



Cisco Unity Connection 10.x の詳細設定

次の項を参照してください。

- 「SMPP プロバイダの検索」 (P.13-1)
- 「SMPP プロバイダの新規作成」 (P.13-2)
- 「SMPP プロバイダの編集」 (P.13-3)
- 「カンパセーションの設定」 (P.13-10)
- 「メッセージングの設定」 (P.13-22)
- 「サイト内ネットワーキングの設定」 (P.13-26)
- 「テレフォニーの設定」 (P.13-27)
- 「レポートの設定」 (P.13-30)
- 「Unity Connection 管理の設定」 (P.13-31)
- 「TRAP の設定」 (P.13-33)
- 「ディスク容量の設定の編集」 (P.13-34)
- 「PCA の設定」 (P.13-35)
- 「RSS 設定」 (P.13-36)
- 「クラスタ設定」 (P.13-37)
- 「ファクスの設定」 (P.13-37)
- 「ユニファイドメッセージング サービスの設定」 (P.13-38)
- 「API の設定」 (P.13-42)

SMPP プロバイダの検索

表 13-1 [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページ

フィールド	説明
SMPP プロバイダを次の条件で検索 (Find SMPP Providers Where)	この Cisco Unity Connection サーバ上のすべての SMPP プロバイダーを検索するには、[検索 (Find)] を選択します。 特定の SMPP プロバイダーを検索するには、プロバイダーの名前の条件を入力し、[検索 (Find)] を選択します。

表 13-1 [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページ (続き)

フィールド	説明
名前 (Name)	(表示専用) SMPP プロバイダの名前。SMPP プロバイダの詳細情報を表示するには、そのプロバイダ名を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	SMPP プロバイダを削除するには、表示された名前の左側にあるチェック ボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の SMPP プロバイダを同時に削除できません。
新規追加 (Add New)	他の SMPP プロバイダを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。
依存関係の表示 (Show Dependencies)	SMPP プロバイダを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを使用して、その SMPP プロバイダと依存関係にある他のオブジェクトをデータベース内で検索します。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関連性をたどり、別の SMPP プロバイダに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係が再割り当てされたら、SMPP プロバイダを削除できます。 複数の SMPP プロバイダの依存関係を一度に表示することはできません。

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Setting Up SMTP and SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html)」の章にある「[Setting Up SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

SMPP プロバイダの新規作成

表 13-2 [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enable)	SMPP プロバイダを有効にするには、このチェック ボックスをオンにします。有効にしたプロバイダは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知に使用できます。
名前 (Name)	Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダを表す名前を入力します。ここに入力する名前は、Cisco Unity Connection の管理 および Unity Connection Messaging Assistant でテンプレートおよび各ユーザの SMS (SMPP) メッセージ通知ページに表示されるプロバイダ SMPP リストに一覧表示されます。 多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダを追加し、それらのプロバイダを適宜指定および設定することをお勧めします。(言語の設定には、[データ コード (Data Coding)] フィールドを使用します)。
システム ID (System ID)	サービス プロバイダから提供され、会社が保有している SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は SMSC の SMPP サーバと通信する際、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の system_id に対応しています。
ホスト名/アドレス (Host Name/Address)	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

表 13-2 [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ソース アドレス (Source Address)	<p>SMPP プロバイダーがメッセージ送信サーバのソース アドレスを必要とする場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーがソース アドレスを必要としない場合は、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリアコード、シティコード、トランクコード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。</p> <p>一部の SMPP プロバイダーは、[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力された番号を独自の電話番号と入れ替える場合があります。コールバック番号を通知する代替方法として、[送信 (Send)] フィールドに、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力してみてください。</p>
所有者 (Owner)	<p>次のオプションのいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> プロバイダーの使用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者としてユーザを選択します。[ユーザ (User)] ボタンを選択し、リストから該当するユーザを選択します。 SMPP プロバイダーの使用をサーバの全ユーザに許可するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Setting Up SMTP and SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「[Setting Up SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

SMPP プロバイダの編集

表 13-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enable)	SMPP プロバイダーを有効にするには、このチェック ボックスをオンにします。有効にしたプロバイダーは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知に使用できます。
名前 (Name)	<p>Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダーを表す名前を入力します。ここに入力する名前は、Cisco Unity Connection の管理 および Unity Connection Messaging Assistant でテンプレートおよび各ユーザの SMS (SMPP) メッセージ通知ページに表示されるプロバイダー SMPP リストに一覧表示されます。</p> <p>多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダーを追加し、それらのプロバイダーを適宜指定および設定することをお勧めします。(言語の設定には、[データ コード (Data Coding)] フィールドを使用します)。</p>

表 13-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ホスト名/アドレス (Host Name/Address)	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
ポート (Port)	SMPP サーバが Cisco Unity Connection などの External Short Message Entity (ESME) との接続に使用するポートを入力します。 Unity Connection サーバがファイアウォールの背後に設定されている場合は、Unity Connection と SMPP サーバ間の着信および発信接続を許可するように TCP ポートを設定する必要があります。
システム ID (System ID)	サービスプロバイダーから提供され、会社が保有している SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は SMSC の SMPP サーバと通信する際、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>system_id</code> に対応しています。
パスワード (Password)	サービスプロバイダーから提供され、会社が保有している SMSC のアカウントに関連付けられているパスワードを入力します。Cisco Unity Connection は SMSC の SMPP サーバと通信する際、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>password</code> に対応しています。
システムタイプ (System Type)	サービスプロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空にしておきます)。このフィールドの情報により、SMSC の SMPP サーバと通信している ESME のタイプが分類されます。たとえば Cisco Unity Connection などのアプリケーションは、「VMS」(ボイスメッセージングシステム) に分類される場合があります。  注意 このフィールドでは大文字と小文字が区別されます。サービスプロバイダーのコンフィギュレーションマニュアルで正しい表記を確認してから、指定されているとおりに入力してください。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>system_type</code> に対応しています。
インターフェイスバージョン (Interface Version)	SMPP サーバが Cisco Unity Connection などの ESME との通信に使用する SMPP プロトコルのバージョンを指定します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>interface_version</code> に対応しています。

表 13-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
アドレス NPI (Address NPI)	<p>アドレス番号計画識別子 (NPI)。サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を選択します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection の管理 および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] および [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用できる番号計画インジケータが定義されます。リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • ISDN (E163/E164) • データ (X.121) (Data (X.121)) • テレックス (F.69) (Telex (F.69)) • 地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212)) • 国内 (National) • プライベート (Private) • ERMES (European Radio Messaging System) • インターネット (IP) (Internet (IP)) • WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID) <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_npi</code> に対応しています。 <code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値により、 <code>address_range</code> フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
アドレスの TON (Type of Number) (Address Type of Number (TON))	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection の管理 および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [アドレス範囲 (Address Range)] フィールドを指定する際に使用する必要がある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • 国際 (International) • 国内 (National) • ネットワーク固有 (Network Specific) • ユーザ番号 (User Number) • 英数字 (Alphanumeric) • 省略 (Abbreviated) <p>[アドレスの TON (Type of Number) (Address Type of Number (TON))] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_ton</code> に対応しています。 <code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値により、 <code>address_range</code> ([アドレス範囲 (Address Range)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 13-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
アドレス範囲 (Address Range)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空にしておきます)。SMPP サーバはこのアドレス範囲を使用して、Cisco Unity Connection サーバと通信します。一連のアドレスを入力する必要がある場合と、単一のアドレスが必要な場合があります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>address_range</code> に対応しています。</p>
所有者 (Owner)	<p>次のオプションのいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> プロバイダーの使用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者としてユーザを選択します。[ユーザ (User)] ボタンを選択し、リストから該当するユーザを選択します。 SMPP プロバイダーの使用をサーバの全ユーザに許可するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択します。
データ コーディング (Data Coding)	<p>SMS デバイスへのメッセージ送信時に各 SMS メッセージを変換する場合は、変換後の文字セットを選択します。(プロバイダーが値を指定していない場合は、[アルファベットのデフォルト (Default Alphabet)] を選択します)。多言語システムの場合は、ユーザに提供する文字セットごとに、別々の SMPP プロバイダーを作成することを検討してください。</p> <p>該当する文字セットを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> アルファベットのデフォルト (GSM 3.38)、7 ビット文字 IA5/ASCII、7 ビット文字 ラテン 1 (ISO-8859-1)、8 ビット文字 日本語 (JIS)、マルチバイト文字* キリル文字 (ISO-8859-5)、8 ビット文字 ラテン/ヘブライ語 (ISO-8859-8)、8 ビット文字 Unicode (USC-2)、16 ビット文字 韓国語 (KS C 5601)、マルチバイト文字* <p>* マルチバイト文字の場合、大半の文字は 16 ビットで、一般的な文字の一部は 8 ビットです。</p> <p>すべての携帯電話が、すべての文字セットをサポートしているわけではありません。ほとんどの携帯電話は、アルファベットのデフォルトである GSM 3.38 をサポートしています。</p> <p>SMS メッセージで入力できる文字数は、ここで選択される文字セットによって決定されます。7 ビット文字セットには 160 文字、8 ビット文字セットには 140 文字、16 文字セットには 70 文字、マルチバイト文字セットにはメッセージ テキストを構成する文字に応じて 70 ~ 140 文字の文字制限があります。</p>

