Cisco Unity Connection 10.x コール管理の設定

次の項を参照してください。

- 「コール ハンドラの検索」（P.6-2）
- 「コール ハンドラの新規作成」（P.6-3）
- 「コール ハンドラの基本設定の編集」（P.6-3）
- 「コール ハンドラの転送ルール」（P.6-6）
- 「コール ハンドラの転送ルールの編集」（P.6-7）
- 「コール ハンドラの発信者入力」（P.6-10）
- 「コール ハンドラの発信者入力の編集」（P.6-12）
- 「コール ハンドラのグリーティング」（P.6-14）
- 「コール ハンドラのグリーティングの編集」（P.6-15）
- 「コール ハンドラのグリーティング後メッセージの設定」（P.6-19）
- 「コール ハンドラのメッセージ設定」（P.6-19）
- 「コール ハンドラの所有者」（P.6-23）
- 「ディレクトリ ハンドラの検索」（P.6-23）
- 「ディレクトリ ハンドラの新規作成」（P.6-24）
- 「ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集」（P.6-25）
- 「ディレクトリ ハンドラの発信者入力」（P.6-30）
- 「ディレクトリ ハンドラのグリーティング」（P.6-35）
- 「インタビュー ハンドラの検索」（P.6-35）
- 「インタビュー ハンドラの新規作成」（P.6-36）
- 「インタビュー ハンドラの基本設定の編集」（P.6-38）
- 「インタビューの質問」（P.6-42）
- 「インタビューの質問の編集」（P.6-43）
- 「カスタム録音の検索」（P.6-43）
- 「カスタム録音の新規作成」（P.6-43）
- 「カスタム録音の編集」（P.6-44）
- 「直接ルーティング ルール」（P.6-44）

- 「直接ルーティング ルールの新規作成」（P.6-45）
- 「直接ルーティング ルールの編集」（P.6-45）
- 「直接ルーティング ルールの条件の新規作成」（P.6-48）
- 「直接ルーティング ルールの条件の編集」（P.6-50）
- 「直接ルーティング ルールの順序の編集」（P.6-51）
- 「転送ルーティング ルール」（P.6-52）
- 「転送ルーティング ルールの新規作成」（P.6-53）
- 「転送ルーティング ルールの編集」（P.6-53）
- 「転送ルーティング ルールの条件の新規作成」（P.6-56）
- 「転送ルーティング ルールの条件の編集」（P.6-58）
- 「転送ルーティング ルールの順序の編集」（P.6-60）

コール ハンドラの検索

表 6-1　[コール ハンドラの検索（Search Call Handlers）] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限：（Limit Search To）	検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。 • [すべて（All）]：検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 • [パーティション（Partition）]：特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前（Where Name Is）] リストからパーティションの名前を選択します。
表示名（Display Name）	*（表示専用）*コール ハンドラの名前。
内線番号（Extension）	*（表示専用）*電話システムでコール ハンドラへの接続に使用される内線番号。
選択項目の削除（Delete Selected）	コール ハンドラを削除するには、表示名の左側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。複数のコール ハンドラを同時に削除できます。
新規追加（Add New）	コール ハンドラを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しいコール ハンドラに適用するデータを入力します。
一括編集（Bulk Edit）	一度に複数のコール ハンドラを編集するには、該当するコール ハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。 一括編集するコール ハンドラが、1 つの [検索（Search）] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのコール ハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。 手順については、「一括編集モードでのコール ハンドラ設定の編集」（P.6-5）の手順を参照してください。

表 6-1　[コール ハンドラの検索（Search Call Handlers）] ページ （続き）

フィールド	説明
依存関係の表示（Show Dependencies）	コール ハンドラを削除する前に、[依存関係の表示（Show Dependencies）] ボタンを選択して、そのコール ハンドラと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のコール ハンドラに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、コール ハンドラを削除できます。 複数のコール ハンドラの依存関係を同時に表示することはできません。

関連項目

コール ハンドラの新規作成

表 6-2　[コール ハンドラの新規作成（New Call Handler）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	コール ハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号（Extension）	電話システムでコール ハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。
コール ハンドラ テンプレート（Call Handler Template）	新規コール ハンドラのベースとなるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのコール ハンドラの設定に影響します。

関連項目

コール ハンドラの基本設定の編集

[コール ハンドラの基本設定の編集（Edit Call Handler Basics）] ページの各フィールドについては、表 6-3 を参照してください。

一括編集モードでのコール ハンドラ情報の編集手順については、「一括編集モードでのコール ハンドラ設定の編集」（P.6-5）の手順を参照してください。

表 6-3　[コール ハンドラの基本設定の編集（Edit Call Handler Basics）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	*（このフィールドは、個々のコール ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*コール ハンドラの識別に役立つ名前を入力します。 **（注）**　コール ハンドラの表示名を変更する前に、必ずレポート データをバックアップしてください。表示名を変更したあとでは、変更前にレポートにあったコールのデータ セットを参照できなくなるからです。
作成時刻（Creation Time）	*（表示専用。このフィールドは、個々のコール ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*コール ハンドラが作成された日時を示します。

表 6-3　[コール ハンドラの基本設定の編集（Edit Call Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
電話システム（Phone System）	コール ハンドラに使用する電話システムを選択します。
アクティブなスケジュール（Active Schedule）	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。
システムのデフォルト タイム ゾーンを使用（Use System Default Time Zone）	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルト タイム ゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイム ゾーンを選択します。
タイムゾーン（Time Zone）	[システム設定（System Settings）] > [全般設定（General Configuration）] ページに定義されているシステムのデフォルト タイム ゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、コール ハンドラに必要なタイム ゾーンを選択するか、[システムのデフォルト タイムゾーンを使用（Use System Default Time Zone）] チェックボックスをオンにします。 コール ハンドラのタイム ゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。 ユーザのタイム ゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは、設定されているタイム ゾーンを使って再生されます。
言語（Language）	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。 • [システムのデフォルト言語を使用（Use System Default Language）] : Unity Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 または、リストから特定の言語を選択することもできます。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Unity Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。
内線番号（Extension）	*（このフィールドは、個々のコール ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*電話システムでコール ハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。

表 6-3　[コール ハンドラの基本設定の編集（Edit Call Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
パーティション（Partition）	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト（たとえば、ユーザや同報リスト）の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト（連絡先やシステム同報リストなど）が存在する場合があります。
録音名（Recorded Name）	*（このフィールドは、個々のコール ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません）。*これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション（Options）] メニューにある [ファイルを開く（Open File）] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。
検索範囲（Search Scope）	発信者がコール ハンドラからダイヤルした内線番号と、特定の検索範囲内のオブジェクトとのマッチングを行うために適用する検索範囲を次の中から選択します。 • [サーチ スペース（Search Space）]：リストから特定のサーチ スペースを選択します。 • [コールからサーチ スペースを継承する（Inherit Search Space from Call）]：以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによってコールに適用されたサーチ スペースを使用するには、このオプションを選択します。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）*一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

一括編集モードでのコール ハンドラ設定の編集

ステップ 1　[コール ハンドラの検索（Search Call Handlers）] ページで、該当するコール ハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。

一括編集するコール ハンドラが、1 つの [検索（Search）] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのコール ハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。

ステップ 2　設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。各フィールドの設定方法については、表 6-3 のフィールド定義を参照してください。

（注）　[コール ハンドラの基本設定の編集（Edit Call Handler Basics）] ページの上部にある [ステータス（Status）] メッセージには、編集中のコール ハンドラの数が示されます。また、このページには一括モードで編集可能なフィールドだけが表示されています。

ステップ 3　[一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信（Submit）] を選択します。

ステップ 4　必要に応じて、[編集（Edit）] メニューから使用できる関連ページで引き続きこれらのコール ハンドラの設定を変更します。各ページで変更を実施したら、次のページに移動する前に [送信（Submit）] を選択して新しい変更を実施します。

コール ハンドラの転送ルール

表 6-4　コール ハンドラの [転送ルール（Transfer Rules）] ページ

フィールド	説明
有効（Enabled）	1 つまたは複数の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存（Save）] を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名（Rule Name）	転送ルールの名前。 転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。
内線番号（Extension）	*（表示専用）*電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
終了日（End Date）	*（表示専用）*ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

コール ハンドラの転送ルールの編集

表 6-5　コール ハンドラの [転送ルールの編集（Edit Transfer Rules）] ページ

フィールド	説明
ルール名（Rule Name）	*（表示専用）* 編集中の転送オプション。
ステータス（Status）	転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。 • [無効（Disabled）] : 転送オプションは無効です。 • [終了日時設定なしで有効にする（Enabled With No End Date and Time）] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。 • [有効期限（Enabled Until）] : Cisco Unity Connection で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[有効期限（Enabled Until）] を選択し、Unity Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。 **（注）**　設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
転送先（Transfer Calls To）	次のいずれかの設定を選択します。 • [グリーティング（Greeting）] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 　– ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング（ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません）。 　– コール ハンドラ設定の場合 : コール ハンドラ グリーティング。 • [内線番号（Extension）] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。
転送タイプ（Transfer Type）	Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイス メッセージ システムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。 • [スイッチへリリースする（Release to Switch）] : Unity Connection は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システム（Unity Connection ではない）からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Unity Connection で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする（Release to Switch）] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。 • [転送を管理する（Supervise Transfer）] : Unity Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Unity Connection（電話システムではない）からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 [着信コールの転送（Transfer Incoming Calls）] が [パーソナル グリーティング（My Personal Greeting）] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ（Transfer Type）] オプションを使用できません。 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。

