>ユーザが電話を切った、または通話が切断された場合に、Unity Connection からメッセージを送信するかを指定する</li> <li>別のユーザへのメッセージの宛先指定を、名前にするか内線番号にするかを切り替える。</li> <li>メッセージの宛先を指定する名前の順序（姓、名の順、またはその逆）を指定する。</li> </ul>	<p>メッセージの宛先指定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>別のユーザへのメッセージの宛先指定を、名前にするか、内線にするかを切り替える（## を押す）(3)</li> <li>宛先指定優先リストに含まれる名前を確認、追加、または削除する(4)</li> </ul>
<p>個人設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>名前を録音する。</li> <li>ユーザの別名を指定する。</li> <li>ディレクトリ リストのステータスを変更する。</li> <li>パスワードまたは PIN を変更する。</li> <li>ユーザ定義の代行内線番号を追加する(5)</li> </ul>	<p>個人設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>名前を録音する。</li> <li>ディレクトリ リストのステータスを変更する。</li> <li>パスワードまたは PIN を変更する。</li> <li>ユーザ定義の代行内線番号を追加する。5</li> <li>ユーザ グリーティング再生中に緊急連絡先番号に転送する発信者入力キーを管理者が設定している場合の、緊急連絡先番号を編集する。</li> </ul>
<p>プライベート同報リスト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>表示名を入力する。</li> <li>リスト名を録音する。</li> <li>メンバーを追加および削除する。</li> </ul>	<p>プライベート同報リスト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>リスト名を録音する。</li> <li>メンバーを追加および削除する。</li> </ul>

Messaging Assistant を使用して変更される設定	電話メニューを使用して変更される設定
連絡先 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 名前によるダイヤルと着信転送ルールの両方に使用する、連絡先を設定する。</li> </ul>	連絡先 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• なし</li> </ul>
<a href="#">12345</a>	

- <sup>1</sup> (1) 通話保留オプションと発信者名確認オプションは、自動応答またはディレクトリハンドラからユーザに転送された着信コールだけに適用され、直接の着信には適用されません。これらのオプションは、外部の発信者や他のユーザがユーザの内線を直接ダイヤルした場合には適用されません。また、保留オプションおよび発信者名確認オプションは、監視転送が有効な場合にだけ使用できます。これらの設定は、ユーザがパーソナル着信転送ルールを有効にしていない場合に適用されます。
- <sup>2</sup> (2) 着信転送オプションは、自動応答またはディレクトリハンドラからユーザに転送された着信コールだけに適用され、直接の着信には適用されません。転送オプションは、外部の発信者または他のユーザがユーザの内線を直接ダイヤルした場合には適用されません。
- <sup>3</sup> (3) 入力した名前による宛先指定を有効にしてあるかどうかによって異なります。
- <sup>4</sup> (4) 宛先指定優先リストに含まれる名前の確認、追加、または削除を許可する設定カンパセーションにユーザがアクセスするには、ユーザがカスタムカンパセーションに割り当てられている必要があります。また、管理者は、カスタムキーパッドマッピングツールを使用して、宛先指定優先リストカンパセーションを、そのカンパセーションの [メッセージ設定 (Message Settings) ] メニューのキーにマッピングする必要があります。
- <sup>5</sup> (5) ユーザは、[自分が定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions) ] オプションが有効になったサービスクラスに属している必要があります。代行内線番号の確認、追加、または削除を許可する電話番号メニューにユーザがアクセスするには、ユーザがカスタムカンパセーションに割り当てられている必要があります。管理者は、カスタムキーパッドマッピングツールを使用して、[ユーザが定義した代行内線番号の編集 (Edit User-Defined Alternate Extensions) ] オプションを、そのカンパセーションの [設定 (Preferences) ] メニューのキーにマッピングする必要があります。

## Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルールと電話メニューを使用してユーザが変更する設定

表 4: Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツールおよび電話メニューを使用してユーザが変更する設定