表 13-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ソース アドレス (Source Address)	<p>SMPP プロバイダーがメッセージ送信サーバのソース アドレスを必要とする場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーがソース アドレスを必要としない場合は、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリアコード、シティコード、トランクコード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。</p> <p>一部の SMPP プロバイダーは、[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力された番号を独自の電話番号と入れ替える場合があります。コールバック番号を通知する代替方法として、[送信 (Send)] フィールドに、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力してみてください。</p>
ソース アドレス NPI (Source Address NPI)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空にしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection の管理 および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] および [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用できる番号計画インジケータが定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • ISDN (E163/E164) • データ (X.121) (Data (X.121)) • テレックス (F.69) (Telex (F.69)) • 地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212)) • 国内 (National) • プライベート (Private) • ERMES (European Radio Messaging System) • インターネット (IP) (Internet (IP)) • WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID) <p>[ソース アドレス NPI (Source Address NPI)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の source_addr_npi に対応しています。source_addr_ton および source_addr_npi の値により、source_addr ([送信元 (From)] フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 13-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ソース アドレス TON (Source Address TON)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection の管理 および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用する必要がある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 不明 (Unknown) 国際 (International) 国内 (National) ネットワーク固有 (Network Specific) ユーザ番号 (User Number) 英数字 (Alphanumeric) 省略 (Abbreviated) <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>source_addr_ton</code> に対応しています。<code>source_addr_ton</code> および <code>source_addr_npi</code> の値により、<code>source_addr</code> ([送信元 (From)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
通知先アドレス TON (Destination Address TON)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection の管理 および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] フィールドを指定する際に使用する必要がある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 不明 (Unknown) 国際 (International) 国内 (National) ネットワーク固有 (Network Specific) ユーザ番号 (User Number) 英数字 (Alphanumeric) 省略 (Abbreviated) <p>[通知先 TON (Destination TON)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>dest_addr_ton</code> に対応しています。<code>dest_addr_ton</code> および <code>dest_addr_npi</code> の値により、<code>destination_addr</code> ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 13-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
通知先アドレス NPI (Destination Address NPI)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を選択します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection の管理 および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] および [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用できる番号計画インジケータが定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 不明 (Unknown) ISDN (E163/E164) データ (X.121) (Data (X.121)) テレックス (F.69) (Telex (F.69)) 地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212)) 国内 (National) プライベート (Private) ERMES (European Radio Messaging System) インターネット (IP) (Internet (IP)) WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID) <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>dest_addr_npi</code> に対応しています。<code>dest_addr_ton</code> および <code>dest_addr_npi</code> の値により、<code>destination_addr</code> ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
メッセージの置換を許可する (Allow to Replace Message)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は SMSC または SMS デバイスに対し、以前に送信した 1 つ以上のメッセージ通知を最新のメッセージ通知と置換するよう要求します。メッセージ通知は、ユーザ デバイスの状態 (オン/オフ) に応じて次のように置換されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> デバイスがオンの場合、Unity Connection は SMSC にメッセージ通知を送信し、SMSC がその通知をデバイスに転送します。新しいメッセージ通知のソース アドレス、通知先アドレス、およびプロトコル ID フィールドが、以前の通知の同じフィールドと一致する場合、デバイスは以前のメッセージ通知を最新の通知に置換します。 デバイスがオフであるか、あるいは GSM ネットワークから切断されている場合、Unity Connection はメッセージ通知を SMSC に送信します。ソース アドレス、通知先アドレス、およびサービス タイプが新しいメッセージ通知の同じフィールドと一致する場合、SMSC は配信が保留されているメッセージ通知を、最新の通知に置換します。 <p>いずれの場合も、ユーザは最新のメッセージ通知だけを受信します。</p> <p>(注) サービス プロバイダーは、上記の機能の一部またはすべてをサポートしていない場合があります。たとえば一部のプロバイダーは、デバイスがオンまたはオフの場合にだけ、以前の通知の置換をサポートします。以前の通知の置換をまったくサポートしていないプロバイダーもあります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>replace_if_present_flag</code> および <code>protocol_id</code> フィールドに対応しています。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[Setting Up SMTP and SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「Setting Up SMS (SMPP) Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

カンパセーションの設定

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ

フィールド	説明
ボイスメール暗証番号入力カンパセーションにユーザアクセシビリティ設定を適用する (Apply User Accessibility Settings for Voicemail PIN Entry Conversation)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが既知の内線番号（プライマリまたは代行内線番号）からコールすると、Cisco Unity Connection は PIN 収集カンパセーション中、個々のユーザアクセシビリティ設定を適用します。このチェックボックスがオンになっている場合、次のアクセシビリティ設定が適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ガイダンス速度 (Conversation Speed) ガイダンス音量 (Conversation Volume) 言語 最初のタッチトーンまたはボイス コマンドの待機時間 名前、内線番号、暗証番号を入力する時の追加のキー入力の待機時間 <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザがボイスメール PIN を入力して認証されるまで、個々のユーザ アクセシビリティ設定は適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
電話番号が代行内線番号として提示されるまでのサインイン数 (Sign-in Count for a Number Before It Is Offered as an Alternate Extension)	<p>(該当するサービス クラスで [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 User to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] チェック ボックスがオンの場合に限りユーザに適用) ユーザがプライマリまたは代行内線番号以外の電話番号から Cisco Unity Connection にサインインする場合に、何回サインインすると Unity Connection でオプションが提示され、その電話番号を新しい代行内線番号として追加できるようになるかを指定します。</p> <p>サインインの回数は、[電話番号のサインインをカウントする連続日数 (Consecutive Days to Count Sign-in for a Number)] フィールドで指定された連続日数の範囲内でカウントされます。</p> <p>(注) [ユーザが定義した代行内線番号 (User Defined Alternate Extensions)] および [自動的に追加された代行内線番号 (Automatically-Added Alternate Extensions)] または [代行内線番号の自動追加から除外される内線番号 (Excluded Extensions for Automatically Adding Alternate Extensions)] 規制テーブルにある電話番号は、代行内線番号として入力されません。</p> <p>2 から 60 までの数字を入力してください。</p> <p>デフォルト設定：0</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
電話番号のサインインをカウントする連続日数 (Consecutive Days to Count Sign-in for a Number)	<p>(該当するサービス クラスの [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 User to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] チェック ボックスがオンの場合の場合に限りユーザに適用) Cisco Unity Connection が何日間連続してサインインをカウントすると、その電話番号を新しい代行内線番号として追加できるオプションを提示するかを指定します。</p> <p>この設定は、Unity Connection がサインインの回数をカウントする期間です。サインインの回数は、[電話番号が代行内線番号として提示されるまでのサインイン数 (Sign-in Count for a Number Before It Is Offered as an Alternate Extension)] フィールドで指定されます。</p> <p>(注) [ユーザが定義した代行内線番号 (User Defined Alternate Extensions)] および [自動的に追加された代行内線番号 (Automatically-Added Alternate Extensions)] または [代行内線番号の自動追加から除外される内線番号 (Excluded Extensions for Automatically Adding Alternate Extensions)] 規制テーブルにある電話番号は、代行内線番号として入力されません。</p> <p>7 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 30 日</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : デフォルトのアクティブ日数 (System Broadcast Message: Default Active Days)	<p>終了日時を指定せずにメッセージが送信された場合に、ブロードキャスト メッセージがアクティブなまま維持される日数を指定します。デフォルトでは、終了日時を指定せずに送信されたメッセージは 30 日間アクティブです。</p> <p>終了日時を指定せずに送信されたメッセージのアクティブ状態が維持される日数を変更するには、1 から 365 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。ゼロ (0) の値は、終了日時を指定せずに送信されたメッセージが無期限でアクティブであることを意味します。</p> <p>(注) この設定は、無期限で再生するように設定されたブロードキャスト メッセージには適用されません。</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : 最長録音時間 (ミリ秒) (System Broadcast Message: Maximum Recording Length in Milliseconds)	<p>ブロードキャスト メッセージの最大長を指定します。デフォルトでは、ユーザはブロードキャスト メッセージを最大 300,000 ミリ秒 (5 分) 間録音できます。</p> <p>最大録音時間を変更するには、60,000 (1 分) から 3,600,000 (60 分) までの数字を入力します。値をミリ秒単位で入力してください。</p> <p>(注) ユーザが残しておく標準のメッセージの最大録音時間は、該当する [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページで設定されます。識別できない発信者がユーザに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、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページを使用します。</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : 日付の古いメッセージを優先して再生する (System Broadcast Message: Play Oldest Message First)	<p>Cisco Unity Connection がユーザに対してブロードキャスト メッセージを再生する順序を指定します。デフォルトでは、最も古いメッセージが最初に再生されます。再生順序を変更して最も新しいブロードキャスト メッセージが最初に再生されるようにするには、このチェック ボックスをオフにします。</p> <p>(注) この設定は、Unity Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。ユーザが自身の新規、開封済み、および削除済みメッセージに適宜指定する再生順序は、この設定には影響されません。</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : 保存期間 (日) (System Broadcast Message: Retention Period (in Days))	<p>Cisco Unity Connection が期限切れのブロードキャスト メッセージをサーバに保持する期間を指定します。デフォルトでは、Unity Connection はブロードキャスト メッセージの終了日時の 30 日後に、そのメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを削除します。</p> <p>期限切れブロードキャスト メッセージの保存期間を変更するには、1 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 30 日</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
システム転送：転送前に番号を確認する (System Transfers: Confirm Number Before Transfer)	<p>デフォルトでは、発信者がシステム転送カンパセーションを使用すると、Cisco Unity Connection は発信者に対し、コールを転送する前に (スイッチにリリースして) 転送番号を確認するよう求めます。コールの転送前に Unity Connection で番号確認を要求されないようにするには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>(注) グリーティングに対して [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)] が有効に設定されている場合、そのグリーティングから開始されたシステム転送では、発信者が入力した番号の確認を要求されることはありません。</p>
クロスサーバデータ パケット リッソンの先頭ダイヤル番号のタイムアウト (Cross-Server Data Packet Listen First Digit Timeout)	<p>データ パケット DTMF をリッスンする際に使用される先頭ダイヤル番号のタイムアウト設定。データ パケットには、宛先サーバでのハンドオフ処理に必要な情報が含まれます。</p> <p>デフォルト設定：5 秒</p>
クロスサーバデータ パケット リッソンのダイヤル番号間のタイムアウト (Cross-Server Data Packet Listen Interdigit Timeout)	<p>データ パケット DTMF をリッスンする際に使用されるダイヤル番号間のタイムアウト設定。</p> <p>デフォルト設定：1000 ミリ秒</p>
クロスサーバハンドオフの間プロンプトを再生する (Play Prompt During Cross-Server Handoff)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はクロスサーバ サインインまたは転送を試行する前に、発信者に対して「お待ちください (Please wait...)」というプロンプトを再生します。このチェックボックスがオフになっている場合、発信者にこのプロンプトは再生されません。このチェック ボックスはオンしておくことをお勧めします。なぜなら、ハンドオフ プロセスには数秒以上かかる場合があり、その間発信者は回線上で待機させられるからです。必要なすべての事前チェックを満たした後でコールがビデオの場合、Cisco Unity Connection は音声のみで発信者に対して「しばらくお待ちください (Please wait...)」というプロンプトを再生します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
クロスサーバハンドオフ要求 DTMF (Cross-Server Handoff Request DTMF)	<p>コールが他の Cisco Unity Connection ロケーションとの間で行われるクロスサーバ サインインまたは転送であることを識別する DTMF トーンのシーケンス。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>この設定は、Unity Connection ロケーション同士のクロスサーバ ハンドオフ要求だけに適用されません。Cisco Unity ロケーションとの間で行われるサインインおよびハンドオフ要求には、[Cisco Unity クロスサーバ ハンドオフ要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Request DTMF)] の設定が使用されます。Cisco Unity ロケーションとの Live Reply ハンドオフ要求のやり取りには、[Cisco Unity クロスサーバ ハンドオフ Live Reply 要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Live Reply Request DTMF)] の設定が使用されます。</p> <p>デフォルト設定：B</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
クロスサーバハンドオフ要求に応答する (Respond to Cross-Server Handoff Requests)	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はネットワーク接続された他の Unity Connection または Cisco Unity ロケーションからのクロスサーバハンドオフ要求に応答します。このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection はこれらの要求に応答しません。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)	クロスサーバ サインインまたは転送 (Live Reply 転送を含む) として識別されたコールへの応答に使用される一連の DTMF トーン。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ応答 DTMF を使用するように設定されている必要があります。 この設定は、Unity Connection ロケーション同士のクロスサーバ ハンドオフ要求だけに適用されません。Cisco Unity ロケーションとのハンドオフ要求のやり取りには、[Cisco Unity クロスサーバ ハンドオフ応答 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。 デフォルト設定：D
クロスサーバハンドオフ応答のダイヤル番号間のタイムアウト (Cross-Server Handoff Response Interdigit Timeout)	ハンドオフ応答 DTMF をリッスンする際に使用されるダイヤル番号間のタイムアウト設定。 デフォルト設定：1000 ミリ秒
Cisco Unity クロスサーバハンドオフ要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Request DTMF)	コールがネットワーク接続された他の Cisco Unity ロケーションとの間で行われるクロスサーバ サインインまたは転送であることを識別する DTMF トーンのシーケンス。サーバ間で正常にコールがハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。 この設定は、Cisco Unity および Cisco Unity Connection サーバ間でのクロスサーバ ハンドオフ要求だけに適用されます。発信側と受信側のロケーションがいずれも Unity Connection サーバの場合、ハンドオフ要求には [クロスサーバ ハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。 デフォルト設定：#9*
Cisco Unity クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Response DTMF)	Cisco Unity サーバからのクロスサーバ サインインまたは転送として識別されたコールへの応答に使用される一連の DTMF トーン。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ応答 DTMF を使用するように設定されている必要があります。 この設定は、Cisco Unity および Cisco Unity Connection サーバ間でのクロスサーバ ハンドオフ応答だけに適用されます。発信側と受信側のロケーションがいずれも Unity Connection サーバの場合、ハンドオフ要求には [クロスサーバ ハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。 デフォルト設定：#*
Cisco Unity クロスサーバハンドオフ Live Reply 要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Live Reply Request DTMF)	コールが Cisco Unity サーバからのクロスサーバ Live Reply 転送であることを識別する一連の DTMF トーン。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。 この設定は、Cisco Unity および Cisco Unity Connection サーバ間でのクロスサーバ ハンドオフ要求だけに適用されます。発信側と受信側のロケーションがいずれも Unity Connection サーバの場合、ハンドオフ要求 (Live Reply を含む) には [クロスサーバ ハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。 デフォルト設定：#8