表 6-5　コール ハンドラの [転送ルールの編集（Edit Transfer Rules）] ページ （続き）

フィールド	説明
待機する呼び出し回数（Rings to Wait For）	Cisco Unity Connection でユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。 ユーザが応答できるようにするには、この値は 3 以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送される可能性があるときは、5 以上の値に設定することは避けてください。発信者が、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。 [着信コールの転送（Transfer Incoming Calls）] が [グリーティング（Greeting）] オプションに設定されているか、[スイッチへリリースする（Release to Switch）] が選択されている場合、このオプションは使用できません。 **（注）** 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生（Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt）	転送の実行中に、Cisco Unity Connection から発信者に対して「お電話を転送しております（Wait while I transfer your call）」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 [着信コールの転送（Transfer Incoming Calls）] が [グリーティング（Greeting）] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
内線が通話中の場合（If Extension Is Busy）	電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection による通話の処理方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。 • [発信者をボイスメールに送信する（Send Callers to Voicemail）] : 通話中グリーティングが Unity Connection によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。 • [問い合わせずに発信者を保留にする（Put Callers on Hold Without Asking）] : Unity Connection が発信者を自動的に保留にします。 • [保留して良いかを発信者に問い合わせる（Ask Callers to Hold）] : 保留にするかどうかを Unity Connection が発信者に問い合わせます。 [スイッチへのリリース（Release to Switch）] が選択されているか、[転送先（Transfer Calls To）] が [グリーティング（Greeting）] オプションに設定されている場合、これらのオプションは使用できません。 **（注）** 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。

表 6-5　コール ハンドラの [転送ルールの編集（Edit Transfer Rules）] ページ （続き）

フィールド	説明
通話接続時に通知する（Tell Me When the Call Is Connected）	ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「おつなぎしております（transferring call）」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 [スイッチへのリリース（Release to Switch）] が選択されているか、[転送先（Transfer Calls To）] が [グリーティング（Greeting）] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。 **（注）**　転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
通話の宛先を通知する（Tell Me Who the Call Is For）	ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコール ハンドラの録音名> の方にお電話がはいっています（call for <recorded name of user or call handler>）」または「<ダイヤルされた内線番号> の方にお電話がはいっています（call for <dialed extension number>）」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。 [スイッチへのリリース（Release to Switch）] が選択されているか、[転送先（Transfer Calls To）] が [グリーティング（Greeting）] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。 **（注）**　転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
電話を取るか確認する（Ask Me If I Want to Take the Call）	通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合わせるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 [スイッチへのリリース（Release to Switch）] が選択されているか、[転送先（Transfer Calls To）] が [グリーティング（Greeting）] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。 **（注）**　転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

表 6-5　コール ハンドラの [転送ルールの編集（Edit Transfer Rules）] ページ （続き）

フィールド	説明
発信者に自分の名前を録音してもらう（Ask for Caller's Name）	Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するようにするには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Unity Connection から通話が転送される前に「...様からのお電話です（Call from...）」というプロンプトが再生されます。 [スイッチへのリリース（Release to Switch）] が選択されているか、[転送先（Transfer Calls To）] が [グリーティング（Greeting）] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。 **（注）** 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）*一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

コール ハンドラの発信者入力

表 6-6　コール ハンドラの [発信者入力（Caller Input）] ページ

フィールド	説明
キー（Key）	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。該当するキーの [発信者入力の編集（Edit Caller Input）] ページが開きます。
アクション（Action）	*（表示専用）*発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。キーに [無視する（Ignore）] や [メッセージの録音を開始する（Take Message）] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。コール ハンドラ、インタビュー ハンドラ、ディレクトリ ハンドラ、カンバセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者の送信先（Send Caller To）] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット（Target）] フィールドに表示されます。
ターゲット（Target）	*（表示専用）*コール ハンドラ、インタビュー ハンドラ、ディレクトリ ハンドラ、カンバセーション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
ステータス（Status）	*（表示専用）*発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力が許可されるか（[ロックされていない（Unlocked）]）、無視されるか（[ロックされている（Locked）]）を示します。

表 6-6　コール ハンドラの [発信者入力（Caller Input）] ページ （続き）

フィールド	説明
追加入力待機時間 ____ ミリ秒（Wait for Additional Digits ____ Milliseconds）	ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Unity Connection によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。 この値は、1,500 ミリ秒（1.5 秒）にすることをお勧めします。 **（注）** このオプションは、[グリーティング（Greetings）] ページで [発信者の入力を無視する（Ignore Caller Input）] が有効になっている場合は使用できません。 デフォルト設定：1,500 ミリ秒
[ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する（Prepend Digits to Dialed Extensions）]：[有効にする（Enable）]	コール ハンドラおよびユーザ メールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、このチェックボックスをオンにします。これらの数字を定義すると、コール ハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングが再生されているときに、発信者がダイヤルした任意の内線の先頭に追加されます。 Cisco Unity Connection は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字を追加した内線が有効でない場合、Unity Connection は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。 たとえば、Sales というコール ハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。Sales コール ハンドラのグリーティングの再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Unity Connection は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Unity Connection は内線 1000 にコールをルーティングします
先頭に追加する数字（Digits to Prepend）	発信者がコール ハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）* 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Managing Caller Input During Greetings in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

コール ハンドラの発信者入力の編集

表 6-7　コール ハンドラの [発信者入力の編集（Edit Caller Input）] ページ

フィールド	説明
キー（Key）	*（表示専用）* このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。
追加入力を無視（ロック）（Ignore Additional Input (Locked)）	発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。Unity Connection では、キーに割り当てられているアクションが実行されます。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。 すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集（Edit Greeting）] ページにある [発信者の入力を無視する（Ignore Caller Input）] チェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

表 6-7　コール ハンドラの [発信者入力の編集（Edit Caller Input）] ページ （続き）

フィールド	説明
アクション（Action）	次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。 • [コール アクション（Call Action）] : 該当するアクションをリストから選択します。 – [通話を切断する（Hang Up）] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Unity Connection によって打ち切られます。 – [無視する（Ignore）] : キー入力は Unity Connection によって無視され、グリーティングが引き続き再生されます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する（Restart Greeting）] : グリーティングが Unity Connection によって最初から再生されます。 – [次のコール ルーティング ルールからルーティング（Route from Next Call Routing Rule）] : コール ルーティング テーブル（通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング）に基づいて、Unity Connection が以前通話に適用されたルールの次のルールから、Unity Connection による通話の処理が継続されます。 – [グリーティングをスキップする（Skip Greeting）] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Unity Connection によって実行されます。 – [メッセージの録音を開始する（Take Message）] : Unity Connection は発信者からのメッセージを録音します。 – [緊急連絡先番号へ転送（Transfer to Alternate Contact Number）] : [内線番号（Extension）] フィールドで指定された電話番号（携帯電話やその他の外線番号など）に Unity Connection によって通話が転送されます。Unity Connection で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかどうかを指定することもできます。転送タイプとして [転送を管理する（Supervise Transfer）] を選択している場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Unity Connection による転送の試みが終了します。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator） – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : ユーザが各自の指定する番号に転送することを可能にするカンバセーション（規制テーブルで許可されている場合に限られます）。 – [簡易サインイン（Easy Sign-In）] *（ユーザの [発信者入力（Caller Input）] ページに限り使用可能）* : サインイン用の暗証番号だけを入力するよう、ユーザに要求するカンバセーション（Unity Connection では、発信者が通話先のメールボックスにサインインしようとしていると見なされます）。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラのグリーティングを変更するためのカンバセーション。

表 6-7　コール ハンドラの [発信者入力の編集（Edit Caller Input）] ページ （続き）

フィールド	説明
	– [サインイン（Sign-In）] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンバセーション。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンバセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーの電話機や組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、ディレクトリに移動してユーザ グリーティングに転送するかを指定します。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）*一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

コール ハンドラのグリーティング

表 6-8　コール ハンドラの [グリーティング（Greetings）] ページ

フィールド	説明
有効（Enabled）	グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存（Save）] を選択します。 グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、終了日時に達するまで（終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで）状況に応じたグリーティングが再生されます。
グリーティング（Greeting）	*（表示専用）*グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。
終了日（End Date）	*（表示専用）*特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。
ソース（Source）	*（表示専用）*グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。 • [なし（Blank）] : 発信者に何も再生されません。 • [録音メッセージ（Recording）] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。 • [システム（System）] : システム デフォルト グリーティングが発信者に再生されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース *10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Overview of Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 10.x」の項および「Managing Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

