



コール キューイングの設定

- [コール キューイングの概要, 1 ページ](#)
- [コール キューイングの前提条件, 3 ページ](#)
- [コール キューイング タスク フロー, 3 ページ](#)
- [コール キューイングの連携動作と制限, 13 ページ](#)

コール キューイングの概要

Cisco Unified Communications Manager は、ハント メンバーが発信者に応答可能になるまで、発信者をキューに入れるためのコール キューイングを備えています。管理者は、コールがエージェントに接続される前に発信者が初期グリーティングアナウンスを受信するようにデフォルトを設定することも、発信者がキューに入った後のみ初期アナウンスを再生し、続いて保留音または保留トーンが流れるようにデフォルトを変更することもできます。発信者が一定期間キューに残る場合、コールが応答されるか最長待機タイマーが期限切れになるまで、設定済みの間隔でセカンダリアナウンスが再生され続けます。

着信コールがハントパイロットに到達すると、次の機能が提供されます。

- 発信者は、次の段階に進む前にカスタマイズ可能な初期グリーティングアナウンスに接続される場合があります。
- 1つ以上の回線メンバーがハントパイロットにログインしており、アイドル状態でコールがキューに入れられていない場合、コールはアイドル状態が最長の回線メンバーに接続されます。
- 回線メンバーがコールに応答しない場合、発信者はキューには入りません。コールは、ハントメンバーが応答しない場合の設定（ログインまたは登録）に基づいて、新しい接続先にルーティングされるか、切断されます。
- キューが有効なコールに回線メンバーが応答しない場合、[回線グループ（Line Group）] 設定ウィンドウで[無応答時にハントメンバーを自動的にログアウト(Automatically Logout Hunt Member on No Answer)] が選択されているときのみ、回線メンバーはハントグループからログオフされます。

- コールは、すべてのメンバーが話中の場合のみキューに入れられます。
- キューで待機している発信者には、保留音が流され、（カスタマイズ可能で）定期的なアナウンスが繰り返される場合があります。
- 回線メンバーがアイドル状態になった後、複数のハントグループで待機時間が最長の発信者がアイドル状態の回線メンバーに接続されます。アイドル状態の回線メンバーがコールに応答しない場合、発信者はキュー内の以前の位置に戻されます。
- キューに入っているコールが最長待機時間を超過するか、またはキューで許容される最大発信者数を超えると、コールは、ハントパイロットの設定方法に応じて、代替番号にルーティングされるか、切断されます。代替番号は、次のいずれかになります。
 - キューイングが有効または無効のいずれかのハントパイロット DN
 - ボイスメール DN
 - 回線 DN
 - 共有 DN
- 回線メンバーは、キューが有効なハントパイロットのキューステータスを表示できます。キューステータス表示には、次のタイプの情報が含まれます。
 - ハントパイロットパターン
 - 各ハントパイロットのキューに入っている発信者数
 - 最長待機時間

コールキューイングは既存のハントパイロットと連携して動作しますが、ハントパイロットのキューイング機能の有無に関係なく、ハント操作の動作は同じです。コールキューイングが有効なハントパイロットは、次の機能を提供します。

- キューイングが有効なハントパイロットのコールの場合、回線メンバーは一度に1コールしか受信できません。キューイングが有効なハントパイロットの2つのコールを1つの回線メンバーに提供することはできません。回線メンバーは、DNへの直接コール、またはキューイング機能のないハントパイロットからのコールを受信できます。
- ハントパイロットによってルーティングされたコールに応答しない回線メンバーは、自動的にログアウトされます。回線メンバーが、キューイングが有効なハントパイロットのコールを受信し、タイムアウトになる前にコールに応答しない場合、回線メンバーは自動的にデバイスからログアウトされます。共有回線を導入している場合は、同じ共有回線に設定されているすべてのデバイスがログアウトされます。この動作は、[回線グループ (Line Group)] 設定ウィンドウで、[無応答時にハントメンバーを自動的にログアウト(Automatically Logout Hunt Member on No Answer)]を選択することで、設定できます。回線メンバーは、このチェックボックスがオンの場合のみ、ログアウトされます。

コールキューイングのモニタリングとアナウンスのモニタリングの詳細については、『Cisco Unified Real Time Monitoring Tool Administration Guide』を参照してください。