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
Cisco Unity クロスサーバハンドオフ転送上書き要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Transfer Override Request DTMF)	<p>コールが Cisco Unity サーバとの間で行われるクロスサーバ転送上書きであることを識別する一連の DTMF トーン。発信者が Cisco Unity 自動受付機能で内線番号のあとに続けて #2 を入力すると、転送上書きが行われます。この番号は、その内線番号のグリーティングに直接転送され、このユーザに対して有効になっているその他の転送設定はすべて無視されます。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>デフォルト設定：#7</p>
Conversation Manager 高速起動 (Conversation Manager Fast Start)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は起動時にすべてのカンパセーション ファイルをロードするのではなく、最も頻繁に使用されるカンパセーション ファイル (たとえば、ユーザ サインイン カンパセーション、グリーティングの再生、転送などで使用されるファイル) を最初にメモリにロードします。その他のカンパセーションは、発信者またはユーザによって初めてアクセスされたときに個別にロードされます。これにより、起動時間が大幅に短縮され、一部のシステムではまったく使用されないカンパセーション (たとえば、ユーザがアクセスできないオプション用のカスタム キーパッド マップ カンパセーションなど) をロードすることによるオーバーヘッドをなくすこともできます。ただし、事前にロードされていないカンパセーションに発信者がアクセスする場合、Unity Connection がそのカンパセーションをロードする間、若干の遅延 (通常は約 1/2 秒以下) が生じることがあります。そのあとにこれと同じカンパセーションにアクセスする発信者には、遅延は発生しません。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection は起動時にすべてのカンパセーション ファイルをロードします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
複数メッセージ削除モード (Multiple Message Delete Mode)	<p>デフォルトでは、ユーザが複数の削除済みメッセージを同時に削除するためにメイン メニューからキーを押すと、Cisco Unity Connection では削除済みのボイス メッセージを削除するか、すべての削除済みメッセージを削除するかを選択できます。Unity Connection が複数の削除済みメッセージを削除する方法を変更するには、次の値を設定して、ユーザが複数の削除済みメッセージを削除するときの再生メッセージと削除対象のメッセージを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1：削除するメッセージをユーザが選択します。Unity Connection は、「ボイス メッセージだけを消去するには 1、すべてのメッセージを消去するには 2 を押ししてください。」というプロンプトを再生します (デフォルト設定)。 2：Unity Connection はユーザに対して削除対象のメッセージを選択するよう要求しません。代わりに、Unity Connection は削除済みのボイス メッセージをすべて削除します。 3：Unity Connection はユーザに対して削除対象のメッセージを選択するよう要求しません。代わりに、Unity Connection は削除済みのメッセージ (該当するボイス メッセージ、開封確認、電子メール メッセージ) をすべて削除します。 <p>この設定は、サービス クラス (CoS) の設定やカンパセーション スタイルに関係なく、システム全体でユーザに適用されます。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p>
受信済みユーザかどうかの識別をシステム全体で無効にする (Disable Identified User Messaging Systemwide)	<p>ユーザが別のユーザにコールし、そのコールが着信側ユーザのグリーティングへ転送された場合に、メッセージを残したユーザを識別できる Cisco Unity Connection の機能を識別できるユーザのメッセージング (IUM) と呼びます。一部には、ユーザが最初に Unity Connection にサインインしてからメッセージを送信しない限り、すべてのメッセージを識別できない発信者メッセージとして残しておくサイトもあります。</p> <p>システム全体で IUM を無効にするには、このチェック ボックスをオンにします。</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
下書きメッセージ : 保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))	<p>Cisco Unity Connection が下書きメッセージをサーバに保持する期間を指定します。デフォルトでは、自身が作成したメッセージをユーザが 2 日間変更しなければ、Unity Connection はそのドラフトメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを削除します。</p> <p>下書きメッセージの保存期間を変更するには、1 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 2 日</p>
メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、ユーザは保存されたメッセージ スタックにある特定のメッセージ番号に直接移動できます。このチェック ボックスをオフにすると、この機能はシステム全体で無効になります。</p> <p>この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
メッセージの受信者が複数であるかどうかをメッセージヘッダーでアナウンスする (Announce in Message Header Whether Message Has Multiple Recipients)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、複数の受信者に送信されたというメッセージを再生する前に、「複数の受信者に送信された」ことをアナウンスするプロンプトを再生します。このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection はメッセージの受信者が複数であることをアナウンスしません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
メッセージヘッダーでセキュアステータスをアナウンスする (Announce Secure Status in Message Header)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はセキュアなメッセージを再生する前に、「セキュアなメッセージである」ことをアナウンスするプロンプトを再生します。このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection はメッセージのセキュアステータスをアナウンスしません。</p> <p>たとえば、ユーザと外部発信者の両方が残したすべてのメッセージがセキュアとして設定されるように Unity Connection を設定した場合は、「セキュアなメッセージである」ことをアナウンスするプロンプトが再生されないように、このチェックボックスをオフにする方法もあります。</p>
削除済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of Deleted Messages)	<p>デフォルトでは、ユーザが電話で削除済みメッセージを確認したときに、削除済みメッセージを完全に削除すると、Cisco Unity Connection はユーザに対して削除確認を行いません。削除を実行する前に Unity Connection がユーザに対して確認を求めるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザによる登録時の名前を録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)	<p>デフォルトでは、Cisco Unity Connection は初回登録時に名前を録音するようユーザに要求しますが、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。Unity Connection が社内ディレクトリにユーザを登録する際、ユーザの名前が録音されていない場合は、テキスト/スピーチを使用してそのユーザの表示名を再生します。すべての名前がユーザの音声で再生されるようにするには、Unity Connection が初回時の登録を処理する方法を変更します。</p> <p>このチェック ボックスをオンにすると、ユーザによる名前を録音が必須事項になります。このチェックボックスがオンになっている場合、初回登録時に名前を録音していないユーザは Unity Connection ユーザとして登録されず、自分のメッセージにアクセスすることができません。登録が正常に完了するまでは、これらのユーザが Unity Connection にサインインするたびに初回登録カンパセーションが再生されます。</p> <p>次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> この設定は、ユーザのカンパセーション スタイルに関係なく、Unity Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。 この設定は、ビデオ エンド ポイントを使用してログインし、ビデオ グリーティングを再生するユーザにも影響します。
識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)	<p>識別できない発信者への Live Reply でダイヤルされる ANI に付加されるプレフィックス。通常、このプレフィックスはトランク アクセス コードまたはその他の ID で、電話システムはこれを使用して番号を正しく処理することができます。このプレフィックスが適用されるのは、ANI の長さが [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] の設定と同じかそれよりも長い場合だけです。</p> <p>(注) この設定は、コールがビデオである場合にも必要なすべての事前チェックを満たした後で適用されます。</p>
Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)	<p>ANI の長さがここで設定された数値と同じかそれよりも長い場合に限り、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] の設定が適用されます。0 の値は、識別できない発信者への Live Reply にプレフィックスが使用されないことを意味します。</p>
メッセージブックマークのタイムアウト (分) (Message Bookmark Timeout (in Minutes))	<p>Cisco Unity Connection がメッセージブックマークを保存する期間 (分) を入力します。メッセージの再生中にコールが切断されたりユーザが電話を切ったりした場合、ユーザはブックマークを使用してこの時間内にもう一度 Unity Connection にコールし、問題なくメッセージを再生することができます。</p> <p>新規メッセージまたは開封済みのメッセージの再生中に電話が切断されると、Unity Connection によってメッセージのブックマークが作成されます。削除されたメッセージ、下書きメッセージ、または外部の電子メール メッセージの再生中や、メッセージ ロケータなどの動的な検索によって生成されたメッセージ (「<ユーザ名> からのメッセージを検索 (Find messages from <ユーザ名>)」など) の再生中には、メッセージのブックマークは作成されません。</p> <p>1 から 60 分までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 5 分</p>
スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)	<p>この設定は、メッセージの宛先を指定する際のスペルによる名前検索オプションを無効にします。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
リプレイ時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)	<p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを再生すると、Cisco Unity Connection はメッセージの要約と本文の両方を再生します。[リプレイ時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)] チェック ボックスをオンにすると、Unity Connection カンパセーションが変更され、ユーザがボイス メッセージを再生するとメッセージの本文だけが再生されます。</p> <p>(注) この変更は、ボイス メッセージの再生だけに適用されます。</p>
スキップしたメッセージを開封済みとして扱う (Treat Skipped Messages as Saved)	<p>ユーザがメッセージのスキップを選択した場合の Cisco Unity Connection の動作を変更できます。デフォルトでは、ユーザがメッセージをスキップすると、そのメッセージには再び新規のマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオンのままになっています。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザがメッセージをスキップすると、そのメッセージには開封済みのマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオフになります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
受信理由コードを再生する (Play Receipt Reason Code)	<p>デフォルトでは、ユーザが不達確認 (NDR) を再生すると、Cisco Unity Connection は NDR 理由コードを再生したあと、ユーザが NDR を受信した理由を説明するプロンプトを再生します。理由コードと共に理由プロンプトを再生することで、ユーザは開封確認全体を聞かなくても NDR の受信理由を把握できます。さらに、理由コードをデスク担当者伝えることで、ユーザは NDR 問題を伝達しやすくなります。</p> <p>このチェック ボックスをオフにすると、Unity Connection は NDR 理由コードを再生しません。</p> <p>(注) この設定は、カンパセーション スタイルに関係なく、システム全体でユーザに適用されます。</p>
宛先指定優先リスト内の名前の日数の最大日数 (Maximum Age of Names in Addressing Priority Lists)	<p>宛先指定優先リストでの名前の最大有効期間を日数で指定します。この期間内に変更されなかった名前はリストから削除されます。この値が 0 に設定されている場合、宛先指定優先リストから名前は削除されません。</p>
応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、メッセージに対して全員に返信するか、特定のメッセージに返信するときに、Cisco Unity Connection はメッセージのステータスを再生します。Unity Connection は、次のメッセージのステータスを再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 緊急 • プライベート (Private) • プライベートとセキュア (Private and Secure) <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです</p>
応答中に受信者リストをユーザにアナウンスする (Announce Recipients list to User(s) while Replying)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection が次の内容を再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all warning)] フィールドに指定された数より受信者数が小さいメッセージに対して全員に返信する場合の受信者のリスト。 • メッセージに返信する場合の受信者の名前。メッセージの応答が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all warning)] に記載された値に関係ありません。 <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザの宛先指定優先リスト内の名前の最大数 (Maximum Number of Names in a User's Addressing Priority List)	ユーザが宛先指定優先リストに含めることができる名前の最大数を指定します。この値が 0 に設定されている場合、宛先指定優先リストの名前の数は制限されていません。
メッセージ通知をオフにするオプションを再生する (Play Option to Turn Off Message Notification)	<p>通知の発信時、デフォルトでは電話の受け手に対し、Cisco Unity Connection がコールした番号へのメッセージ通知をオフにするオプションが再生されます。これは、到着通知デバイスに間違った電話番号が入力されている場合などに便利です。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、デバイスへのメッセージ通知をすべてオフにするオプションが電話の受け手に対して再生されます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection はメッセージ通知をすべてオフにするオプションを再生しません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
アスタリスクを使用して通知デバイスを無効にする (Use Star to Deactivate Notification Device)	<p>通知の発信時、デフォルトでは電話の受け手が 1 を押すと、Cisco Unity Connection がコールした電話番号への発信ダイヤルをオフにできます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、1 を押してデバイスをオフにする代わりに、アスタリスク キーを使用してデバイスをオフにします。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、1 キーを使用して通知デバイスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
メッセージの転送時に一言録音するように求める (Prompt User to Record an Introduction When Forwarding Messages)	<p>メッセージを転送する場合、Cisco Unity Connection がコメントを録音するようにユーザに求めるには、このチェックボックスをオンにします。メッセージを転送する場合にコメントを録音するように求めるプロンプトは、タッチトーンと音声認識カンパセーションの両方のユーザに適用されます。必要なすべての事前チェックを満たした後でコールがビデオの場合、Cisco Unity Connection も音声形式だけでコメントを録音するようにユーザに求めます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっていると、メッセージを転送するときにコメントを録音するように Unity Connection がユーザにプロンプトを表示しません。メッセージを送信する前に、ユーザはあとからコメントを録音することを選択できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
既知の内線番号からの PIN 入力に失敗した場合、ユーザ ID の入力を要求する (Request Entry of User ID After Failed PIN Entry from Known Extension)	<p>既知の内線番号から Cisco Unity Connection にサインインした場合、ユーザは PIN だけを要求されます。このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが間違った PIN を入力すると、次の操作では Unity Connection は PIN だけでなくユーザ ID も入力するようユーザに要求します。このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection は再入力操作で PIN の入力だけを要求します。</p> <p>(注) ユーザが自分に関連付けられていない内線番号からコールすると、Unity Connection は常にユーザ ID を要求します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
登録中のグリーティングの録音をスキップする (Skip Recording of Greeting During Enrollment)	登録中に Cisco Unity Connection が発信者にグリーティングの録音を要求しないようにするには、このチェック 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。
音声認識ユーザによるボイスメールの暗証番号の読み上げを許可する (Allow Voice Recognition Users to Speak Their Voicemail PINs)	このチェック ボックスをオンにすると、音声認識ユーザがプライマリまたは代行内線番号から Cisco Unity Connection にコールする際、ボイスメールの PIN の数字を音声で入力できます。Unity Connection は、キーパッドでの数字入力の代わりに読み上げられた数字をユーザのボイスメール PIN と照合します。サインイン プロセスで、ユーザ個人の声紋を認識したり、生態認証を適用したりすることはありません。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
音声認識確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)	この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識発信者に対して目的を確認するよう求める確率を調整します。たとえば、発信者が「cancel」または「hang up」と発声してもシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合、この設定値を増やすと、意図しないアクションが誤って確定されるのを防止できます。または、発信者からシステムの確認要求が多すぎるという苦情が寄せられた場合は、この設定を小さめの値に調整してみます。 有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Unity Connection から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Unity Connection から確認を求められます。 この設定の現実的な値の範囲は 30 ~ 90 です。デフォルト値を設定すれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていシステムで必要なときに確認を求めることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。 デフォルト設定：60
発声された単語間の待機時間 (ミリ秒) (Time to Wait Between Spoken Words (in Milliseconds))	すでに発声された単語に対して Cisco Unity Connection が処理を行うまでに、発信者の次の発声を待機する時間。 デフォルト設定：750 ミリ秒
音声認識に詳細な名前辞書を使用 (Use Advanced Name Dictionary for Voice Recognition)	このチェック ボックスをオンにし、Unity Connection Voice Recognizer サービスを再起動すると、Cisco Unity Connection で詳細な名前辞書が使用されます。この設定を有効にすると、システムのパフォーマンスに影響します。Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) が変更を指示しない限り、この設定は変更しないことをお勧めします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)	このチェックボックスがオンになっていると、メッセージまたは Cisco Unity Connection カンパセーションが再生されている間に、ユーザが行った速度と音量の変更は、ユーザの新規デフォルト設定として保存されます。 このチェックボックスがオフになっていると、メッセージが再生されている間にユーザが行った速度と音量の変更は、いずれもその個々のメッセージだけで有効です。Unity Connection カンパセーションが再生されている間にユーザが行った速度と音量の変更は、いずれもその電話セッションの間だけ有効です。(ユーザが電話から Unity Connection ガイダンス速度または音量を変更できるのは、音声認識カンパセーションだけです)。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
高速送信 - アドレッシング中に [###] でのメッセージ送信を可能にする (Rapid Send - Allow [###] to Send a Message During Addressing)	このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが [# # #] を押すと、アドレッシング中にメッセージが送信されます。この機能は新しいメッセージを送信する場合、またはメッセージに返信または転送する場合にだけ使用できます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
録音前にメッセージの宛先を指定する (Address Message Before Recording)	このチェックボックスをオンにすると、ユーザがメッセージを他のユーザまたは同報リストに送信または転送する際、Cisco Unity Connection はユーザに対してまずメッセージの宛先を指定してからそのメッセージを録音するよう要求します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time in Seconds Between Call Transfer Attempts)	コール転送を試行する間の待機時間を秒単位で指定します。1 から 60 までの数字を入力してください。 デフォルト設定：5 秒
許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)	Cisco Unity Connection が行う転送の最大試行回数を指定します。0 (ゼロ) から 30 までの数字を入力してください。 デフォルト設定：5 回
着信コールのルーティングに (最初ではなく) 最後のリダイレクト番号を使用する (Use Last (Rather than First) Redirecting Number for Routing Incoming Call)	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は着信コールのルーティングに最後のリダイレクト番号を使用します。この設定は、ビデオコールにも適用されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
録音ができない場合はテキスト/スピーチで表示名を読み上げる (Use Text to Speech to Read Display Names When No Recording Is Available)	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は名前が録音されていないユーザの表示名をテキスト/スピーチ機能を使用して再生します。これにより、メッセージの宛先を指定する際、発信者はディレクトリハンドラの検索でこのようなユーザを検索でき、その他のユーザはこうしたユーザに関する詳細情報を再生できます。 このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection はそのユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
応答中にメッセージステータスをユーザにアナウンスする (Announce Message Status to User(s) while Replying)	このチェックボックスがオンになっている場合、メッセージに対して全員に返信するか、特定のメッセージに応答するときに、Cisco Unity Connection はメッセージのステータスを再生します。Unity Connection は、次のメッセージのステータスを再生します。 <ul style="list-style-type: none"> • 緊急 • プライベート (Private) • プライベートとセキュア (Private and Secure) デフォルト設定：チェックボックスはオフです