コール ハンドラのグリーティングの編集

表 6-9　[コール ハンドラのグリーティングの編集（Edit Call Handler Greeting）] ページ

フィールド	説明
ステータス（Status）	選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。 • [無効（Disabled）] : 該当するグリーティングは無効になっています。 • [終了日時設定なしでグリーティングを有効する（Greeting Enabled with No End Date and Time）] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 • [有効期限（Enabled Until）] : Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[有効期限（Enabled Until）] を選択し、Unity Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。
再生されるメッセージ（Callers Hear）	選択したグリーティングのソースを示します。 • [システム デフォルト グリーティング（System Default Greeting）] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます（「申し訳ありませんが、<ユーザ名> はただいま電話に出ることができません（Sorry, <user name> is not available）」など）。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Unity Connection によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Unity Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。 **（注）**　グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。 • [パーソナル レコーディング（My Personal Recording）] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 • [なし（Nothing）] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Unity Connection によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生（Play the 'Record Your Message at the Tone' Prompt）	発信音を待ってメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、[グリーティング後（After Greeting）] フィールドで [コール アクション（Call Action）] が [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。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は、チェックボックスはオンになっていても無効のままです。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。

表 6-9　[コール ハンドラのグリーティングの編集（Edit Call Handler Greeting）] ページ （続き）

フィールド	説明
グリーティング中（During Greeting）	グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。 • [発信者の入力を無視する（Ignore Caller Input）] : グリーティングの再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [ユーザまたはコール ハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可する（Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers）] : 他のユーザまたはコール ハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。発信者の入力した番号が [デフォルトのシステム転送（Default System Transfer）] 規制テーブルで許可されている場合に限り、Unity Connection によってリリース転送が試みられます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [発信者に再入力を求める回数（Times to Re-Prompt Caller）] : Unity Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Unity Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Unity Connection によって、[発信者が終了する場合 : 送信先（If Caller Exits Send To）] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定 : ゼロ（0） • [再入力を求める間隔（Delay Between Re-Prompts）] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Unity Connection が待機する秒数を示します。 デフォルト設定 : 2 秒

表 6-9　[コール ハンドラのグリーティングの編集（Edit Call Handler Greeting）] ページ （続き）

フィールド	説明
グリーティング後（After Greeting）	グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。 • [コール アクション（Call Action）] : 該当するアクションをリストから選択します。 – [通話を切断する（Hang Up）] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに電話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 – [グリーティングを再開する（Restart Greeting）] : Unity Connection によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。 – [次のコール ルーティング ルールからルーティング（Route from Next Call Routing Rule）] : 適切なコール ルーティング テーブル（通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング）に基づいて、以前 Unity Connection が通話に適用したルールの次のルールから、Unity Connection による通話の処理が継続されます。 – [メッセージの録音を開始する（Take Message）] : Unity Connection は発信者からのメッセージを録音します。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン（Sign-In）] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。

表 6-9　[コール ハンドラのグリーティングの編集（Edit Call Handler Greeting）] ページ （続き）

フィールド	説明
録音（Recordings）	*（このフィールドは、個々のコール ハンドラを編集する場合に限り表示され、一括編集操作には適用されません）* Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合は、複数の言語でグリーティングを録音できます。[録音言語（Recorded Languages）] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。 ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生 / 録音（Play/Record）] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション（Options）] メニューにある [ファイルを開く（Open File）] を選択します。 グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。言語は、コール ハンドラの [コール ハンドラの基本設定の編集（Edit Call Handler Basics）] ページにある言語設定を介して設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] オプションを選択すると、最後に処理されたコールのコール ルーティング ルールまたはコール ハンドラよって設定された言語に基づき、Unity Connection によって通話単位で使用する言語が決定されます。（コールを処理するすべてのルールおよびハンドラの言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合にコールがコール ハンドラのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応したグリーティングが再生されます）。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）* 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Overview of Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 10.x」の項および「Managing Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

コール ハンドラのグリーティング後メッセージの設定

表 6-10　コール ハンドラの [グリーティング後メッセージの設定（Post Greeting Recording Settings）] ページ

フィールド	説明
グリーティング後メッセージを再生する（Play Post Greeting Recording）	発信者がユーザまたはコール ハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者にメッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発信者だけに録音を再生するのかについても指定します。 • [メッセージを再生しない（Do Not Play Recording）] : この機能を無効にする場合は、この設定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザ グリーティングまたはコール ハンドラ グリーティングだけを再生します。 • [すべての発信者に対してメッセージを再生する（Play Recording to All Callers）] : 発信者がメッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコール ハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。 • [識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する（Play Recording Only to Unidentified Callers）] : 発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコール ハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザ アカウントに関連付けられていない電話から発信し、Unity Connection にサインインしていないユーザにも、グリーティングの後に録音を再生します。 デフォルトは [メッセージを再生しない（Do Not Play Recording）] です。
再生するグリーティング後メッセージの選択（Play Post Greeting Recording Selection）	このユーザまたはコール ハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名前を選択します。 この設定は、[グリーティング後メッセージを再生する（Play Post Greeting Recording）] で [メッセージを再生しない（Do Not Play Recording）] オプションが選択されている場合は、無視されることに注意してください。

コール ハンドラのメッセージ設定

表 6-11　コール ハンドラの [メッセージ設定（Message Settings）] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長（Maximum Message Length）	識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。 ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。 このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。 **（注）** 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービス クラスの編集（Edit Class of Service）] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャスト メッセージについて録音時間の上限を設定するには（録音を許可する場合）、[システム設定（System Settings）] > [詳細設定（Advanced）] > [カンバセーション（Conversations）] ページを使用します。 デフォルト設定 : 300 秒

表 6-11　コール ハンドラの [メッセージ設定（Message Settings）] ページ （続き）

フィールド	説明
発信者がメッセージを編集できる（Callers Can Edit Messages）	発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。 メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイス メッセージ ポートが使用される期間も長くなります。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
メッセージの緊急性（Message Urgency）	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。 • [通常にする（Mark Normal）] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 • [緊急にする（Mark Urgent）] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話に役立てることができます。 • [発信者が選択できる（Ask Callers）] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Unity Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
プライベート メッセージ（Message Sensitivity）	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。 • [通常にする（Mark Normal）] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。 • [プライベートにする（Mark Private）] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。 • [発信者が選択できる（Ask Callers）] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Unity Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
[メッセージ セキュリティ（Message Security）] : [セキュアにする（Mark Secure）]	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします（識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合）。
メッセージ受信者（Message Recipient）	コール ハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。 同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコール ハンドラのメッセージを受信します。 テンプレートから作成したすべてのコール ハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコール ハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。 メッセージがディスパッチ メッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける（Mark for Dispatch Delivery）] チェックボックスをオンにします。ディスパッチ メッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。

表 6-11　コール ハンドラの [メッセージ設定（Message Settings）] ページ （続き）

フィールド	説明
録音後のメッセージの再生（Play after Message Recording）	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを送信した後に、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。 • [メッセージを再生しない（Do Not Play Recording）]：メッセージ送信後に録音は再生されません。 • [システム デフォルト メッセージを再生する（System Default Recording）]：メッセージ送信後にデフォルトのシステム録音を再生します。 • [メッセージを再生する（Play Recording）]：メッセージ送信後にカスタマイズされた録音を再生します。ドロップダウン リストからカスタム録音を選択します。[カスタム録音の検索（Search Custom Recordings）] ページにカスタム録音がない場合は、[メッセージを再生する（Play Recording）] オプションはデフォルトで無効になります。 デフォルトでは、[システム デフォルト メッセージを再生する（System Default Recording）] オプションが選択されます。

表 6-11　コール ハンドラの [メッセージ設定（Message Settings）] ページ （続き）

フィールド	説明
メッセージ後のアクション（After Message Action）	発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。 • [コール アクション（Call Action）]：該当するアクションをリストから選択します。 　– [通話を切断する（Hang Up）]：発信者が電話機で該当するキーを押すと、Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。 　– [次のコール ルーティング ルールからルーティング（Route from Next Call Routing Rule）]：適切なコール ルーティング テーブル（通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング）に基づいて、以前 Unity Connection が通話に適用したルールの次のルールから、Unity Connection による通話の処理が継続されます。 • [コール ハンドラ（Call Handler）]：指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）]：指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）]：指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）]：指定したカンバセーションに通話を送信します。 　– [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）]：ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 　– [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）]：通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 　– [グリーティング管理者（Greetings Administrator）]：コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 　– [サインイン（Sign-In）]：通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 　– [ユーザ システム転送（User System Transfer）]：通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）]：指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）*一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Taking Messages in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Messaging in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Dispatch Messages in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