パーソナル着信転送ルール Web ツールを使用して変更される設定	電話メニューを使用して変更される設定
<p>通話保留と発信者名確認 (Call Holding and Screening) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザの電話が通話中のときに Unity Connection が直接通話と間接通話を処理する方法を指定するために、パーソナル着信転送ルールを設定する。指定できる処理には、発信者を保留にする、保留にするかメッセージを残すかを発信者に要求する、および発信者をグリーティングに直接送信するという処理があります。</li> <li>パーソナル着信転送ルールを設定して、Unity Connection が直接通話と間接通話を処理する方法を指定します。これには、誰宛の電話かをユーザに伝える、Unity Connection が通話を転送していることを知らせる、ユーザに着信を許可または拒否するよう促す、発信者に名前の発信を促す、などが含まれます。</li> </ul>	<p>通話保留と発信者名確認 (Call Holding and Screening) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>なし</li> </ul>
<p>着信転送 (Call Transfer)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>直接通話と間接通話を内線番号、外線番号、またはグリーティングに転送するように、パーソナル着信転送ルールを設定する。</li> </ul>	<p>着信転送 (Call Transfer)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>パーソナル着信転送ルールで、直接通話と間接通話を内線番号、外線番号、またはグリーティングに転送することを有効または無効にする。</li> <li>すべてのルールセットの転送で、すべての通話をボイスメールまたは別の電話番号に転送することを有効または無効にする。</li> <li>すべての着信コールを、内線番号ではなく、Unity Connection に直接転送する</li> </ul>

<p>パーソナル着信転送ルール <b>Web</b> ツールを使用して変更される設定</p>	<p>電話メニューを使用して変更される設定</p>
<p>発信者の操作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 発信者にメッセージの編集を許可する。</li> <li>• 発信者にメッセージの緊急指定を許可する。</li> </ul>	<p>発信者の操作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• なし</li> </ul>
<p>通知先 (Destinations)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 転送時に使用する電話番号または通知デバイスを設定する。</li> <li>• パーソナル着信転送ルールで使用する通知先グループを設定する。</li> <li>• Unity Connection がコールを次の接続先またはボイスメールに転送するまでに待機する呼び出し回数を指定します。</li> </ul>	<p>通知先 (Destinations)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• なし</li> </ul>
<p>発信者グループ (Caller Groups)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• パーソナル通話転送ルールで使用する、ユーザ定義の連絡先、管理者定義の連絡先、または Unity Connection ユーザのグループを作成する</li> </ul>	<p>発信者グループ (Caller Groups)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• なし</li> </ul>





## 第 5 章

# オペレータ、およびサポート デスク研修

・オペレータ、およびサポート デスク研修 (49 ページ)

## オペレータ、およびサポート デスク研修

### 概要

組織内のオペレータには、インストールに固有の Cisco Unity Connection に関する情報が必要です。また、組織内にサポートデスクが設置されている場合、そのスタッフは、ユーザからの質問に回答する準備、および回答するうえで有用なリソースの把握が必要になります。

### オペレータ研修

オペレータ研修では、ユーザ研修と同じ要点を取り上げますが、より詳しく説明する必要があります。オペレータは、ユーザが Unity Connection をどのように使用しているかを、よく理解する必要があります。組織の規模によっては、Unity Connection に関する質問はオペレータが対応すると想定されます。

オペレータは、必要に応じて、「[ユーザ研修](#)」の章と「[サポート デスク研修](#)」の情報に加えて、次の概念とタスクも理解する必要があります。

#### オペレータおよび自動応答の役割

オペレータの責任範囲は、組織が自動応答を使用する方法によって異なります。自動応答は人間のオペレータの代わりに使用されるコールハンドラで、グリーティングを再生し、発信者入力に応答することで、コールへの応答と転送を行います。自動応答では、メニューオプション（たとえば、「営業の場合は1、サービスの場合は2を押してください」など）やお知らせ（たとえば、「当社の通常の営業時間は月曜日から金曜日の午前8時から午後5時までです」など）を提供できます。

#### コールの転送

組織での自動応答の使用方法に関係なく、多くのコールはオペレータが処理します。オペレータは、コールをボイスメールおよびユーザの電話機に転送する方法を理解している必要があります。

まず、Cisco Unified Communications Manager で、コールをボイスメールに転送するよう電話機をプログラミングできます。この設定の詳細については、テクニカルノート『*How to Transfer a Caller Directly into a Cisco Unity Mailbox*』を参照してください。このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/prod\\_tech\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/prod_tech_notes_list.html)にあります。