表 13-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
応答中に受信者リストをユーザにアナウンスする (Announce Recipients list to User(s) while Replying)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection が次の内容を再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all warning)] フィールドに指定された数より受信者数が小さいメッセージに対して全員に返信する場合の受信者のリスト。 メッセージに応答する場合の受信者の名前。メッセージの応答が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all warning)] に記載された値に関係ありません。 <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです</p>
全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all warning)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は受信者の数がこのフィールドで指定された数以上のメッセージに対して、ユーザが全員に返信しようとする警告をします。このオプションが 0 よりも大きい場合、同報リストのメンバーに関係なく、同報リストに少なくとも 1 つの同報リストが含まれるメッセージに対して全員に返信しようとする、警告がトリガーされます。</p> <p>このオプションが 0 に設定されている場合、全員に返信しても Unity Connection は警告メッセージを表示しません。</p> <p>デフォルト設定：0 受信者。</p>
ポート ステータス モニタの出力への接続を許可する IP アドレス (カンマ区切り) (IP Addresses Allowed to Connect for Port Status Monitor Output (Comma-Separated))	<p>Cisco Unity Connection への接続を許可するリモートポートステータスマニタクライアントの IP アドレスを 3 つまで入力します。IP アドレスはカンマまたはセミコロンで区切る必要があります。ここに IP アドレスリストがないクライアントは、Cisco Unity Connection への接続を拒否されます。</p>
リモートポートステータスの出力を有効にする (Enable Remote Port Status Output)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はリアルタイムのポートステータス情報をポート 5000 からリモートポートステータスマニタクライアントに送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Changing Conversation Settings for All Users in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

メッセージングの設定

表 13-5 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ

フィールド	説明
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)	HTML 通知で添付ファイルとしてボイス メッセージを送信できるようにします。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。 (注) 保護対象でプライベートの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。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
下書きメッセージ：保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))	Cisco Unity Connection が下書きメッセージをサーバに保持する期間を指定します。デフォルトでは、自身が作成したメッセージをユーザが 2 日間変更しなければ、Unity Connection はその下書きメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを削除します。 下書きメッセージの保存期間を変更するには、1 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。 デフォルト設定：2 日
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))	HTML 通知で添付ファイルとして送信されるボイス メッセージの最大数をキロバイトで入力します。添付ファイルの最大サイズとして 12288 KB まで記載できます。 (注) 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。 デフォルト設定：2048 KB
メッセージごとの添付ファイルの合計サイズ制限 (メガバイト) (Total Size Limit for Attachments per Message (in Megabytes))	ボイス メッセージに添付できる最大サイズ (メガバイト単位) を入力します。複数の添付ファイルがある場合、すべての添付ファイルの合計サイズをこの数値未満にする必要があります。ボイス メッセージはこの合計には含まれません。1 ~ 5 メガバイトまでの整数値を入力します。 デフォルト設定：1 メガバイト。
サイト間メッセージング：パブリック同報リストのネストレベル最大値 (Intersite Messaging: Maximum Level of Nested Public Distribution Lists)	ネストされたリストが別のサイトのロケーションをホームとしている場合、Cisco Unity Connection がメッセージを配信するシステム同報リストのネスト レベルを指定します。このレベルを下回るリストのメンバーには、メッセージは送信されません。 デフォルト設定：20 レベル