コール ハンドラの所有者

表 6-12　[コール ハンドラの所有者（Call Handler Owners）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Remove Selected）	所有者を削除するには、エイリアスの左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除（Remove Selected）] を選択します。複数の所有者を同時に削除できます。
ユーザの追加（Add User）	所有者を追加するには、[ユーザの追加（Add User）] を選択してから、追加するユーザのエイリアスの横にあるチェックボックスをオンして、[選択したユーザの追加（Add Selected User）] を選択します。複数の所有者を同時に追加できます。 追加するユーザが、潜在的な所有者の検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの最上部にある検索結果フィールドに該当するパラメータを設定して、[検索（Find）] を選択します。
エイリアス（Alias）	*（表示専用）* 所有者に固有のテキスト名。コール ハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection の管理 の [コール管理（Call Management）] > [システム コール ハンドラ（System Call Handlers）] > [グリーティング（Greetings）] ページで異なるコール ハンドラのグリーティングを選択したり、コール ハンドラのグリーティングを録音したり、または Cisco Unity Greetings Administrator を使用して電話で同様の作業を行ったりすることができます。
表示名（Display Name）	*（表示専用）* 所有者の名前。

ディレクトリ ハンドラの検索

表 6-13　[ディレクトリ ハンドラの検索（Search Directory Handlers）] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限：（Limit Search To）	検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。 • [すべて（All）]：検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 • [パーティション（Partition）]：特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前（Where Name Is）] リストからパーティションの名前を選択します。

表 6-13　[ディレクトリ ハンドラの検索（Search Directory Handlers）] ページ （続き）

フィールド	説明
表示名（Display Name）	*（表示専用）* ディレクトリ ハンドラの名前。
内線番号（Extension）	*（表示専用）* 電話システムでディレクトリ ハンドラへの接続に使用される内線番号。
音声を有効にする（Voice Enabled）	*（表示専用）* ディレクトリ ハンドラが音声対応であるかどうかを示します。音声対応のディレクトリ ハンドラの場合、発信者は到達先の Cisco Unity Connection ユーザの姓名を発音します。
選択項目の削除（Delete Selected）	ディレクトリ ハンドラを削除するには、表示名の左側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。複数のディレクトリ ハンドラを同時に削除できます。
新規追加（Add New）	ディレクトリ ハンドラを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しいディレクトリ ハンドラに適用するデータを入力します。
一括編集（Bulk Edit）	一度に複数のディレクトリ ハンドラを編集するには、該当するディレクトリ ハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。 一括編集するディレクトリ ハンドラが、1 つの [検索（Search）] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのディレクトリ ハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。 手順については、「一括編集モードでのディレクトリ ハンドラ設定の編集」（P.6-30）の手順を参照してください。
依存関係の表示（Show Dependencies）	ディレクトリ ハンドラを削除する前に、[依存関係の表示（Show Dependencies）] ボタンを選択して、そのディレクトリ ハンドラと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のディレクトリ ハンドラに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、ディレクトリ ハンドラを削除できます。 複数のディレクトリ ハンドラの依存関係を同時に表示することはできません。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Call Management Overview in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Directory Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

ディレクトリ ハンドラの新規作成

表 6-14　[ディレクトリ ハンドラの新規作成（New Directory Handler）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	ディレクトリ ハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号（Extension）	電話システムでディレクトリ ハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。

表 6-14　[ディレクトリ ハンドラの新規作成（New Directory Handler）] ページ （続き）

フィールド	説明
パーティション（Partition）	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト（たとえば、ユーザや同報リスト）の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト（連絡先やシステム同報リストなど）が存在する場合があります。
音声を有効にする（Voice Enabled）	音声認識オプションが設定された Cisco Unity Connection システムの場合、音声ディレクトリ ハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリ ハンドラを使用する場合、発信者は到達先の Unity Connection ユーザの姓名を発音します。 電話ディレクトリ ハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリ ハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーパッドを使用して、到達先の Unity Connection ユーザの姓名の一部または全部を入力します。

関連項目

ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集

[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集（Edit Directory Handler Basics）] ページの各フィールドについては、表 6-15 を参照してください。

一括編集モードでのディレクトリ ハンドラ情報の編集手順については、「一括編集モードでのディレクトリ ハンドラ設定の編集」（P.6-30）の手順を参照してください。

表 6-15　[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集（Edit Directory Handler Basics）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	*（このフィールドは、個々のディレクトリ ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*ディレクトリ ハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻（Creation Time）	*（表示専用。このフィールドは、個々のディレクトリ ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*ディレクトリ ハンドラが作成された日時を示します。

表 6-15　[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集（Edit Directory Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
言語（Language）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。 • [システムのデフォルト言語を使用（Use System Default Language）] : Unity Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 または、リストから特定の言語を選択することもできます。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Unity Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。
内線番号（Extension）	*（このフィールドは、個々のディレクトリ ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*電話システムでディレクトリ ハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。
パーティション（Partition）	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト（たとえば、ユーザや同報リスト）の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト（連絡先やシステム同報リストなど）が存在する場合があります。
音声を有効にする（Voice Enabled）	音声認識オプションが設定された Cisco Unity Connection システムの場合、音声ディレクトリ ハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリ ハンドラを使用する場合、発信者は到達先の Unity Connection ユーザの姓名を発音します。 電話ディレクトリ ハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリ ハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーパッドを使用して、到達先の Unity Connection ユーザの姓名の一部または全部を入力します。
音声認識のしきい値（Speech Confidence Threshold）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラだけに適用可能）*Cisco Unity Connection によってユーザの発声が音声コメントおよび受信者名として認識される可能性を調整するには、この設定を使用します。たとえば、システムが企業ディレクトリにある名前を認識しないという苦情が寄せられた場合は、この設定値を小さくすると、システムによる発声のマッチングの精密度が緩和されます。または、誤ったマッチング結果があまりにも多いという苦情が寄せられた場合は、この設定を大きめの値に調整してみます。 有効値の範囲は 0 ～ 100 です。デフォルト設定は 10 です。スピーチ信頼度のしきい値レベルを下げると、発信者が名前を発音したときに一致する名前が多くなりますが、発信者が数字を発音すると無関係の内線番号が返されます。レベルを上げると、内線番号のマッチングの精密度が高まりますが、一致する名前は減少します。

表 6-15　[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集（Edit Directory Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
すべての名前を再生する（Play All Names）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）* スペルによる名前の検索を発信者に要求するのではなく、発信者が選択できるようにディレクトリ内のユーザ名を再生するには、このチェックボックスをオンにします。 Cisco Unity Connection 次のいずれかの条件を満たしている場合、ディレクトリ内のすべてのユーザの名前が再生されます。 • 5 つのユーザ名のいずれかがディレクトリに登録されている場合。 • ディレクトリに登録されているすべての名前を再生するように発信者が選択した場合。ディレクトリに 6 つ以上（50 以下）のユーザ名が登録されている場合、Unity Connection のカンバセーションで発信者はディレクトリ内のユーザ名をスペルで検索することも、ディレクトリに登録されているすべての名前を再生するように Unity Connection に指示することもできます。 ディレクトリ ハンドラに 50 を超えるユーザ名が含まれている場合、発信者はユーザ名をスペルで検索するよう Unity Connection から要求されます。 ディレクトリにユーザ名が登録されていない場合、Unity Connection によって発信者は [発信者入力（Caller Input）] ページに指定されたコール ハンドラに送信されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
録音名（Recorded Name）	*（このフィールドは、個々のディレクトリ ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません）。* これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション（Options）] メニューにある [ファイルを開く（Open File）] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。
検索範囲（Search Scope）	ディレクトリ ハンドラの検索範囲を選択します。 • [サーバ全体（Entire Server）] : ディレクトリ ハンドラの検索対象を、発信者がダイヤルした Cisco Unity Connection サーバ全体に関連付けられているユーザと連絡先に制限します。 • [サービス クラス（Class of Service）] *（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）* : ディレクトリ ハンドラの検索対象を、ローカルの Unity Connection サーバで選択されたサービス クラスに割り当てられているユーザに制限します。 • [システム同報リスト（System Distribution List）] *（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）* : ディレクトリ ハンドラの検索対象を、選択したシステム同報リストのメンバーに制限します。Unity Connection ユーザではないメンバーが登録されている可能性のあるリストなど、あらゆるシステム同報リストが表示されることに注意してください。 • [サーチ スペース（Search Space）] : ディレクトリ ハンドラの検索対象を、選択したサーチ スペースのメンバーであるパーティションに関連付けられたユーザと連絡先に制限します。 • [コールからサーチ スペースを継承する（Inherit Search Space from Call）] : ディレクトリ ハンドラの検索対象を、コールのサーチ スペースのメンバーであるパーティションに関連付けられたユーザと連絡先に制限します。コールのサーチ スペースは、コール ルーティング ルールによって、またはディレクトリ ハンドラに到達する前に通話を受信するコール ハンドラによって設定することができます。 デフォルト設定 : [サーバ全体（Entire Server）]