着信コールが、キューイングが有効なハントパイロットのハントメンバーに接続されている間、キューイングアナウンスを再生する前に、そのコールの状態を接続済みに変更するように設定できます。

コール キューイングの前提条件

- クラスタ内の 1 つ以上のノードでアクティブ化されている Cisco IP Voice Media Streaming (IPVMS) Application
- クラスタ内の 1 つ以上のサーバで実行されている Cisco CallManager サービス
- Cisco CallManager サービスと同じサーバで実行されている Cisco RIS Data Collector サービス
- Cisco Unified Communications Manager ロケール インストーラ（英語以外の電話ロケールまたは国独自のトーンを使用する場合）。

コール キューイング タスク フロー

はじめる前に

アナウンスの設定

Cisco Unified Communications Manager により次の操作を実行できます。

- Cisco が提供する既存のアナウンスを使用する。
- 再生するアナウンスでメッセージやトーンを変更する。
- カスタム アナウンスの .wav ファイルを導入する。
- アナウンスのロケールを割り当てる。
- アナウンスの説明を変更する。
- 再生するアナウンスでメッセージやトーンを変更する。

機能アナウンスは、ハントパイロット コール キューイングや外部コール制御と連携した保留音 (MOH) などの特定機能で使用されます。

最大 50 の機能アナウンスが利用できます。これらのアナウンスは、Cisco が提供するオーディオファイルまたはカスタム .wav ファイルをアップロードしたものです。

すべてのカスタムアナウンス .wav ファイルは、クラスタ内のすべてのサーバにアップロードする必要があります。

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unified Communications Manager で、[メディア リソース (Media Resource)] > [アナウンス (Announcements)] を選択します。
[アナウンスの検索と一覧表示 (Find and List Announcements)] ウィンドウが表示されます。
- ステップ 2** 使用するアナウンスに対するハイパーリンクを選択します。
- 例：
ハイパーリンク：Wait_In_Queue_Sample
アナウンスの説明を編集する、またはアップロードした場合はカスタマイズしたアナウンスを選択できます。
- ステップ 3** カスタム アナウンスとして使用するために .wav ファイルをアップロードするには、[ファイルのアップロード (Upload File)] をクリックします。
[ファイルのアップロード (Upload File)] ウィンドウが表示されます。
- ステップ 4** [ファイルのアップロード (Upload File)] ウィンドウで、ロケールを選択し、ファイル名を入力するか、.wav ファイルを参照して選択してから [ファイルのアップロード (Upload File)] をクリックします。
アップロードプロセスが開始します。サイズによっては数分かかることがあります。処理が完了するとステータスが更新されます。
- ステップ 5** [閉じる (Close)] をクリックして、アップロード ウィンドウを閉じます。
[アナウンスの設定 (Announcement Configuration)] ウィンドウで、アップロードされたファイルのステータスが更新されます。
- ステップ 6** カスタマイズされたアナウンスを再生するには、[アナウンスの設定 (Announcement Configuration)] ウィンドウの [ロケールごとのアナウンス (Announcement by Locale)] ペインで [有効 (Enable)] チェックボックスがオンであることを確認します。
- ステップ 7** [アナウンスの設定 (Announcement Configuration)] ウィンドウで変更を行った後、[保存 (Save)] をクリックします。
-

次の作業

アナウンス ファイルはクラスタ内のサーバ間で反映されないため、クラスタ内の各ノードにアナウンスをアップロードする必要があります。クラスタ内の各サーバで [Cisco Unified Communications Manager の管理 (Cisco Unified Communications Manager Administration)] を開き、同じアップロード処理を実行します。

保留音の設定

保留音 (MOH) を設定して、初めて保留したときにオプションで初期グリーティングアナウンスを再生したり、アナウンスを一定間隔で繰り返したりすることができます。これらのアナウンスにはシスコが提供するオーディオファイルまたはシステムにアップロードしたファイルのいずれかを使用できます。

保留音のオーディオソースを追加または更新する、既存のオーディオソースをオーディオストリーム番号に関連付ける、新しいカスタムオーディオソースをアップロードするには、次の手順を実行します。