表 13-5 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
プライベート メッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Private Messages)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はメッセージをリレーする (または、メッセージを受け入れてリレーする) メッセージ アクションが 1 つ以上設定されているユーザ用に、プライベートのマークが付けられたメッセージをリレーします。プライベート メッセージをリレーする場合、Unity Connection はそのメッセージにプライベート フラグをつけます。</p> <p>Unity Connection でプライベート メッセージがリレーされないようにするには、このチェック ボックスをオフにします。このチェックボックスがオフになっている場合、プライベートのマークが付いているためにリレーできないメッセージを Unity Connection が受信すると、メッセージの送信者は不達確認 (NDR) を受信し、Unity Connection はそのメッセージの受け入れまたはリレーを行いません。たとえば、ユーザ A に送信されるボイス メッセージを受け入れてリレーするように Unity Connection が設定されている場合、ユーザ B がユーザ A にプライベート ボイス メッセージを送信すると、Unity Connection はユーザ B に NDR を送信し、メッセージを破棄します。メッセージをユーザ A の Unity Connection メールボックスに配信したり、コピーをユーザ A のリレー アドレスにリレーすることはありません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
セキュアメッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はメッセージをリレーする (または、メッセージを受け入れてリレーする) メッセージ アクションが 1 つ以上設定されているユーザ用に、セキュアのマークが付けられたメッセージをリレーします。Unity Connection は、通常のメッセージとしてセキュア メッセージをリレーします。</p> <p>Unity Connection でセキュア メッセージがリレーされないようにするには、このチェック ボックスをオフにします。このチェックボックスがオフになっている場合、セキュアのマークが付いているためにリレーできないメッセージを Unity Connection が受信すると、メッセージの送信者は不達確認 (NDR) を受信し、Unity Connection はそのメッセージの受け入れまたはリレーを行いません。たとえば、ユーザ A に送信されるボイス メッセージを受け入れてリレーするように Unity Connection が設定されている場合、ユーザ B がユーザ A にセキュア ボイス メッセージを送信すると、Unity Connection はユーザ B に NDR を送信し、メッセージを破棄します。メッセージをユーザ A の Unity Connection メールボックスに配信したり、コピーをユーザ A のリレー アドレスにリレーしたりすることはありません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
アクセス リストを使用してシステム同報リストに送信できるユーザを制御する (Use Access Lists to Control Who Can Send to System Distribution Lists)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はアクセス リストに定義されたユーザ グループを使用して、システム同報リストにメッセージを送信できるユーザを制御します。メッセージを受信するシステム同報リストごとに、エイリアスを使用して第 2 の同報リストを作成します。このエイリアスは、元のアクセス リストのエイリアスと [アクセス リスト用のシステム同報リストのエイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)] フィールドで定義されたサフィックスで構成されます。たとえば、allvoicemailusers というエイリアスを持つシステム同報リストのアクセス リストを設定するには、[アクセス リスト用のシステム同報リストのエイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)] フィールドの値が -accesslist の場合、allvoicemailusers-accesslist というエイリアスを持つ第 2 の同報リストを作成し、allvoicemailusers にメッセージを送信する必要があるユーザをアクセス リストのメンバーとして追加します。アクセス リストのメンバーであるユーザには、メッセージの宛先としてシステム同報リストを指定するために、このリストのパーティションを含むサーチ スペースに検索用範囲を設定する必要があります。</p> <p>Unity Connection でシステム同報リストへのアクセスが制限されないようにするには、このチェック ボックスをオフにします。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、自身の検索範囲に同報リストのパーティションが含まれているすべてのユーザは、メッセージを同報リストに送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 13-5 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクセスリストのないシステム同報リストへのメッセージ配信を許可する (Allow Delivery of Messages to System Distribution Lists That Have No Access List)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はアクセス リストが作成されていないシステム同報リストへのメッセージの配信を許可します。</p> <p>このチェック ボックスをオフにすると、Unity Connection はアクセス リストが作成されていないシステム同報リストへのメッセージ送信を拒否し、メッセージの送信者に不達確認 (NDR) が送信されます。</p> <p>[アクセス リストを使用してシステム同報リストに送信できるユーザを制御する (Use Access Lists to Control Who Can Send to System Distribution Lists)] チェック ボックスがオフの場合、この設定は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
アクセスリスト用のシステム同報リストのエイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)	<p>アクセス リストと、そのリストが制御するシステム同報リストを照合するために Cisco Unity Connection が使用するテキスト サフィックスを入力します。たとえば、allvoicemailusers というエイリアスを持つシステム同報リストのアクセス リストを設定するには、[アクセス リスト用のシステム同報リストのエイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists)] フィールドの値が -accesslist の場合、allvoicemailusers-accesslist というエイリアスを持つ第 2 の同報リストを作成し、allvoicemailusers にメッセージを送信する必要があるユーザをアクセス リストのメンバーとして追加します。</p> <p>[アクセス リストを使用してシステム同報リストに送信できるユーザを制御する (Use Access Lists to Control Who Can Send to System Distribution Lists)] チェック ボックスがオフの場合、この設定は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：-accesslist</p>
メッセージファイルの破棄レベル (Message File Shredding Level)	<p>メッセージファイルが削除されるときにランダムな情報によって上書き (破棄) される回数を指定します。</p> <p>1 ~ 10 の数字を入力します。0 (ゼロ) に設定すると破棄が行われません。破棄レベルが 1 に設定されている場合、各メッセージ ファイルがランダムなデータ ビットで 1 回上書きされます。このレベルが 2 に設定されている場合、各メッセージ ファイルが 2 回上書きされます。以降、同様に上書き回数が増えていきます。</p> <p>パフォーマンスの問題により、破棄レベルを 3 よりも高く設定しないことを強く推奨します。</p> <p>この設定が有効になっている場合に、削除したメッセージを消去する SysAgent タスクを実行すると、削除されたメッセージは 30 分ごとに破棄されます。</p> <p>デフォルト設定：0 (破棄しない)</p>

表 13-5 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
送信済みメッセージ: 保持期間 (日) (Sent Messages: Retention Period (in Days))	<p>Cisco Unity Connection が送信済みメッセージをサーバに保持する期間を指定します。メッセージの取り消し機能を使用できるユーザは、指定された保存期間中に送信したメッセージのリストを確認し、開封 (メッセージの再生、保存、削除、または開いて新規メッセージとして保存など) されていない受信者のメールボックスからメッセージを削除するよう Unity Connection に指示できます。デフォルトでは、保存期間は 0 日で、メッセージの取り消し機能はシステム全体で無効になっています。メッセージの取り消しを有効にするには、1 から 999 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>(注) 送信済みメッセージはユーザ メールボックス クォータに計上されるので、この値を高く設定すると、ユーザ メールボックスが送信済みメッセージで一杯になる可能性があります。これらのメッセージは、取り消し以外の方法で削除することはできません。</p> <p>音声認識ユーザは、メイン メニューから「Recall」と発声すると、メッセージの取り消しメニューにアクセスできます。タッチトーン カンパセーション ユーザがメッセージの取り消しメニューにアクセスできるようにするには、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して、カスタム カンパセーションのメイン メニューにある [メッセージの取り消し (Message Recall)] アクションにキーを割り当て、ユーザをそのカスタム カンパセーションに割り当てる必要があります。</p> <p>デフォルト設定: 0 日 (メッセージの取り消しは無効)</p>
SMTP 応答の待機時間 (秒) (Number of Seconds to Wait for SMTP Response)	<p>リモート SMTP サーバにメッセージを送信するときに、Cisco Unity Connection SMTP サーバが応答を待機する秒数を指定します。</p> <p>たとえば、大規模な同報リストへのメッセージがタイムアウトし、Unity Connection がメッセージの送信を再試行する場合は、この警告期間を長くします。</p> <p>14 ~ 60 の範囲内の数を入力してください。</p> <p>デフォルト設定: 14 秒。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html)」の章にある「Task List for Configuring IMAP Access in Cisco Unity Connection 10.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Managing System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html)」の章にある「Using Advanced Settings to Enable System Distribution List Access Lists in Cisco Unity Connection 10110.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

サイト内ネットワークキングの設定

表 13-6 [サイト内ネットワークキングの設定 (Intrasite Networking Configuration)] ページ

フィールド	説明
オブジェクト依存関係タイムアウト (秒) (Object Dependency Timeout (in Seconds))	レプリケーション中にオブジェクトに関する情報が到着する場合がありますが、別の関連オブジェクトに関する情報が到着して適用されるまで、ディレクトリに適用できません。(たとえば、同報リストのメンバーに関する情報が、メンバーのユーザアカウント情報が到着する前に到着する場合があります)。この設定では、Unity Connection Digital Networking Replication Agent が、最初のオブジェクトの適用に失敗したことを示す前に、関連オブジェクトを待機する時間が制限されます。 60 ~ 86400 秒の数値を入力してください。 デフォルト設定 : 300 秒
アイドルレプリケーション中に 1 分間に送信されるメッセージ (Messages Sent Per Minute During Idle Replication)	この設定では、レプリケーション中 (Unity Connection Digital Networking Replication Agent がプッシュ式またはプル式の完全同期を実行していない場合) に、レプリケーション エージェントが送信する 1 分当たりのメッセージの最大数が制御されます。この値はおよその数であり、1 分間のメッセージ数がこの値を超えるのを防ぐ必要がある場合に、連続するレプリケーション間隔にメッセージを分割するレプリケーション間隔 (秒単位) に関連付けられています。 たとえば、[アイドルレプリケーション中に 1 分間に送信されるメッセージ (Messages Sent Per Minute During Idle Replication)] のデフォルト値は 180、つまり 1 秒当たり 3、または 15 秒の間隔ごとに 45 です。レプリケーション間隔の最初に、レプリケーション エージェントは 45 メッセージを送信して間隔が終了するまで待機し、次の間隔で次の 45 メッセージを送信します。 1 ~ 3600 の範囲内の数を入力してください。 デフォルト設定 : 1 分当たり 180 メッセージ。
レプリケーション間隔 (秒) (Replication Interval (in Seconds))	Unity Connection Digital Networking Replication Agent がローカル ロケーションでの新しい変更を検索してリモート ロケーションに送信し、リモート ロケーションでの新しい変更を検索してローカル ロケーションに適用する頻度を指定します。 0 ~ 86400 の数字を入力してください。まだ処理されていない可能性がある情報に対する不正な要求が行われるのを防ぐために、サイト内の他のすべてのロケーションの [レプリケーション間隔 (秒単位) (Replication Interval)] と同じかそれに近い値を入力し、すべてのロケーションの [未処理のレプリケーションのタイムアウト (秒) (Stalled Replication Timeout)] の値よりも小さい値を使用することを推奨します。 デフォルト設定 : 15 秒。
応答を待つ前に送信する応答未確認 USN の数 (Number of Unacknowledged USNs to Send Before Waiting for a Response)	Unity Connection Digital Networking Replication Agent がプッシュ式の同期中に、リモート ロケーションで更新メッセージのフラッディングが発生するのを避けるには、この値を使用します。この値は、レプリケーション エージェントが、一部のメッセージを受信したリモート ロケーションからの確認応答を待機する前にリモート ロケーションに送信するメッセージ数とほぼ同じです。 1 ~ 10000 の範囲内の数を入力してください。 デフォルト設定 : 100。