表 6-15　[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集（Edit Directory Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
検索条件の順序（Search Criteria Order）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*発信者がユーザ名の入力に使用する方法を選択します。 • [名、姓（First Name, Last Name）] : たとえば、発信者が Kelly Bader に到達するには、535（KEL）と押します。 • [姓、名（Last Name, First Name）] : たとえば、発信者が Kelly Bader に到達するには、223（BAD）と押します。 発信者をこのディレクトリ ハンドラにルーティングするコール ハンドラのグリーティングには、選択した検索方法を反映する手順が含まれるようにします。 デフォルト設定 : [姓、名（Last Name, First Name）]
一意に一致した場合に自動的にルーティングする（Route Automatically on a Unique Match）	このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection によって、ユーザに割り当てられた内線番号に通話がルーティングされます。発信者に一致の確認が求められることはありません。 **（注）** 音声対応ディレクトリ ハンドラの場合、[一意に一致した場合に自動的にルーティングする（Route Automatically on a Unique Match）] オプションがサポートされています。
発信者入力を常に要求する（Always Request Caller Input）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*このオプションを選択すると、指定のユーザの内線番号に発信者が送信される前に、Cisco Unity Connection から発信者に対して一致の確認が求められます。
一致した名前を内線番号形式でアナウンスする（Announce Matched Names Using Extension Format）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection から発信者に対して、一致するユーザの名前と内線番号がアナウンスされます。たとえば、「Pat Amos の場合は 123 を、Gerry Anderson の場合は 104 を押してください。（For Pat Amos, press 123. For Gerry Anderson, press 104.）」のように案内します。発信者は、内線番号を入力してユーザを選択します。 この機能は、ディレクトリ ハンドラの [検索範囲（Search Scope）] が [サーチ スペース（Search Space）] または [コールからサーチスペースを継承する（Inherit Search Space from Call）] に設定されている場合に限りサポートされます。
一致した名前をメニュー形式でアナウンスする（Announce Matched Names Using Menu Format）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection から発信者にユーザのメニューが提供されます。たとえば、「Pat Amos の場合は 1 を、Gerry Anderson の場合は 2 を押してください。（For Pat Amos, press 1. For Gerry Anderson, press 2.）」のように案内します。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。 発信者にユーザの内線番号を提供するには、[各名前とともに内線番号をアナウンスする（Announce Extension with Each Name）] チェックボックスもオンにします。すると、Unity Connection によってユーザの内線番号を含むユーザのメニューが提供されます。たとえば、「Pat Amos の内線 123 でよろしければ、1 を押してください。内線番号 104 の Gerry Anderson の場合は、2 を押してください。（For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.）」のように案内します。

表 6-15　[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集（Edit Directory Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
各名前とともに内線番号をアナウンスする（Announce Extension with Each Name）	ユーザの内線番号を含むユーザのメニューを提供するように Cisco Unity Connection に指示するには、このチェックボックスをオンにします。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。たとえば、「Pat Amos の内線 123 でよろしければ、1 を押してください。Gerry Anderson の内線番号 104 でよろしければ、2 を押してください。（For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.）」のように案内します。発信者はユーザの内線番号を書き留めておくと、次回発信するときに企業ディレクトリの使用を省略することができます。 音声に対応していないディレクトリ ハンドラの場合、この機能は、[一致した名前をメニュー形式でアナウンスする（Announce Matched Names Using Menu Format）] も選択されている場合に限りサポートされます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
最大一致数（Maximum Number of Matches）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*発信者のキー入力に複数のユーザが一致する場合に、発信者に表示する一致名の最大数を示します。 デフォルト設定：8 つの一致
各名前とともに市区町村をアナウンスする（Announce City with Each Name）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラだけに適用可能）*複数の一致がある場合に、一致する各ユーザの市区町村をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。たとえば、「2 つの名前が一致しました。シカゴの内線 123、Pat Amos。間違いありませんか。（There are two matching names. Pat Amos at extension 123 in Chicago. Is that correct?）」とアナウンスされます。 ユーザの市区町村が Unity Connection によってアナウンスされるようにするには、ユーザ プロファイルの [ユーザの基本設定の編集（Edit User Basics）] ページの [市区町村（City）] フィールドが定義されている必要があります。Unity Connection 該当する場合、市区町村は内線番号の後、部署の前にアナウンスされます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
各名前とともに部署名をアナウンスする（Announce Department with Each Name）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラだけに適用可能）*複数の一致がある場合に、一致する各ユーザの部署名をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。たとえば、「2 つの名前が一致しました。セールスの内線 123、Pat Amos。間違いありませんか。（There are two matching names. Pat Amos at extension 123 in Chicago. Is that correct?）」とアナウンスされます。 ユーザの部署名が Unity Connection によってアナウンスされるようにするには、ユーザ プロファイルの [ユーザの基本設定の編集（Edit User Basics）] ページの [部署名（Department）] フィールドが定義されている必要があります。Unity Connection 該当する場合、部署名は内線番号と市区町村の後にアナウンスされます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）*一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Directory Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying a Directory Handler in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

一括編集モードでのディレクトリ ハンドラ設定の編集

ステップ 1　[ディレクトリ ハンドラの検索（Search Directory Handlers）] ページで、該当するディレクトリ ハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。

一括編集するディレクトリ ハンドラが、1 つの [検索（Search）] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのディレクトリ ハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。

ステップ 2　設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。各フィールドの設定方法については、表 6-15 のフィールド定義を参照してください。

（注）　[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集（Edit Directory Handler Basics）] ページの上部にある [ステータス（Status）] メッセージには、編集中のディレクトリ ハンドラの数が示されます。また、このページには一括モードで編集可能なフィールドだけが表示されています。

ステップ 3　[一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信（Submit）] を選択します。

ステップ 4　必要に応じて、[編集（Edit）] メニューからアクセス可能な [発信者入力（Caller Input）] ページでこれらのディレクトリ ハンドラの設定を変更します。このページでの変更を終えたら、[送信（Submit）] を選択します。

ディレクトリ ハンドラの発信者入力

表 6-16　ディレクトリ ハンドラの [発信者入力（Caller Input）] ページ

フィールド	説明
入力がない場合のタイムアウト（Timeout If No Input）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*発信者が入力するまで Cisco Unity Connection が待機する秒数を入力します。発信者がキーを入力しない場合、発信者は Unity Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Unity Connection によって、[発信者が終了する場合（If Caller Exits）] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定：5 秒
最後の入力後のタイムアウト（Timeout After Last Input）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*発信者入力の後、入力によって指示されたアクションを実行するまで Cisco Unity Connection が待機する秒数を入力します。 デフォルト設定：4 秒
名前の入力要求の反復回数（Times to Repeat Request for Name Entry）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）。*Cisco Unity Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Unity Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Unity Connection によって、[発信者が終了する場合（If Caller Exits）] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定：1 回

表 6-16　ディレクトリ ハンドラの [発信者入力（Caller Input）] ページ （続き）

フィールド	説明
発信者が * キーを使用して終了することを許可する（Allow Caller to Exit Using * Key）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）* 電話機の * キーを押して終了することを発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unity Connection 発信者はただちに、[発信者が終了する場合（If Caller Exits）] フィールドで指定した宛先に送信されます。
発信者が終了する場合（If Caller Exits）	発信者が名前入力プロンプトに応答しない場合の、通話の送信先を選択します。 • [コール アクション（Call Action）] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する（Hang Up）] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、Cisco Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン（Sign-In）] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 デフォルト設定：最初のグリーティングのコール ハンドラ。

表 6-16　ディレクトリ ハンドラの [発信者入力（Caller Input）] ページ （続き）

フィールド	説明
入力がない場合（If No Input）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*発信者が名前入力プロンプトに応答しない場合の、通話の送信先を選択します。 • [コール アクション（Call Action）] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する（Hang Up）] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、Cisco Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン（Sign-In）] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 デフォルト設定：終了案内のコール ハンドラ。

表 6-16　ディレクトリ ハンドラの [発信者入力（Caller Input）] ページ （続き）

フィールド	説明
選択されていない場合（If No Selection）	*（音声対応のディレクトリ ハンドラは適用外）*発信者が名前入力プロンプトに応答しない場合の、通話の送信先を選択します。 • [コール アクション（Call Action）] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する（Hang Up）] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、Cisco Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン（Sign-In）] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 デフォルト設定：終了案内のコール ハンドラ。

表 6-16　ディレクトリ ハンドラの [発信者入力（Caller Input）] ページ （続き）

フィールド	説明
発信者がゼロを押す場合（If Caller Presses Zero）	発信者が名前入力プロンプトへの応答でゼロを押した場合の、通話の送信先を選択します。 • [コール アクション（Call Action）] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する（Hang Up）] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、Cisco Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン（Sign-In）] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 デフォルト設定：オペレータ コール ハンドラ。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）*一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