### 目的の受信者へのメッセージの転送

オペレータもコールハンドラまたはシステム同報リストを所有している場合は、メッセージを頻繁に確認する必要があることや、メッセージを適切な受信者に転送する必要があることをオペレータが理解しているか確認します。

### Cisco Unity Greetings Administrator の使用

組織で使用するコールハンドラのグリーティングの変更を担当するオペレータは、Cisco Unity Connection Administration でグリーティングを十分に変更できない場合に、Cisco Unity Greetings Administrator を使用できます。たとえば、悪天候のためにオフィスが予定外に閉鎖された場合、オペレータは自宅から電話をかけて Cisco Unity Greetings Administrator を使用し、オプション ガイダンスを有効化したり、オフィスが閉鎖されたことを伝えるコールハンドラのグリーティングを再録音したりできます。

### Cisco Unity Broadcast Message Administrator の使用

オペレータが録音済みのアナウンスを組織内の全員（または組織内の特定のロケーション）に送信することを担当している場合は、ブロードキャスト メッセージを送信できるように Cisco Unity Broadcast Message Administrator へのアクセス方法とその使用方法を説明します。

## サポート デスク研修

サポートデスク研修ではユーザとオペレータの研修と同じ要点を取り上げますが、より詳しく説明する必要があります。サポートデスクのスタッフは、ユーザとオペレータがどのように Unity Connection を使用しているか、および、ユーザが Unity Connection を使用しているときに発生する一般的な問題についてよく理解する必要があります。Unity Connection サーバを使用する代わりに、サポートデスクのスタッフが使用できるテストサーバを設定すると、Cisco Unity Connection Administration の参照や、クライアントアプリケーションのトラブルシューティングおよびテストを実行できるので有用です。

組織のサポートデスクへの問い合わせに備えて、次の「[サポートデスク リソース](#)」の項で示すリソースと、「[考えられるユーザの疑問と誤解](#)」の項で示す考えられるユーザの疑問および誤解について、サポートデスクのスタッフによく理解してもらいます。（「[オペレータ研修](#)」の項と「[ユーザ研修](#)」の章も参照してください）。

## サポート デスク リソース

- ユーザマニュアルは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_user\\_guide\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html) で入手できます。
- 『Compatibility Matrix: Cisco Unity Connection and the Software on User Workstations』は、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_device\\_support\\_tables\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_device_support_tables_list.html) で入手できます。



- このガイドの次の章には、ユーザワークステーションの設定方法や Unity Connection クライアントアプリケーションの使用方法が記載されています。
  - [Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定](#)
  - [再生および録音デバイスの設定](#)
  - [Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするための電子メールアカウントの設定](#)
- 『Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection Release 14』は、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/troubleshooting/guide/b\\_14cuctsg.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/troubleshooting/guide/b_14cuctsg.html) からご利用いただけます。
- Cisco.com のすべての Unity Connection に関するドキュメントの説明と URL については、『Documentation Guide for Cisco Unity Connection Release 14』を参照してください。このドキュメントは Unity Connection に同梱されています。また、[https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/14/roadmap/b\\_14cucdg.html](https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/roadmap/b_14cucdg.html) からご利用いただけます。

## 考えられるユーザの疑問と誤解

表 5: [考えられるユーザの疑問と誤解](#) に、ユーザの問題についての説明を示しています。これらは、Cisco Unity Connection の動作に関する誤解に基づいたものが一般的となっています。ユーザが、別のボイス メッセージング システムに慣れている場合や、Unity Connection のトレーニングを終了していない場合、あるいは新しい機能または既存のシステムの機能変更を把握していない場合に、このような問題がよく発生します。

表 5: 考えられるユーザの疑問と誤解

考えられる問題	説明
メッセージの遅延	<p>ユーザは、次の理由でメッセージが遅れて到着したと考える可能性があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 新規メッセージの再生中に、メッセージをスキップし、そのメッセージに誤って新規のマークを付けることがあります。その後、再度メッセージを確認したときに、スキップしたメッセージが再生され、メッセージが遅れて到着したと考えます。</li> <li>• ユーザは、メッセージの再生中に意図したよりも多くのメッセージをスキップすることがあります。その後、再度メッセージを確認したときにスキップしたメッセージが再生されることによって、メッセージが遅れて到着したと考えます。</li> <li>• メッセージの再生中に、他の新規メッセージが到着し、ユーザがそのメッセージに気づかないことがあります。その後、再度メッセージを確認したときに、その新規メッセージが聞こえ、そのメッセージが遅れて到着したと考えます。</li> </ul>