表 13-6 [サイト内ネットワーキングの設定 (Intrasite Networking Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
未処理のレプリケーションのタイムアウト (秒) (Stalled Replication Timeout (in Seconds))	<p>ネットワーク ロケーション間でのレプリケーション中に、一部のメッセージが失われる可能性があります。Unity Connection Digital Networking Replication Agent が失われたメッセージを検出した場合、ここで指定された時間だけ待機してから、リモート ロケーションに失われたメッセージの再送信要求を送信します。ロケーション間の通信速度が遅い場合、メッセージが到着するまでの許容時間を長くするために、この値を大きくしてみてください。</p> <p>5 ~ 3600 秒の数値を入力してください。まだ処理されていない可能性がある情報に対する不正な要求が行われるのを防ぐために、この値は各ロケーションの [レプリケーション間隔 (秒単位)] の値よりも大きくする必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 60 秒</p>
ディレクトリ データを同期するときに音声名を含める (Include Voice Names When Synchronizing Directory Data)	<p>この設定では、Unity Connection のロケーション間で渡されるディレクトリ同期情報に音声名が含まれるかどうかを制御されます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Unity Connection Digital Networking Replication Agent はディレクトリの更新とともに音声名をリモート ロケーションに送信し、リモート ロケーションから音声名なしで更新を受信すると、レプリケーション エージェントはリモート ロケーションに対して音声名を要求します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、レプリケーション エージェントはディレクトリの更新とともに音声名をリモート ロケーションに送信せず、音声名なしのリモート オブジェクトに対して更新を要求しません。</p> <p>この設定値に関係なく、レプリケーション エージェントでは常にリモート ロケーションがディレクトリの更新とともに送信する音声名が適用されることに注意してください。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

テレフォニーの設定

表 13-7 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ

フィールド	説明
コール応答用の最小ポート数 (電話システムあたり) (Minimum Number of Ports (per Phone System) for Answering Calls)	<p>電話システム統合ごとに Cisco Unity Connection で必要とされる、コール応答用のボイス メッセージポートの最小数を入力します。0 から 256 までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 1</p>
RTP (音声) 接続用の Diffserv コードポイント (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for the RTP (Audio) Unity Connection)	<p>RTP (または音声) パケットの Diffserv コードポイント (DSCP) 値を入力します。シスコのサポート エンジニアによる特別な指示がない限り、このパラメータはデフォルト値のままにしてください。</p> <p>デフォルト設定 : 46</p>

表 13-7 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ (続き)


フィールド	説明
RTP (ビデオ) 接続用の Diffserv コードポイント (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for the RTP (Video) Unity Connection)	RTP (またはビデオ) パケットの Diffserv コードポイント (DSCP) 値を入力します。シスコのサポート エンジニアによる特別な指示がない限り、このパラメータはデフォルト値のままにしてください。 デフォルト設定 : 46
コール シグナリング 接続用の Diffserv コードポイント (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for Call Signaling Connections)	コール シグナリング パケットの Diffserv コードポイント (DSCP) 値を入力します。シスコのサポート エンジニアによる特別な指示がない限り、このパラメータはデフォルト値のままにしてください。 デフォルト設定 : 24
録音中にキー フレーム要求をエンドポイントに送信する間隔 (秒) (Interval in Seconds for sending KeyFrame Requests to End Point during recording)	エンドポイントにキー フレーム要求を送信する間隔を秒単位で入力します。Cisco Unity Connection は、すべてのコールのビデオ グリーティングの録音に対して、このフィールドに指定された間隔ごとにキー フレーム要求を送信します。0 ~ 300 秒の値を入力します。 キー フレームは、ビデオ グリーティングの録音時に高品質のビデオ フレームを提供します。 設定が 0 の場合、この機能は無効になり、Cisco Unity Connection がエンドポイントにキー フレーム要求を送信しません。ユーザが間隔の値を変更した場合、Connection Conversation Manager サービスは [Cisco Unity Connection のサービスアビリティ (Cisco Unity Connection Serviceability)] ページで再起動する必要があります。 デフォルト設定 : 1 秒 (1000 ミリ秒)  (注) この設定は、ユーザがビデオ グリーティングを録音するときのみ適用できます。
ライブ録音ビーブ間隔 (ミリ秒) (Live Record Beep Interval in Milliseconds)	ライブ録音による電話カンパセーションの録音中に、ビーブ音を再生する間隔をミリ秒単位で入力します (ライブ録音機能は Cisco Unified Communications Manager 統合だけでサポートされています)。 設定を空白のままにすると、間隔は 15,000 ミリ秒になります。0 を設定すると、通知音は無効になります。この設定値が 0 よりも大きい場合、その数値 (ミリ秒) がビーブ間隔になります。 デフォルト設定 : 15,000 ミリ秒
ポート ウォッチドッグのしきい値 (分) (Port Watchdog Threshold in Minutes)	ロックされていると判定されるまでにポートをオフフックにできる時間 (分) を入力します。ポートがこのしきい値に達すると、Cisco Unity Connection はエラーをログに記録します。エラーを確認するには、Real-Time Monitoring Tool を参照してください。30 分よりも大きい値を設定することを推奨します。 デフォルト設定 : 240 分

表 13-7 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
録音の最初の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Leading Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)	ユーザまたは発信者が発声を開始しない場合に、Cisco Unity Connection がメッセージ、グリーティング、または録音名を終了するまでの時間をミリ秒単位で入力します。2 または 3 未満の値を設定した場合、ユーザまたは発信者に発声を開始するための十分な時間が与えられない場合があります。この設定は、ユーザがビデオ グリーティングを録音するときにも適用できます。 デフォルト設定：5,000 ミリ秒
録音の最後の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Trailing Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)	長時間の録音が終了したことを Cisco Unity Connection が検知するための無音時間をミリ秒単位で入力します。一時停止の時間がこの長さに達すると、Unity Connection は通話者が録音を終了したと判断します。 デフォルト設定：3,000 ミリ秒
最大録音時間 (ミリ秒) (Maximum Recording Time in Milliseconds)	メッセージの最大録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は、グリーティング、録音名、メッセージ以外の録音には適用されません。0 から 3,600,000 ミリ秒 (1 時間) までの値を入力してください。 デフォルト設定：1,200,000 ミリ秒 (20 分)
最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds)	メッセージまたはグリーティングの最小録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は録音名には適用されません。0 から 5,000 ミリ秒までの値を入力してください。 デフォルト設定：1,000 ミリ秒
終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Duration in Milliseconds for Termination Warning)	Cisco Unity Connection が録音時間を監視して終了警告を再生するかどうかを判断するメッセージの最小録音時間をミリ秒単位で入力します。この時間を超えることが許可されたメッセージ録音だけが Unity Connection によって監視され、長すぎるかどうか判断されます。20,000 から 1,200,000 ミリ秒までの値を入力してください。 デフォルト設定：30,000 ミリ秒
録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)	最大許容録音時間に達するどれくらい前に Cisco Unity Connection が終了警告プロンプトを再生するかをミリ秒単位で入力します。録音セッション中に終了警告を再生した場合、Unity Connection はこのフィールドで指定された時間待機してから録音セッションを終了します。Unity Connection はメッセージ録音中だけ警告を再生し、グリーティングや録音名などその他の録音中には再生しません。 この設定が 0 の場合、終了警告は無効になっています。 デフォルト設定：15,000 ミリ秒
VAD 有効 (Vad Enabled)	このチェックボックスをオンにして、SIP 連動にコンフォート ノイズ パケットを送信します。[VAD 有効 (Vad Enabled)] オプションが無効の場合、コンフォート ノイズ パケットが SIP 連動で送信されません。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Managing the Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

レポートの設定

表 13-8 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ

フィールド	説明
監査ログを有効にする (Enable Audit Log)	<p>監査ログを有効にするには、このチェック ボックスをオンにします。監査ログを無効にするには、このチェック ボックスをオフにします。このチェック ボックスがオフの場合、ストアド プロシージャは監査ログへの書き込みを停止します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
監査ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Audit Log)	<p>監査ログ テーブルに許容される監査イベントの最大数を入力します。最大しきい値に達すると、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのスペースが確保されます。1 から 100,000 までの数字を入力してください。</p> <p>デフォルト設定：100,000</p>
セキュリティ ログを有効にする (Enable Security Log)	<p>この設定は、セキュリティ ログを有効または無効にします。このフィールドが無効に設定されている場合、ストアド プロシージャはセキュリティ ログへの書き込みを停止します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
セキュリティ ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Security Log)	<p>セキュリティ ログ テーブルに許容されるセキュリティ イベントの最大数を入力します。1 から 100,000 イベントまでの値を入力してください。最大しきい値に達すると、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのスペースが確保されます。</p> <p>デフォルト設定：100,000</p>
データ収集サイクルの間隔 (分) (Minutes Between Data Collection Cycles)	<p>レポート データ収集サイクル間の待機時間 (分) を入力します。</p> <p>デフォルト設定：30 分</p>
レポート データベースのデータ保存期間 (日) (Days to Keep Data in Reports Database)	<p>レポート データベースにデータを保存する日数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：90 日</p> <p>(注) 作成するレポートの時間範囲にこの数値を超える値を入力しても、データの日数はこのフィールドで設定する値によって制限されます。</p>
超過時にレポート ハーバスタが無効にされるレポート データベースのサイズ (容量のパーセンテージ) (Reports Database Size (as a Percentage of Capacity) After Which the Reports Harvester Is Disabled)	<p>レポート データベースが占有を許可されるディスク容量の最大比率をパーセンテージで入力します。レポート データベースがこの比率に達すると、データベースがそれ以上大きくならないよう、(Cisco Unity Connection Serviceability の) Unity Connection Report Data Harvester サービスがオフになります。</p> <p>デフォルト設定：80 %</p>

表 13-8 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)	<p>レポート出力に含めることができる最大レコード数。5,000 から 30,000 までの値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 25,000 レコード</p> <p>ただし、次のことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> レポート出力が HTML で作成される場合、[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] が 250 を超える値に設定されていても、出力で返される最大レコード数は 250 です。 [ユーザ メッセージ アクティビティ レポート (User Message Activity Report)] の [レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] 設定は、デフォルトの 25,000 レコードではなく、15,000 レコードに制限されています。これは、レポートのサイズが大きくなるためです。
進捗インジケータを表示するために必要な最小レコード数 (Minimum Records Needed to Display Progress Indicator)	<p>1 から 10,000 までの値を入力します。要求されたレポート内のレコード数がこの値を超えている場合、レポートの実行前にレポート確認ページが表示され、レポートの生成中は進捗インジケータが表示されます。進捗インジケータの目的は、要求されたレポートが大きいため、完了に時間がかかる可能性が高いことを警告することです。Cisco Unity Connection では、レポートはブラウザから生成します。このブラウザ セッションは、レポートが生成されるまで開いたままにしておく必要があります。データベースのサイズ、生成されるレポートのタイプに応じて、レポートの生成に長い時間がかかる可能性があります。その間、ブラウザを使用できず、Cisco Unity Connection の管理 セッションを開いたままにしておく必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 2,500 レコード</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Reports in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