ディレクトリ ハンドラのグリーティング

表 6-17　ディレクトリ ハンドラの [グリーティング（Greeting）] ページ

フィールド	説明
カスタム グリーティングを使用（Use Custom Greeting）	発信者がディレクトリ ハンドラに到達したときに、録音したカスタム グリーティングを再生するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。カスタム グリーティングの再生または録音には、[録音（Recording）] フィールドを使用します。 発信者がディレクトリ ハンドラに到達したときに、システムのデフォルト グリーティングを再生するように Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
録音（Recording）	Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語で録音することができます。[録音言語（Recorded Languages）] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。 ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生 / 録音（Play/Record）] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション（Options）] メニューにある [ファイルを開く（Open File）] を選択します。 グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。言語は、ディレクトリ ハンドラの [コール ディレクトリの基本設定の編集（Edit Call Directory Basics）] ページにある言語設定を介して設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] を選択すると、最後に処理されたコールのコール ルーティング ルールまたはコール ハンドラよって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection で決定されます。（コールを処理するすべてのルールおよびハンドラの言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合にコールがディレクトリ ハンドラのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応したグリーティングが再生されます）。

インタビュー ハンドラの検索

表 6-18　[インタビュー ハンドラの検索（Search Interview Handlers）] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限：（Limit Search To）	検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。 • [すべて（All）]：検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 • [パーティション（Partition）]：特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前（Where Name Is）] リストからパーティションの名前を選択します。
表示名（Display Name）	*（表示専用）* インタビュー ハンドラの名前。
内線番号（Extension）	*（表示専用）* 電話システムでインタビュー ハンドラへの接続に使用される内線番号。

表 6-18　[インタビュー ハンドラの検索（Search Interview Handlers）] ページ （続き）

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	インタビュー ハンドラを削除するには、表示名の左側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。複数のインタビュー ハンドラを同時に削除できます。
新規追加（Add New）	インタビュー ハンドラを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しいインタビュー ハンドラに適用するデータを入力します。
一括編集（Bulk Edit）	一度に複数のインタビュー ハンドラを編集するには、該当するインタビュー ハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。 一括編集するインタビュー ハンドラが、1 つの [検索（Search）] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのインタビュー ハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。 手順については、「一括編集モードでのインタビュー ハンドラ設定の編集」（P.6-42）の手順を参照してください。
依存関係の表示（Show Dependencies）	インタビュー ハンドラを削除する前に、[依存関係の表示（Show Dependencies）] ボタンを選択して、そのインタビュー ハンドラと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のインタビュー ハンドラに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、インタビュー ハンドラを削除できます。 複数のインタビュー ハンドラの依存関係を同時に表示することはできません。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Call Management Overview in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Interview Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Interview Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

インタビュー ハンドラの新規作成

表 6-19　[インタビュー ハンドラの新規作成（New Interview Handler）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	インタビュー ハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号（Extension）	電話システムでインタビュー ハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。

表 6-19　[インタビュー ハンドラの新規作成（New Interview Handler）] ページ （続き）

フィールド	説明
パーティション（Partition）	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト（たとえば、ユーザや同報リスト）の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト（連絡先やシステム同報リストなど）が存在する場合があります。
言語（Language）	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。 • [システムのデフォルト言語を使用（Use System Default Language）] : Unity Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 または、リストから特定の言語を選択することもできます。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Unity Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。
受信者（Recipient）	インタビュー ハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : リストから該当のユーザを選択します。 • [同報リスト（Distribution List）] : 該当の同報リストを選択します。 メッセージがディスパッチ メッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける（Mark for Dispatch Delivery）] チェックボックスをオンにします。ディスパッチ メッセージは、メッセージに応答するユーザがグループ内で 1 人だけで済むように設定されています。
応答の緊急性（Response Urgency）	次のうち、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。 • [通常にする（Mark Normal）] : インタビュー ハンドラに残されたメッセージには、通常のマークが付けられます。 • [緊急にする（Mark Urgent）] : インタビュー ハンドラに残されたメッセージには、緊急のマークが付けられます。 • [発信者が選択できる（Ask Caller）] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Unity Connection から発信者に問い合わせます。

表 6-19　[インタビュー ハンドラの新規作成（New Interview Handler）] ページ （続き）

フィールド	説明
インタビュー後のアクション（After Interview Action）	次のいずれかを選択します。 • [コール アクション（Call Action）]：該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する（Hang Up）] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、Cisco Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。 • [コール ハンドラ（Call Handler）]：指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）]：指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）]：指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）]：指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）]：ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）]：通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）]：コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン（Sign-In）]：通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）]：通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）]：指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Interview Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Creating Interview Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

インタビュー ハンドラの基本設定の編集

[インタビュー ハンドラの基本設定の編集（Edit Interview Handler Basics）] ページの各フィールドについては、表 6-20 を参照してください。

一括編集モードでのインタビュー ハンドラ情報の編集手順については、「一括編集モードでのインタビュー ハンドラ設定の編集」（P.6-42）の手順を参照してください。

表 6-20　[インタビュー ハンドラの基本設定の編集（Edit Interview Handler Basics）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	*（このフィールドは、個々のインタビュー ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*インタビュー ハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号（Extension）	*（このフィールドは、個々のインタビュー ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*電話システムでインタビュー ハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。
パーティション（Partition）	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト（たとえば、ユーザや同報リスト）の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト（連絡先やシステム同報リストなど）が存在する場合があります。
作成時刻（Creation Time）	*（表示専用。このフィールドは、個々のインタビュー ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。）*インタビュー ハンドラが作成された日時を示します。
言語（Language）	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。 • [システムのデフォルト言語を使用（Use System Default Language）] : Unity Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 または、リストから特定の言語を選択することもできます。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Unity Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。
録音名（Recorded Name）	*（このフィールドは、個々のインタビュー ハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません）。*これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション（Options）] メニューにある [ファイルを開く（Open File）] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。

表 6-20　[インタビュー ハンドラの基本設定の編集（Edit Interview Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
受信者（Recipient）	インタビュー ハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : リストから該当のユーザを選択します。 • [同報リスト（Distribution List）] : 該当の同報リストを選択します。 メッセージがディスパッチ メッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける（Mark for Dispatch Delivery）] チェックボックスをオンにします。ディスパッチ メッセージは、メッセージに応答するユーザがグループ内で 1 人だけで済むように設定されています。
応答の緊急性（Response Urgency）	次のうち、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。 • [通常にする（Mark Normal）] : インタビュー ハンドラに残されたメッセージには、通常のマークが付けられます。 • [緊急にする（Mark Urgent）] : インタビュー ハンドラに残されたメッセージには、緊急のマークが付けられます。 • [発信者が選択できる（Ask Caller）] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Unity Connection から発信者に問い合わせます。

表 6-20　[インタビュー ハンドラの基本設定の編集（Edit Interview Handler Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
インタビュー後のアクション（After Interview Action）	次のいずれかを選択します。 • [コール アクション（Call Action）]：該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する（Hang Up）] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、Cisco Unity Connection はただちに通話を打ち切ります。 • [コール ハンドラ（Call Handler）]：指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）]：指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）]：指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）]：指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）]：ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）]：通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）]：コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン（Sign-In）]：通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）]：通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）]：指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。
一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）	*（一括編集操作だけに適用可能）*一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行（Run Now）] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行（Run Later）] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Interview Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Interview Handlers in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Messaging in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Dispatch Messages in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

一括編集モードでのインタビュー ハンドラ設定の編集

ステップ 1　[インタビュー ハンドラの検索（Search Interview Handlers）] ページで、該当するインタビュー ハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。

一括編集するインタビュー ハンドラが、1 つの [検索（Search）] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのインタビュー ハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集（Bulk Edit）] を選択します。

ステップ 2　設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。各フィールドの設定方法については、表 6-20 のフィールド定義を参照してください。

（注）　[インタビュー ハンドラの基本設定の編集（Edit Interview Handler Basics）] ページの上部にある [ステータス（Status）] メッセージには、編集中のインタビュー ハンドラの数が示されます。また、このページには一括モードで編集可能なフィールドだけが表示されています。

ステップ 3　[一括編集タスクスケジュール（Bulk Edit Task Scheduling）] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信（Submit）] を選択します。

インタビューの質問

表 6-21　[インタビューの質問（Interview Questions）] ページ

フィールド	説明
アクティブ（Active）	1 つまたは複数のインタビューの質問をオンまたはオフにするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存（Save）] を選択します。
質問番号（Question Number）	*（表示専用）* インタビュー ハンドラの質問番号を表示します。この質問に固有のページに移動するには、質問番号を選択します。
質問テキスト（Question Text）	*（表示専用）* インタビュー ハンドラの質問が短い場合はその質問の全テキストを表示します。質問が長い場合は質問の要約バージョンを表示します。