考えられる問題	説明
メッセージの削除	<p>デフォルトでは、ユーザが新規メッセージまたは開封済みメッセージを削除するときに、Unity Connection による削除の確認はありません。特に、削除済みメッセージの保持および表示ができるサービスクラスに属していないユーザが多い場合は、削除する前に Unity Connection がユーザの確認を求めるように設定できます。Unity Connection でメッセージの削除を確認するように設定するには、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンパセーション (Conversations)] ページで設定することができます。</p> <p>削除されたメッセージの詳細については、『<i>User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface (Release 14)</i>』の「<a href="#">Managing Deleting Messages</a>」の章を参照してください。このガイドは、<a href="https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user/guide/phone/b_14cucugphone.html">https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user/guide/phone/b_14cucugphone.html</a> からご利用いただけます。</p>

考えられる問題	説明
メッセージの削除：IMAP と MAPI の動作	<p>ユーザが Microsoft Exchange サーバ上に保管されているメッセージに Microsoft Outlook クライアントと Unity Connection の両方からアクセスする場合、メッセージを削除すると、予期しない動作や紛らわしい動作が発生することがあります。Microsoft Outlook クライアントが MAPI (Exchange に接続するための Microsoft インターフェイス) を使用するように設定されている場合、MAPI と IMAP (Unity Connection が使用するプロトコル) はメッセージに削除済みのマークを付けるときに別々のメカニズムを使用するため、動作に違いが生じます。</p> <p>ユーザが Outlook (MAPI を使用するように設定済み) または Outlook Web Access を使用して Microsoft Exchange サーバにアクセスし、さらに Unity Connection を使用して同じメッセージストア上のメッセージを管理する場合は、必ずユーザにこの動作を警告してください。</p> <p><b>メッセージの削除：IMAP の動作</b></p> <p>ユーザが Microsoft Outlook からメッセージを削除すると、メッセージは [受信トレイ (Inbox)] から [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動します。この時点で、Unity Connection では、そのメッセージにアクセスできなくなり、メッセージが新規メッセージ、開封済みメッセージ、または削除済みメッセージのいずれとしても表示されなくなります。</p> <p><b>メッセージの削除：MAPI の動作</b></p> <p>ユーザが Unity Connection からメッセージを削除した場合、メッセージは [受信トレイ (Inbox)] に残りますが、ユーザによって削除されたことを示すフラグが付けられます。しかし、Microsoft Outlook では、MAPI を使用するように設定されていると、このフラグを削除とは認識しないため、このメッセージは引き続き [受信トレイ (Inbox)] に新規メッセージまたは開封済みメッセージとして表示されます。</p>

考えられる問題	説明
録音または再生用のデバイスが ViewMail for Outlook のデバイス リストに表示されない	ユーザが新規の録音または再生デバイスを追加または有効にした場合は、ViewMail for Outlook のアドインを再起動して、新規デバイスを認識させる必要があります。ViewMail を再起動するには、Outlook を再起動します。
ディレクトリ一覧：ユーザが予想どおりに表示されない	<p>ユーザに録音名がない場合、そのユーザは電話ディレクトリに表示されません。その結果、外部の発信者がユーザを名前で検索しても見つけることができません。デフォルトでは、Unity Connection は初回登録時に名前を録音するようユーザに求めますが、ユーザが名前を録音しない場合に登録プロセスを中止することはできません。</p> <p>この問題に対処するには、次のオプションを検討してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンバセーション (Conversations)] ページで、初回登録を完了するために名前の録音を要求するかどうかを変更できます。</li> <li>• Cisco Unity Connection Administration で、ユーザに録音された名前を提供することができます。</li> <li>• サービスクラスの権限を持つユーザは、Unity Connection のカンバセーションまたは Unity Connection Messaging Assistant を使用して自分の名前を録音できます。</li> </ul> <p>(注) この問題は内部のユーザには発生せず、外部の発信者だけに発生します。名前でメッセージの宛先を指定する Unity Connection ユーザは、他のユーザの音声名が録音されていない場合でも、そのユーザを見つけることができます。</p>