Unity Connection 管理の設定

表 13-9 [Connection Administration の設定 (Unity Connection Administration Configuration)] ページ

フィールド	説明
データベース プロキシ : サービス シャットダウン タイマー (日) (Database Proxy: Service Shutdown Timer (in Days))	<p>データベース プロキシ サービスが自動的に停止するまでの日数を入力します。0 の値は、このサービスを無効にします。</p> <p>0 から 999 までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 0</p>
データベース プロキシ : 最大同時接続数 (Database Proxy: Maximum Simultaneous Connections)	<p>データベース プロキシで許可される最大同時接続数を入力します。一部のリモート管理ツールでは、一度に複数の Unity Connection が必要であることに注意してください。</p> <p>1 から 10 までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 10</p>

表 13-9 [Connection Administration の設定 (Unity Connection Administration Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
ボイスメール Web サービス : アプリケーションは Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュ可能 (Voicemail Web Service: Applications Can Cache the Cisco Unity Connection Password)	このチェック ボックスをオンにすると、ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュできます。このチェック ボックスをオフにすると、ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションは Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュできません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。
ボイスメール Web サービス : TRAP 接続のパイロット番号 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for TRAP Connections)	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションのパイロット番号を入力します。Cisco Unity Connection がこの番号にダイヤルすると、ボイスメール Web サービスが電話での録音および再生 (TRAP) セッションを開始します。 デフォルト設定 : 空白
ボイスメール Web サービス : セッション タイムアウト (秒) (Voice Mail Web Service: Session Timeout (in Seconds))	Cisco Unity Connection がアイドル状態のボイスメール Web サービス セッションを終了するまでの時間を入力します。 デフォルト設定 : 300 秒 (5 分)
ボイスメール Web サービス : ボイスメールのパイロット番号 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for Voicemail)	Cisco Unity Connection のパイロット番号を入力します。この設定は、ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションに適用されます。 デフォルト設定 : 空白
Cisco Unified Mobile Advantage : イベント サービス登録通知に対して自己署名証明書を受け入れる (Cisco Unified Mobile Advantage: Accept Self-signed Certificates for Event Service Subscription Notifications)	このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は Cisco Unified Mobility Advantage サーバからの自己署名証明書を受け入れます。 このチェック ボックスをオフにすると、Cisco Unity Connection は Cisco Unified Mobility Advantage サーバからの自己署名証明書を受け入れません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。

表 13-9 [Connection Administration の設定 (Unity Connection Administration Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
通知メッセージ内の Cisco PCA へのリンクのホスト名/アドレス (Host Name/Address for Link to Cisco PCA in Notification Messages)	(任意) Cisco Unity Connection クラスタの場合は、Unity Connection サーバのいずれか 1 つが使用できない場合にも有効な IP アドレスまたはホスト名を入力します。SMTP デバイスに通知メッセージを送信する場合、Unity Connection はこの名前を使用して、Cisco PCA へのリンクとして含まれる「http://<host name>/ciscopca」形式の URL を生成します。このフィールドがブランクの場合、通知の送信元である Unity Connection サーバのサーバ名が Cisco PCA へのリンクとして使用されます。
管理セッションタイムアウト (分) (Administration Session Timeout (in Minutes))	Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Unity Connection の管理 から自動的にサインオフさせるまでに、ブラウザを無人状態で維持できる時間を指定します。 最小設定値は 1 分、最大値は 120 分です。 デフォルト設定 : 5 分
スケジュールを 24 時間形式で表示する (Display Schedules in 24-Hour Format)	でスケジュールを表示するためのデフォルトの時間表示形式を指定します。Cisco Unity Connection の管理スケジュールを 24 時間形式で表示するには、このチェック ボックスをオンにします。スケジュールを 12 時間形式で表示するには、このチェック ボックスをオフにします。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Creating a Cisco Unified Mobility Advantage Integration in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Administrative Tools in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html)」の章にある「Remote Database Administration Tools in Cisco Unity Connection 10.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

TRAP の設定

表 13-10 [TRAP の設定 (TRAP Configuration)] ページ

フィールド	説明
電話がアイドル状態になってから TRAP タイムアウトになるまでの秒数 (Number of Seconds Phone Is Idle Before TRAP Times Out)	電話での録音および再生 (TRAP) セッションがここで設定された値よりも長時間アイドル状態の場合、Cisco Unity Connection はそのセッションを切断します。0 (ゼロ) から 600 秒までの値を入力します。ゼロの値は、TRAP セッションがタイムアウトしないことを意味します。 デフォルト設定 : 60 秒

表 13-10 [TRAP の設定 (TRAP Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
TRAP ダイアルアウトの呼び出し回数 (Number of Rings for a TRAP Dial-Out)	1 から 10 回までの値を入力します。 デフォルト設定 : 4 回

関連項目

- 『*User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 10.x) の「[Setting Up Playback and Recording Devices for the Media Master in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_setup/guide/10xcucux.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_setup/guide/10xcucux.html から入手可能)。

ディスク容量の設定の編集

表 13-11 [ディスク容量の設定の編集 (Edit Disk Capacity Configuration)] ページ

フィールド	説明
ディスク容量のパーセンテージ (この値を超える場合、新規ファイルの作成を許可しない) (If the Disk Exceeds This Percent Full, Measures Will Be Taken to Not Allow New Files to Be Created)	メッセージとグリーティングが保存されるハードディスクの最大容量を指定します。指定されたパーセンテージの制限までハードディスクがいっぱいになると、Cisco Unity Connection カンバセッションが変更され、Unity Connection ユーザも外部発信者もボイス メッセージを残せなくなります。Unity Connection はまた、エラーをログに記録します。これらのエラーは、Real Time Monitoring Tool の [ツール (Tools)] > [SysLog Viewer] ページで表示できます。ハードディスクが指定された制限を超えても、ブロードキャストメッセージの送信はできます。 指定されたパーセンテージの制限まで達した場合、サーバは SMTP メッセージを受け入れないため、サーバが Unity Connection サイトに属している場合、この制限を超えていると、サイト内の他のロケーションからのディレクトリ同期メッセージまたはボイス メッセージを受け取りません。サーバがリモート Unity Connection または Cisco Unity サイトにリンクされたサイト ゲートウェイである場合、この制限値を超えていると、ローカル サイトはリモート サイトからのボイス メッセージを受け取ることができません。

関連項目

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

PCA の設定

表 13-12 [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページ

フィールド	説明
Cisco PCA セッションタイムアウト (分) (Cisco PCA Session Timeout (in Minutes))	<p>Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Personal Communications Assistant (PCA) から自動的にサインオフさせるまでに、ブラウザを無人状態で維持できる時間を指定します。</p> <p>最小設定値は 1 分、最大値は 1,440 分です。</p> <p>デフォルト設定 : 20 分</p>
Unity Inbox : メッセージ削除確認モード (Unity Inbox: Message Deletion Confirmation Mode)	<p>デフォルトでは、ユーザが Messaging Inbox からメッセージを削除する場合、それによってアイテムが完全に削除されるのでない限り、削除確認は要求されません。この設定を変更して、ユーザが Messaging Inbox からメッセージを削除するたびに Cisco Unity Connection が削除確認を要求するようしたり、Messaging Inbox が削除確認を求めないように指定したりすることができます。</p> <p>次のいずれかの値を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 : すべての削除を確認するようユーザに要求します。 1 : 完全に削除される場合に限りユーザに確認を要求します。削除されたアイテムが削除済みアイテムフォルダに保存されるサービス クラスに属しているユーザの場合は、削除済みアイテムフォルダのアイテムが削除される場合に限り、Messaging Inbox がユーザに削除確認を要求します。削除されたアイテムが保存されないサービス クラスに属しているユーザの場合、Messaging Inbox は完全に削除されるアイテムだけでなく、新規および開封済みアイテムについても削除確認を行います。 2 : 削除確認を要求しません。 <p>(注) この設定の変更は、Unity Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。</p> <p>デフォルト設定 : 1</p>
Unity Inbox: Media Master のオプションとしての録音の保存を無効にする (Unity Inbox: Disable Save Recording As Option in Media Master)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、メディア マスターの [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションが無効になります。</p> <p>デフォルトでは、プライベートまたはセキュア メッセージを除き、ユーザは Messaging Inbox のメディア マスターで [オプション (Options)] メニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用して、メッセージを WAV ファイルとしてハード ディスクに保存できます。追加的なセキュリティ対策として、[名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にしておくと、ユーザは自身のハード ディスクにメッセージを保存できません。</p> <p>Messaging Inbox のメディア マスターで [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションが使用できるかどうかに関係なく、ユーザは Cisco Personal Communications Assistant Web ツールでこのオプションを使用して、グリーティングまたは録音名を保存できます。</p> <p>ユーザがメッセージをアーカイブできないようにしておけば、ユーザは自身の受信ボックスや削除済みアイテム フォルダでメッセージをより長期間保持するようになります。</p> <p>この設定の変更は、Cisco Unity Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。</p>

表 13-12 [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
Unity Inbox: Web Inbox のパスワード キャッシュを無効にする (Unity Inbox: Disable Password Caching for Web Inbox)	<p>このチェックボックスをオンにして、Web Inbox のパスワード キャッシュを無効にします。</p> <p>パスワード キャッシュを無効にすると、WebInbox ログイン フォームの「autocomplete」属性がパスワード フィールドに対して「off」に設定されます。これにより、ブラウザ内でユーザ パスワードを保存または更新するプロンプトをスローされなくなります。</p> <p>事前にクレデンシャルが保存されている場合、ブラウザは WebInbox のログイン フォームのパスワードを自動入力する可能性があります。WebInbox URL に対して保存されたパスワードは、ブラウザから手動で削除する必要があります。この後、WebInbox URL が開かれ、ユーザがユーザ名/パスワードを入力しても、ブラウザ内には保存されません。</p> <p>この設定 (オン/オフ) が変更されるたびに、両方のサーバ (PUB/SUB) で Tomcat サービスの再起動が必要です。</p> <p>パスワード キャッシュが WebInbox で有効になっている場合、ブラウザ内でユーザのパスワードを保存/更新するようにプロンプトがスローされます。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by Class of Service in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「Access to Voice Messages in Cisco Unity Connection 10.x from the Cisco Unified Personal Communicator」および「Cisco Unity Connection 10.x Web Inbox, Messaging Inbox, and RSS Feeds」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_mac/guide/10xcucmacx.html から入手可能)。