インタビューの質問の編集

表 6-22　[インタビューの質問の編集（Edit Interview Question）] ページ

フィールド	説明
質問番号（Question Number）	*（表示専用）* インタビュー ハンドラの質問番号を表示します。
最大応答メッセージ長（Maximum Reply Message Length）	インタビュー ハンドラの質問に対する発信者の応答に許可される録音時間を、秒単位で入力します。 有効にすると、最大メッセージ長に達する前に Cisco Unity Connection から警告音が再生されます。 デフォルト設定：30 秒
質問テキスト（Question Text）	（表示専用）インタビュー ハンドラの質問が短い場合はその質問の全テキストを入力します。質問が長い場合は質問の要約バージョンを入力します。
質問の録音（Question Recording）	これは、インタビュー ハンドラの質問の録音です。 ここで質問を録音するには、Media Master を使用します。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション（Options）] メニューにある [ファイルを開く（Open File）] オプションを使用します。
アクティブ（Active）	質問をオンにするには、このチェックボックスをオンにします。

カスタム録音の検索

表 6-23　カスタム録音の検索（Search Custom Recordings）

フィールド	説明
表示名（Display Name）	*（表示専用）* カスタム録音の名前。
選択項目の削除（Delete Selected）	カスタム録音を削除するには、表示名の左側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。複数のカスタム録音を同時に削除できます。
新規追加（Add New）	カスタム録音を追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいページが開いたら、カスタム録音に適用するデータを入力します。

カスタム録音の新規作成

表 6-24　カスタム録音の新規作成（Cisco Unity Connection）

フィールド	説明
表示名（Display Name）	カスタム録音の識別に役立つ名前を入力し、[保存（Save）] を選択して新しいカスタム録音を作成します。

関連項目

- Adding a New Custom Recording in Cisco Unity Connection 10.x

カスタム録音の編集

表 6-25　カスタム録音の編集（Edit Custom Recording）

フィールド	説明
表示名（Display Name）	カスタム録音の名前。
録音（Recordings）	[録音言語（Recorded Languages）] : Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、カスタム録音は複数の言語で録音することができます。[録音言語（Recorded Languages）] フィールドには、録音されている各言語が表示されます。 [言語の選択（Select Language）] : ここでカスタム録音を再生または録音するには、録音する言語を選択します。 [グリーティング（Greeting）] : カスタム録音を再生または録音するには、[再生 / 録音（Play/Record）] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション（Options）] メニューにある [ファイルを開く（Open File）] を選択します。 カスタム録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。最後に処理されたコールのコール ルーティング ルールまたはコール ハンドラよって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Unity Connection によって決定されます。（コールを処理するすべてのルールとハンドラに関して言語を継承するように設定されている場合、コールがカスタム録音に達すると、システムのデフォルト言語に対応する録音が再生されます）。

関連項目

- Modifying a Custom Recording in Cisco Unity Connection 10.x

直接ルーティング ルール

表 6-26　[直接ルーティング ルール（Direct Routing Rules）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	ルーティング ルールを削除するには、表示名の左側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。複数のルーティング ルールを同時に削除できます。
順序の変更（Change Order）	[直接ルーティング ルールの順序の編集（Edit Direct Routing Rule Order）] ページに移動するには、[順序の変更（Change Order）] を選択します。
表示名（Display Name）	*（表示専用）*直接ルーティング ルールの名前。
ステータス（Status）	*（表示専用）*ルールがアクティブ（チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される）かどうか、または非アクティブ（着信コールの処理に使用されない）であるかどうかを示します。
宛先番号（Dialed Number）	*（表示専用）*発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。

表 6-26　[直接ルーティング ルール（Direct Routing Rules）] ページ （続き）

フィールド	説明
発信者番号（Calling Number）	*（表示専用）* 表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
電話システム（Phone System）	*（表示専用）* 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート（Port）	*（表示専用）* 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先（Send Call To）	*（表示専用）* ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Unity Connection による通話の送信先となるカンバセーションを示します。
スケジュール（Schedule）	*（表示専用）* 表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

直接ルーティング ルールの新規作成

表 6-27　[直接ルーティング ルールの新規作成（New Direct Routing Rule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	直接ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Adding Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

直接ルーティング ルールの編集

表 6-28　[直接ルーティング ルールの編集（Edit Direct Routing Rule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	直接ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。
ステータス（Status）	ルールを [アクティブ（Active）] にするか、[非アクティブ（Inactive）] にするかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection によって [無効（Invalid）] のフラグが付けられます。その場合は、ルールを削除して再作成することをお勧めします。

表 6-28　[直接ルーティング ルールの編集（Edit Direct Routing Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
言語（Language）	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。 • [システムのデフォルト言語を使用（Use System Default Language）] : Unity Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 または、リストから特定の言語を選択することもできます。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Unity Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。
検索範囲（Search Scope）	通話に適用するサーチ スペースを選択します。サーチ スペースを使用して、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部の発信者が到達できるオブジェクト（ユーザや同報リストなど）の範囲を定義します。

表 6-28　[直接ルーティング ルールの編集（Edit Direct Routing Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
コールの送信先（Send Call To）	ルールのすべての設定に一致する通話に対して、次のいずれかの宛先を選択します。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ユーザをタッチトーン カンバセーションに割り当てる（Assign Users to Touchtone Conversation）] *（Unity Connection 8.5 以降のみ）* : ユーザがサインインした際にタッチトーン カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [ユーザを音声認識カンバセーションに割り当てる（Assign Users to Voice-Recognition Conversation）] *（Unity Connection 8.5 以降のみ）* : ユーザがサインインした際に音声認識カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [転送試行（Attempt Forward）] : 転送元内線番号がユーザに属している場合に、通話を転送します。発番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザのグリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [サインイン試行（Attempt Sign-In）] : 発番号がユーザに属している場合、通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信します。発番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Cisco Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [リバース トラップ（Reverse Trap）] : Visual Voicemail に接続します。 – [サインイン（Sign-In）] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ライブ レコード開始（Start Live Record）]（*Cisco Unified Communications Manager 統合専用）* : Cisco Unified Communications Manager サーバに設定されているライブ レコード パイロット番号に通話を送信します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。

表 6-28　[直接ルーティング ルールの編集（Edit Direct Routing Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
ルーティング ルールの条件（Routing Rule Conditions）	このルーティング ルールに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加（Add New）] を選択します。条件を変更するには、パラメータ名を選択します。1 つまたは複数の条件を削除するには、パラメータの横の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。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

直接ルーティング ルールの条件の新規作成

表 6-29　[直接ルーティング ルールの条件の新規作成（New Direct Routing Rule Condition）] ページ

フィールド	説明
発信者番号（Calling Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [発信者番号（Calling Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白

表 6-29　[直接ルーティング ルールの条件の新規作成（New Direct Routing Rule Condition）] ページ （続き）

フィールド	説明
宛先番号（Dialed Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [宛先番号（Dialed Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白
ポート（Port）	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム（Phone System）	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。
スケジュール（Schedule）	このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準（営業）時間内に着信した通話が、ルールのその他すべての設定に一致している場合、その通話は [コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間（All Hours）] を選択します。 標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間（All Hours）] に設定したルールを作成します。 デフォルト設定：[すべての時間（All Hours）]

直接ルーティング ルールの条件の編集

表 6-30　[直接ルーティング ルールの条件の編集（Edit Direct Routing Rule Condition）] ページ

フィールド	説明
発信者番号（Calling Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [発信者番号（Calling Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白
宛先番号（Dialed Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [宛先番号（Dialed Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白

表 6-30　[直接ルーティング ルールの条件の編集（Edit Direct Routing Rule Condition）] ページ （続き）

フィールド	説明
ポート（Port）	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム（Phone System）	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。
スケジュール（Schedule）	このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準（営業）時間内に着信した通話が、ルールのその他すべての設定に一致している場合、その通話は [コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間（All Hours）] を選択します。 標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間（All Hours）] に設定したルールを作成します。 デフォルト設定：[すべての時間（All Hours）]

直接ルーティング ルールの順序の編集

表 6-31　[直接ルーティング ルールの順序の編集（Edit Direct Routing Rule Order）] ページ

フィールド	説明
直接ルーティング ルールの再編成（Direct Routing Rule Reorganization）	ルーティング ルールの順序を変更するには、リスト内のルールの名前を選択してから上矢印または下矢印を選択することで、リスト内の他のルールに対するそのルールの位置を変更します。 ルール名を選択すると、[ルールの詳細（Rule Details）] フィールドにそのルールの情報が表示されます。
表示名（Display Name）	*（表示専用）* ルーティング ルールの名前。
ステータス（Status）	*（表示専用）* ルールがアクティブ（チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される）かどうか、または非アクティブ（着信コールの処理に使用されない）であるかどうかを示します。
宛先番号（Dialed Number）	*（表示専用）* 発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。
発信者番号（Calling Number）	*（表示専用）* 表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
電話システム（Phone System）	*（表示専用）* 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート（Port）	*（表示専用）* 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先（Send Call To）	*（表示専用）* ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Unity Connection による通話の送信先となるカンバセーションを示します。

表 6-31　[直接ルーティング ルールの順序の編集（Edit Direct Routing Rule Order）] ページ （続き）

フィールド	説明
スケジュール（Schedule）	*（表示専用）* 表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Changing the Order of Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