考えられる問題	説明
FAX : 添付ファイルがファクス マシンに送信されない  (FAX 統合のみ)	ユーザが電子メール メッセージに添付ファイルを追加してからメッセージを FAX 装置に送信する場合、ユーザは、Unity Connection のセットアップ時に指定されたファイル拡張子を持つ添付ファイルのみが Unity Connection でレンダリングされることを知らない可能性があります。それ以外の添付ファイルは削除されます。

考えられる問題	説明
<p>IMAPクライアント：クライアントの動作の違い</p>	<p>さまざまなサードパーティ製 IMAP クライアントを使用して、デスクトップ マシンからボイス メッセージにアクセスするユーザは、次のような動作の違いに気づくことがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Microsoft Outlook クライアント：</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 新規メッセージの場合、[未開封にする (Mark as Unread) ]機能を使用すると、WAV 形式のメッセージ添付ファイルがダウンロードされたかどうかに関係なく、Unity Connection サーバ上でメッセージに新規のマークが付けられます。</li> <li>• 電話を介して削除されたボイス メッセージは、Outlook クライアントで削除用のマークが付けられ、ユーザが [送受信 (Send/Receive) ]コマンドを選択すると、取り消し線の付いたテキストに変わります。</li> </ul> </li> <li>• <b>Novell GroupWise クライアント：</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• WAV 形式のメッセージ添付ファイルを含む新規メッセージが GroupWise クライアントにダウンロードされた場合、「Read Later」機能を使用しても、Unity Connection サーバ上でメッセージに新規のマークが付けられません。</li> <li>• 電話を介して削除されたボイス メッセージは、GroupWise で削除用のマークが付けられないため、ユーザは手動でこのクライアントからそのメッセージを削除する必要があります。</li> <li>• GroupWise ユーザが Unity Connection サーバからメッセージのステータスを更新するには、「Send/Retrieve」コマンドを使用する必要があります。</li> </ul> </li> </ul>

考えられる問題	説明
メールボックスがすぐに一杯になる	



考えられる問題	説明
	<p>次のような理由でメールボックスがすぐに一杯になると、ユーザから苦情が寄せられる可能性があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 一定の期間が経過しても、Unity Connection ではメッセージは自動的に削除されません。そのため、ユーザのメッセージは、ユーザが完全に削除するまで保存されます。（メッセージを完全に削除する方法については、『User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface (Release 14)』の「<a href="#">Managing the Size of Your Mailbox</a>」の章を参照してください。このガイドは、<a href="https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user_guide/phone/b_14cucugphone.html">https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user_guide/phone/b_14cucugphone.html</a> からご利用いただけます。）</li> <li>• ユーザが、送信したメッセージの不達確認（NDR）を受信したときに、特に元のメッセージに大きな添付ファイルが含まれていると、電子メールクライアントのメールボックスのサイズがすぐに大きくなります。TTS を介して電子メールメッセージにアクセスするユーザの場合、送信済みメッセージを保存するように電子メールクライアントが設定されていると、元のメッセージと添付ファイルが[送信済みアイテム（Sent Items）]フォルダに格納され、もう1つのコピーがNDRとともに[受信トレイ（Inboxes）]に送信されるため、メールボックスのサイズが増大します。</li> <li>• ユーザが、何度も転送されているメッセージを受信しているため、メッセージサイズが増大する可能性があります。元のメッセージに、転送中に追加されたすべての録音済みコメントを加えたサイズが、メッセージの合計サイズになります。結果として、比較的少ないメッセージを格納しているユーザのメールボックスが、格納域制限を超過することがあります。</li> <li>• ユーザの休暇中、または長期不在中に、</li> </ul>