RSS 設定

表 13-13 [RSS 設定 (RSS Configuration)] ページ

フィールド	説明
セキュアでない RSS 接続を許可する (Allow Insecure RSS Connections)	このフィールドが有効の場合、セキュアでない接続 (SSL を使用しない接続) に RSS フィードへのアクセスが許可されます。セキュアでない接続をサポートしている RSS リーダーを使用する場合、このチェック ボックスをオンにすると、ユーザ名とパスワードが暗号化されずにネットワーク上を伝送されることに注意してください。

関連項目

- 『*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「Configuring Access to RSS Feeds of Voice Messages in Cisco Unity Connection 10.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucagx.html から入手可能)。

クラスタ設定

表 13-14 [クラスタ設定 (Cluster Configuration)] ページ

フィールド	説明
パブリッシャ サーバで障害が発生した場合、自動的にサーバの役割を変更する (Automatically Change Server Role When the Publisher Server Fails)	<p>(Cisco Unity Connection クラスタ限定) このチェック ボックスをオンにすると、パブリッシャ サーバの機能が停止した場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更されます。</p> <p>パブリッシャ サーバの機能が停止した場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更されないようにするには、このチェック ボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合は、セカンダリ ステータスのサーバをデアクティベートする (Deactivate Server with Secondary Status When Replication Is Backlogged)	<p>(Cisco Unity Connection クラスタ限定) Cisco Unity Connection クラスタ サーバ間のレプリケーションが未処理のまま保留になっていると、いずれかのサーバの機能が停止する場合があります。</p> <p>このチェック ボックスをオンにすると、レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更されます。</p> <p>レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更されないようにするには、このチェック ボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

- 『Cluster Configuration and Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「[Configuring a Cisco Unity Connection 10.x Cluster](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/cluster_administration/guide/10xcuccagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/cluster_administration/guide/10xcuccagx.html から入手可能)。

ファクスの設定

表 13-15 [ファクスの設定 (Fax Configuration)] ページ

フィールド	説明
ファクス送信可能ファイルタイプ (Faxable File Types)	<p>ファクス サーバに配信されるメッセージに Cisco Unity Connection が含めるファイル拡張子をカンマで区切って入力します。Unity Connection は、その他のファイル拡張子が付けられたファイルをすべて削除してから、メッセージをファクス サーバに配信します。</p> <p>デフォルト設定：tif,txt,bmp,doc</p>
ファクス送信失敗通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)	<p>ファクス サーバがファクス レポートの件名フィールドに付加するプレフィックスを入力します。Cisco Unity Connection は、このプレフィックスを検出した場合、不達確認を生成して、ユーザ メールボックスに配置します。</p> <p>デフォルト設定：[ファクス送信失敗 (Fax Failure)]</p>

表 13-15 [ファクスの設定 (Fax Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
ファクス送信成功通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)	<p>ファクス サーバがファクス レポートの件名フィールドに付加するプレフィックスを入力します。Cisco Unity Connection は、このプレフィックスを検出した場合、送信確認を生成して、ユーザー メールボックスに配置します。</p> <p>デフォルト設定 : [ファクス送信成功 (Fax Success)]</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Creating a Cisco Fax Server Integration in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「Configuring the Cisco Fax Server in Cisco Unity Connection 10.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

ユニファイドメッセージングサービスの設定

表 13-16 [ユニファイドメッセージングサービスの設定 (Unified Messaging Services Configuration)] ページ

フィールド	説明
予定表: キャッシュする予定表データの時間 (Calendars: Number of Hours of Calendar Data to Cache)	<p>(Exchange 予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザごとにキャッシュされる、今後の Outlook 予定表データ量を時間単位で入力します。この設定は、Exchange サーバへのネットワーク Unity Connection が一時的に失われた場合の影響を軽減する場合に役立ちます。</p> <p>数値が大きいくほどデータベースのサイズは増大しますが、Exchange サーバへのネットワーク Unity Connection が一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は軽減されます。</p> <p>数値を小さくするとデータベースのサイズは縮小されますが、Exchange サーバへのネットワーク Unity Connection が一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は増大します。</p> <p>デフォルト設定 : 48 時間</p>
予定表: 通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	<p>(Exchange 予定表連動のみ) 予定表連動が設定されている各ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。</p> <p>大きな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。</p> <p>小さな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。</p> <p>デフォルト設定 : 30 分</p>

表 13-16 [ユニファイド メッセージング サービスの設定 (Unified Messaging Services Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
予定表：短い予定表 キャッシング ポール 間隔 (分) (Calendars: Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	<p>(Exchange 予定表連動のみ) 予定表キャッシュを頻繁に更新する必要がある予定表ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。この設定を利用するユーザは、Cisco Unity Connection の管理で [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)] チェック ボックスがオンになっている必要があります。</p> <p>大きな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。</p> <p>小さな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。</p> <p>デフォルト設定：30 分</p>
TTS と予定表：応答を待機する時間 (秒) (TTS and Calendars: Time to Wait for a Response (In Seconds))	<p>(予定表と TTS 連動のみ) 次のいずれかの状態で、ユニファイド メッセージング サービスで指定されているリモート サーバからの応答を Cisco Unity Connection が待機する最大時間を分単位で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> Unity Connection の確立。 プロトコル (EWS、IMAP、WebDAV など) の処理 <p>リモート サーバへの負荷が大きい場合、あるいはリモート サーバが WAN で接続されている、または応答が遅い場合は、大きい数値が必要になる場合があります。大きい数値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに、Unity Connection カンパセッションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が長くなる可能性もあります。</p> <p>リモート サーバの応答が速い場合は、小さい値を設定できます。小さい値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに Unity Connection カンパセッションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が短縮されます。</p> <p>デフォルト設定：4 秒</p>
予定表：デフォルト 事前通知間隔 (分) (Calendars: Default Advanced Notification Interval (In Minutes))	<p>(予定表連動のみ) 会議が行われる何分前にユーザがその会議のリマインダを受信するかを入力します。</p> <p>デフォルト設定：2 分</p>
文字変換：タイムアウトになるまでの文字変換応答待機時間 (秒) (Transcriptions: Time to Wait for a Transcription Response Before Timing Out (In Seconds))	<p>文字変換要求がタイムアウトになるまでに、Cisco Unity Connection がリモート文字変換プロバイダーからの応答を待機する時間を秒単位で入力します。30 から 3600 秒 (60 分) までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定：900 秒 (15 分)</p>

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[Configuring Cisco Unity Connection 10.x and Microsoft Exchange for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/unified_messaging/guide/10xucumgx.html)」の章。
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/unified_messaging/guide/10xucumgx.html から入手可能です。

外部サービスの設定

表 13-17 [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページ

フィールド	説明
キャッシュする予定表データの時間 (Number of Hours of Calendar Data to Cache (In Hours))	<p>(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザごとにキャッシュされる、今後の Outlook 予定表データ量を時間単位で入力します。この設定は、Exchange サーバへのネットワーク Unity Connection が一時的に失われた場合の影響を軽減する場合に役立ちます。</p> <p>数値が大きいくほどデータベースのサイズは増大しますが、Exchange サーバへのネットワーク Unity Connection が一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は軽減されます。</p> <p>数値を小さくするとデータベースのサイズは縮小されますが、Exchange サーバへのネットワーク Unity Connection が一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は増大します。</p> <p>デフォルト設定：48 時間</p>
通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	<p>(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されている各ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。</p> <p>大きな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。</p> <p>小さな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。</p> <p>デフォルト設定：30 分</p>
短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	<p>(予定表連動のみ) 予定表キャッシュを頻繁に更新する必要がある予定表ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。この設定を利用するユーザは、Cisco Unity Connection の管理で [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)] チェック ボックスがオンになっている必要があります。</p> <p>大きな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。</p> <p>小さな値に設定すると、Unity Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。</p> <p>デフォルト設定：30 分</p>

表 13-17 [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
応答を待機する時間 (秒) (Maximum External Service Response Time (In Seconds))	<p>次のいずれかの状況で、外部サービスとして接続されているリモート サーバからの応答を Cisco Unity Connection が待機する最大時間を分単位で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> Unity Connection の確立。 プロトコル (IMAP、WebDAV、SOAP など) の処理。 <p>リモート サーバへの負荷が大きい場合、あるいはリモート サーバが WAN で接続されている、または応答が遅い場合は、大きい数値が必要になる場合があります。大きい数値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに、Unity Connection カンパセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が長くなる可能性もあります。</p> <p>リモート サーバの応答が速い場合は、小さい値を設定できます。小さい値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに Unity Connection カンパセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が短縮されます。</p> <p>デフォルト設定 : 4 秒</p>
デフォルト事前通知間隔 (分) (Default Advanced Notification Interval (In Minutes))	<p>(予定表連動のみ) 会議が行われる何分前にユーザがその会議のリマインダを受信するかを入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 2 分</p>
タイムアウトになるまでの文字変換応答待機時間 (秒) (Time to Wait for a Transcription Response before Timing Out (Seconds))	<p>文字変換要求がタイムアウトになるまでに、Cisco Unity Connection がリモート文字変換プロバイダーからの応答を待機する時間を秒単位で入力します。30 から 3600 秒 (60 分) までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 900 秒 (15 分)</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Configuring Text-to-Speech Access to Exchange Emails in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章および「[Creating Calendar and Contact Integrations in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucs_agx.html から入手可能)。

API の設定

表 13-18 [API の設定 (API Configuration)] ページ

フィールド	説明
CUMI を介したセキュアメッセージ録音へのアクセスを許可する (Allow Access to Secure Message Recordings through CUMI)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection Messaging Interface (CUMI) を使用するアプリケーションからセキュアメッセージ録音 (音声添付ファイル) にアクセスして再生することができます。このチェックボックスがオフになっている場合、アプリケーションから CUMI を介してセキュアメッセージ録音にアクセスすることができません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> <p>(注) この設定は、CUMI を使用してメッセージにアクセスするすべてのクライアントアプリケーションに反映されます。これには Cisco Unity Connection Web Inbox や Cisco ViewMail for Microsoft Outlook のような、いくつかの Unity Connection クライアントアプリケーションが含まれます。</p>
CUMI を介してセキュアメッセージのメッセージヘッダー情報を表示する (Display Message Header Information of Secure Messages through CUMI)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection Messaging Interface (CUMI) を使用するアプリケーションは、セキュアメッセージのメッセージヘッダー情報 (たとえば、昇進者や件名) を受け取ります。このチェックボックスがオフになっている場合、アプリケーションがセキュアメッセージのタイムスタンプだけを受け取ります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p> <p>(注) この設定は、CUMI を使用してメッセージにアクセスするすべてのクライアントアプリケーションに反映されます。これには Cisco Unity Connection Web Inbox や Cisco ViewMail for Microsoft Outlook のような、いくつかの Unity Connection クライアントアプリケーションが含まれます。</p>
CUMI 経由のメッセージ添付ファイルを許可する (Allow Message Attachments through CUMI)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection Messaging Interface (CUMI) を使用するアプリケーションは、標準の音声添付ファイルに加えて、添付ファイルを含めた音声メッセージを送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p> <p>(注) この設定は、CUMI を使用してメッセージにアクセスするすべてのクライアントアプリケーションに反映されます。これには Cisco Unity Connection Web Inbox や Cisco ViewMail for Microsoft Outlook のような、いくつかの Unity Connection クライアントアプリケーションが含まれます。</p>