転送ルーティング ルール

表 6-32　[転送ルーティング ルール（Forwarded Routing Rules）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	ルーティング ルールを削除するには、表示名の左側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。複数のルーティング ルールを同時に削除できます。
順序の変更（Change Order）	[転送ルーティング ルールの順序の編集（Edit Forwarded Routing Rule Order）] ページに移動するには、[順序の変更（Change Order）] を選択します。
表示名（Display Name）	*（表示専用）* ルーティング ルールの名前。
ステータス（Status）	*（表示専用）* ルールがアクティブ（チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される）かどうか、または非アクティブ（着信コールの処理に使用されない）であるかどうかを示します。
宛先番号（Dialed Number）	*（表示専用）* 発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。
発信者番号（Calling Number）	*（表示専用）* 表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
転送元内線番号（Forwarding Station）	*（表示専用）* 表示されている電話番号または番号パターンに一致する内線番号から転送された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは転送元内線番号に関係なく適用されます。
電話システム（Phone System）	*（表示専用）* 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート（Port）	*（表示専用）* 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先（Send Call To）	*（表示専用）* ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Unity Connection による通話の送信先となるカンバセーションを示します。
スケジュール（Schedule）	*（表示専用）* 表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Overview of Default Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

転送ルーティング ルールの新規作成

表 6-33　[転送ルーティング ルールの新規作成（New Forwarded Routing Rule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Adding Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

転送ルーティング ルールの編集

表 6-34　[転送ルーティング ルールの編集（Edit Forwarded Routing Rule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。
ステータス（Status）	ルールを [アクティブ（Active）] にするか、[非アクティブ（Inactive）] にするかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection によって [無効（Invalid）] のフラグが付けられます。その場合は、ルールを削除して再作成することをお勧めします。

表 6-34　[転送ルーティング ルールの編集（Edit Forwarded Routing Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
言語（Language）	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。 • [システムのデフォルト言語を使用（Use System Default Language）] : Unity Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する（Inherit Language from Caller）] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承（Inherited）] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 または、リストから特定の言語を選択することもできます。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Unity Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。
検索範囲（Search Scope）	通話に適用するサーチ スペースを選択します。サーチ スペースを使用して、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部の発信者が到達できるオブジェクト（ユーザや同報リストなど）の範囲を定義します。

表 6-34　[転送ルーティング ルールの編集（Edit Forwarded Routing Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
コールの送信先（Send Call To）	ルールのすべての設定に一致する通話に対して、次のいずれかの宛先を選択します。 • [コール ハンドラ（Call Handler）] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ（Interview Handler）] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ（Directory Handler）] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション（Conversation）] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 – [ユーザをタッチトーン カンバセーションに割り当てる（Assign Users to Touchtone Conversation）] *（Unity Connection 8.5 以降のみ）* : ユーザがサインインした際にタッチトーン カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [ユーザを音声認識カンバセーションに割り当てる（Assign Users to Voice-Recognition Conversation）] *（Unity Connection 8.5 以降のみ）* : ユーザがサインインした際に音声認識カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [転送試行（Attempt Forward）] : 転送元内線番号がユーザに属している場合に、通話を転送します。発番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザのグリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [サインイン試行（Attempt Sign-In）] : 発番号がユーザに属している場合、通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信します。発番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 – [ブロードキャスト メッセージ管理者（Broadcast Message Administrator）] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送（Caller System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Cisco Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者（Greetings Administrator）] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [リバース トラップ（Reverse Trap）] : Visual Voicemail に接続します。 – [サインイン（Sign-In）] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ライブ レコード開始（Start Live Record）]（*Cisco Unified Communications Manager 統合専用）* : Cisco Unified Communications Manager サーバに設定されているライブ レコード パイロット番号に通話を送信します。 – [ユーザ システム転送（User System Transfer）] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Unity Connection ユーザに関連付けられていない番号（ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など）を入力できます。Unity Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ（User with Mailbox）] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。

表 6-34　[転送ルーティング ルールの編集（Edit Forwarded Routing Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
ルーティング ルールの条件（Routing Rule Conditions）	このルーティング ルールに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加（Add New）] を選択します。条件を変更するには、パラメータ名を選択します。1 つまたは複数の条件を削除するには、パラメータの横の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。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

転送ルーティング ルールの条件の新規作成

表 6-35　[転送ルーティング ルールの条件の新規作成（New Forwarded Routing Rule Condition）] ページ

フィールド	説明
発信者番号（Calling Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [発信者番号（Calling Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白

表 6-35　[転送ルーティング ルールの条件の新規作成（New Forwarded Routing Rule Condition）] ページ （続き）

フィールド	説明
宛先番号（Dialed Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [宛先番号（Dialed Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白
転送元内線番号（Forwarding Station）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、内線番号または番号パターンを入力して、特定の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにします。任意の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、2* と入力すると、2 から始まる内線番号から転送されたすべての通話がルーティングされます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の内線番号から転送されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [転送元内線番号（Forwarding Station）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白
ポート（Port）	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム（Phone System）	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。

表 6-35　[転送ルーティング ルールの条件の新規作成（New Forwarded Routing Rule Condition）] ページ （続き）

フィールド	説明
スケジュール（Schedule）	このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準（営業）時間内に着信した通話が、ルールのその他すべての設定に一致している場合、その通話は [コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間（All Hours）] を選択します。 標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間（All Hours）] に設定したルールを作成します。 デフォルト設定：[すべての時間（All Hours）]

転送ルーティング ルールの条件の編集

表 6-36　[転送ルーティング ルールの条件の編集（Edit Forwarded Routing Rule Condition）] ページ

フィールド	説明
発信者番号（Calling Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [発信者番号（Calling Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白

表 6-36　[転送ルーティング ルールの条件の編集（Edit Forwarded Routing Rule Condition）] ページ （続き）

フィールド	説明
宛先番号（Dialed Number）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [宛先番号（Dialed Number）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白
転送元内線番号（Forwarding Station）	演算子（[が次の番号の範囲（In）]、[が次の番号と等しい（Equals）]、[が次の番号より大きい（Greater Than）]、[が次の番号より小さい（Less Than）] など）を選択し、内線番号または番号パターンを入力して、特定の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにします。任意の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにするには、[が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。 [が次の番号と等しい（Equals）] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます（たとえば、2* と入力すると、2 から始まる内線番号から転送されたすべての通話がルーティングされます）。? は、任意の数字 1 文字と一致します（たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の内線番号から転送されるすべての通話のルーティングを制御できます）。 [が次の番号の範囲（In）] 演算子を選択すると、番号の範囲（2000-2599 など）、カンマで区切られた番号リスト（4001, 54001, 5554001 など）、またはそれらの組み合わせ（2000-2199, 3001-3199, 5554001 など）を入力できます。 [転送元内線番号（Forwarding Station）] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます（たとえば、2000 ～ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます）。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 **（注）**　統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。 デフォルト設定：空白
ポート（Port）	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム（Phone System）	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。

表 6-36　[転送ルーティング ルールの条件の編集（Edit Forwarded Routing Rule Condition）] ページ （続き）

フィールド	説明
スケジュール（Schedule）	このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準（営業）時間内に着信した通話が、ルールのその他すべての設定に一致している場合、その通話は [コールの送信先（Send Call To）] に指定されたとおりにルーティングされます。 ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間（All Hours）] を選択します。 標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間（All Hours）] に設定したルールを作成します。 デフォルト設定：[すべての時間（All Hours）]

転送ルーティング ルールの順序の編集

表 6-37　[転送ルーティング ルールの順序の編集（Edit Forwarded Routing Rule Order）] ページ

フィールド	説明
転送ルーティング ルールの再編成（Forwarded Routing Rule Reorganization）	ルーティング ルールの順序を変更するには、リスト内のルールの名前を選択してから上矢印または下矢印を選択することで、リスト内の他のルールに対するそのルールの位置を変更します。 ルール名を選択すると、[ルールの詳細（Rule Details）] フィールドにそのルールの情報が表示されます。
表示名（Display Name）	*（表示専用）*ルーティング ルールの名前。
ステータス（Status）	*（表示専用）*ルールがアクティブ（チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される）かどうか、または非アクティブ（着信コールの処理に使用されない）であるかどうかを示します。
宛先番号（Dialed Number）	*（表示専用）*発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。
発信者番号（Calling Number）	*（表示専用）*表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
転送元内線番号（Forwarding Station）	*（表示専用）*表示されている電話番号または番号パターンに一致する内線番号から転送された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは転送元内線番号に関係なく適用されます。
電話システム（Phone System）	*（表示専用）*表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート（Port）	*（表示専用）*表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先（Send Call To）	*（表示専用）*ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Unity Connection による通話の送信先となるカンバセーションを示します。

表 6-37　[転送ルーティング ルールの順序の編集（Edit Forwarded Routing Rule Order）] ページ （続き）

フィールド	説明
スケジュール（Schedule）	*（表示専用）*表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Changing the Order of Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。