考えられる問題	説明
	<p>ユーザーのメールボックスが一杯になる可能性があります。これを防ぐには、ユーザーがオプション greetering を有効にしている場合に、Unity Connection で発信者がメッセージを残さないように指定します。</p>
<p>メッセージの到着通知：通知を繰り返すオプション</p>	<p>ユーザーが新しいメッセージを受信するたびに Unity Connection が通知を再開しないことを選択をした場合、繰り返しの通知呼び出しの間隔が長く設定されていると、ユーザーは Unity Connection で通知が遅れていると思ってしまう場合があります。</p>
<p>Media Master：ワークステーションに保存されたファイルを開く</p>	<p>ユーザーが、電話またはコンピュータのマイクロフォンで録音せずに、録音済みの WAV ファイル（たとえば以前に録音されたアナウンス）の使用を試みると、Media Master によりエラーメッセージが表示されることがあります。このエラーは、WAV ファイルが G.729a オーディオ形式で録音された場合に発生します。この問題を解決するには、ユーザーが次のいずれかの手順を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• WAV ファイルを別のオーディオ形式（G.711 オーディオ形式など）に変換する。</li> <li>• G.729a 以外の、サポートされたオーディオ形式で録音された WAV ファイルを使用する。</li> <li>• 電話機またはコンピュータのマイクロフォンを使用して録音する。</li> </ul>
<p>MWI</p>	<p>MWI がオンおよびオフになるタイミングとその要因、また MWI が想定とは異なる動作をする原因を把握するには、『Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 14』の「<a href="#">Troubleshooting the Message Waiting Indicators (MWIs)</a>」の章を参照してください。このガイドは、<a href="https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/troubleshooting/guide/b_14cuctsg.html">https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/troubleshooting/guide/b_14cuctsg.html</a> からご利用いただけます。</p>

考えられる問題	説明
パスワードおよびPINが安全ではないか、ユーザがパスワードまたはPINの使用方法を間違えている	<p>ユーザによっては、電話機のPINとCisco Personal Communications Assistant (PCA) のパスワードが同じである、または同期されていると考えている場合があります。その結果、初回登録時にUnity Connectionから電話機PINを変更するように求められたとき、PINとパスワードの両方を変更すると考えることがあります。また、電話機のPINを使用してCisco PCAにログインしようと試みる場合があります。</p>
Unity Connection カンバセーションの要素の速度にばらつきがある	<p>ユーザは、Unity Connection がメニュー、録音した名前、グリーティング、メッセージを再生する速度が一貫していないと報告する場合があります。たとえば、ユーザがメッセージを聞く際に、メッセージの再生速度が、メッセージを残したユーザの録音名やメッセージのプロパティ（タイムスタンプやメッセージ番号など）の再生速度と異なっているとユーザが報告する場合があります。</p> <p>このような不整合は、次の制限によるものです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unity Connection は、録音された名前とグリーティングを録音された速度で再生します。管理者もユーザも、録音名とグリーティングの再生速度を変更できません。</li> <li>• テキスト/スピーチ (TTS) を介して再生されるメッセージは、メッセージ再生設定に関係なく、デフォルトでは常に通常の速度で再生されます。</li> <li>• 管理者またはユーザがシステム プロンプト用に指定する速度は、メッセージの再生速度には反映されません。システム プロンプトとは、Unity Connection システムに付属している標準の録音メッセージで、メッセージのプロパティに関するプロンプトなどが含まれます。</li> <li>• ユーザがメッセージ再生用に指定する速度は、システム プロンプトには反映されません。</li> </ul>

考えられる問題	説明
未読のメッセージ	<p>組織での Unity Connection の設定方法によっては、新規メッセージを聞いているときに電話が意図的または不意に切断された場合（ユーザが電話を切ったり、携帯電話がバッテリー切れまたは圏外になったりしたときなど）の Unity Connection でのメッセージ処理に対して、ユーザがとまどうことが予想されます。ユーザの中には、Unity Connection によってメッセージが既読としてマークされたと誤って考える方がいるかもしれませんが、そうではありません。</p> <p>電話が切断された場合に Unity Connection が未読メッセージを処理する方法を変更できます。これを行うには、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンバセーション (Conversations)] ページで、[ユーザが電話を切った場合はメッセージを開封済みにする (Mark Message Saved If User Hangs Up)] の設定を調整します。</p>
未送信メッセージ	<p>組織での Unity Connection の設定方法によっては、メッセージを送信、返信、または転送しているときに電話が意図的または不意に切断された場合（ユーザが電話を切ったり、携帯電話がバッテリー切れまたは圏外になったりしたときなど）の Unity Connection でのメッセージ処理に対して、ユーザがとまどうことが予想されます。ユーザの中には、Unity Connection によって未送信メッセージ用のドラフトフォルダが生成されていると考える方もいるかもしれませんが、そうではありません。</p> <p>電話が切断された場合に Unity Connection が未送信メッセージを処理する方法を変更できます。これを行うには、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンバセーション (Conversations)] ページで、[録音中にユーザが電話を切ったらメッセージを送信する (Send Message If User Hangs Up During Recording)] の設定を調整します。</p>



## 索引

- A**
- Apple Mail、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [8](#)
- E**
- Eudora、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [10](#)
- G**
- GroupWise、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [18](#)
- I**
- IBM Lotus Notes、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [11](#)
  - IMAP の動作、メッセージの削除時 [54](#)
- M**
- MAPI の動作、メッセージの削除時 [54](#)
  - Media Master [60](#)
    - ユーザの疑問への対処 [60](#)
  - Microsoft Outlook、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [13](#)
  - Microsoft Outlook Express、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [16](#)
  - MWI、ユーザの疑問への対処 [60](#)
- N**
- Notes、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [11](#)
  - Novell GroupWise、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [18](#)
- O**
- Opera、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [19](#)
- T**
- Thunderbird、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [21](#)
- V**
- ViewMail for Microsoft Outlook [25, 26](#)
    - IMAP アカウントの設定 [25](#)
    - 安全なメッセージ [26](#)
    - タスク リスト [25](#)
- W**
- Windows Mail、ボイス メッセージにアクセスするための設定 [22](#)
- い**
- 一杯になったメールボックス、ユーザの疑問への対処 [58](#)
- お**
- オペレータ研修 [49](#)
- か**
- ガイダンス速度、ユーザの疑問への対処 [61](#)
  - カンバセーション [42](#)
    - Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [42](#)
    - Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [42](#)
- く**
- グリーティング [42](#)
    - Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [42](#)
    - Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [42](#)
- け**
- オリエンテーション [37, 49, 50](#)
    - オペレータ用 [49](#)
    - サポートデスク用 [50](#)
    - ユーザの [37](#)

## こ

誤解、考えられるユーザの 51  
個人設定 44

Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 44  
Connection のカンパセーションでのユーザ設定 44

## さ

再生デバイス 6  
コンピュータ スピーカーが使用されている場合のイベント 6

サポート デスク 50  
オリエンテーション 50  
リソース 50

## せ

設定 7  
ボイス メッセージにアクセスするための電子メール アプリケーション 7

## そ

送信されないメッセージ、ユーザの疑問への対処 62

## ち

着信転送 41, 46  
Cisco Unity パーソナル着信転送ルールのユーザ設定 46  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 41  
Connection のカンパセーションでのユーザ設定 41, 46

## つ

通知 43  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 43  
Connection のカンパセーションでのユーザ設定 43  
通知先、Cisco Unity パーソナル着信転送ルールのユーザ設定 47  
通話のスクリーニング 40, 46  
Cisco Unity パーソナル着信転送ルールのユーザ設定 46  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 40  
通話保留 40, 46  
Cisco Unity パーソナル着信転送ルールのユーザ設定 46  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 40

## て

ディレクトリー一覧、ユーザの疑問への対処 55

電子メール アプリケーション、ボイス メッセージにアクセスするための設定 7

## は

パスワード、ユーザの疑問への対処 61  
発信者グループ、Cisco Unity パーソナル着信転送ルールのユーザ設定 47  
発信者の操作 41, 47  
Cisco Unity パーソナル着信転送ルールのユーザ設定 47  
ユーザ設定 41

## ふ

プライベート同報リスト 44  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 44  
Connection のカンパセーションでのユーザ設定 44

## め

メッセージの到着通知 43, 60  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 43  
Connection のカンパセーションでのユーザ設定 43  
ユーザの疑問への対処 60  
メッセージの宛先指定 44  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 44  
Connection のカンパセーションでのユーザ設定 44  
メッセージの聞き取り 43  
Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 43  
Connection のカンパセーションでのユーザ設定 43  
メッセージの削除、ユーザの疑問への対処 53  
メッセージの遅延、ユーザの疑問への対処 52

## ゆ

ユーザ研修 37  
ユーザの誤解、考えられること 51

## れ

連絡先、Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 45

## ろ

録音デバイス 6  
コンピュータのマイクロフォンが使用されている場合のイベント 6