手順

- ステップ 1** Cisco Unified Communications Manager で、[メディアリソース (Media Resources)]>[保留音のオーディオソース (Music On Hold Audio Source)] を選択します。
[保留音のオーディオソースの検索と一覧表示 (Find and List Music On Hold Audio Sources)] ウィンドウが表示されます。
- ステップ 2** 新しい保留音のオーディオソースを追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。保留音のオーディオソースを更新するには、対象の保留音のオーディオソースを見つけます。指定した検索条件に基づいて、すべての条件に一致するものが検索結果として表示されます。
- ステップ 3** [保留音のオーディオソース フィールド, \(5 ページ\)](#) の説明に従って、適切な設定を入力します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
ウィンドウ下部のリストボックスに新しい保留音のオーディオソースが表示されます。[MOH オーディオソースファイルステータス (MOH Audio Source File Status)] ペインに、追加されたソースに対する MOH オーディオトランスレーションステータスが表示されます。

保留音のオーディオソース フィールド

表 1: 保留音のオーディオソース情報

フィールド	説明
[MOH オーディオストリーム番号 (MOH Audio Stream Number)]	この MOH オーディオソースのストリーム番号を選択するには、このフィールドを使用します。ドロップダウン矢印をクリックし、リストから値を選択します。既存の MOH オーディオソースの場合、値は MOH オーディオソースのタイトルで表示されます。
[MOH オーディオソースファイル (MOH Audio Source File)]	この MOH オーディオソースのファイルを選択するには、このフィールドを使用します。ドロップダウン矢印をクリックし、リストから値を選択します。
[MOH オーディオソース名 (MOH Audio Source Name)]	MOH オーディオソースの一意の名前を、このフィールドに入力します。この名前には、文字、数字、スペース、ダッシュ、ドット (ピリオド) およびアンダースコアを含む、最大で 50 の有効な文字を使用できます。

フィールド	説明
[マルチキャストを許可 (Allow Multicasting)]	選択したMOHオーディオソースのマルチキャストを許可するには、このチェックボックスをオンにします。
[MOH オーディオ ソース ファイル ステータス (MOH Audio Source File Status)]	このペインには、選択したMOHオーディオソースのファイルに関して、次の情報が表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> • [InputFileName] • [ErrorCode] • [ErrorText] • [DurationSeconds] • [DiskSpaceKB] • [LowDateTime] • [HighDateTime] • [OutputFileList] • [MOH オーディオ変換の完了日 (MOH Audio Translation completion date)] (注) [OutputFileList] には ULAW、ALAW、G.729 およびワイドバンド wav ファイルと、ステータスオプションについての情報が含まれます。

表 2: アナウンスの設定

フィールド	説明
<p>[最初のアナウンス (Initial Announcement)]</p>	<p>ドロップダウンリストから最初のアナウンスを選択します。</p> <p>(注) 最初のアナウンスを持たないMoHを選択するには、[選択なし (Not Selected)] オプションを選択します。</p> <p>[詳細表示 (View Details)] リンクをクリックすると、次のような最初のアナウンスの情報を参照できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [アナウンス ID (Announcement Identifier)] • 説明 • [デフォルトのアナウンス (Default Announcement)] <p>(注)</p> <ul style="list-style-type: none"> • オーディオソースの [マルチキャストを許可 (Allow Multi-casting)] “ ” のチェックがオフで、[再生される最初のアナウンス (Initial Announcement Played)] “ ” が [キューされたコールのみ (Only for queued calls)] に設定されている場合だけ、MOHサーバによって再生されます。 • [マルチキャストを許可 (Allow Multi-casting)] “ ” のチェックがオンか、[再生される最初のアナウンス (Initial Announcement Played)] “ ” が [常時 (Always)] に設定されている場合、ANNによって再生されます。
<p>[再生される最初のアナウンス (Initial Announcement Played)]</p>	<p>次のうち1つを選択して、最初のアナウンスをいつ再生するかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ハントメンバへのルーティング前にアナウンスを再生 (Play announcement before routing to Hunt Member)] • [コールがキューに入る場合アナウンスを再生 (Play announcement if call is queued)]

フィールド	説明
<p>[定期アナウンス (Periodic Announcement)]</p>	<p>定期アナウンスをドロップダウンリストから選択します。</p> <p>(注) 定期アナウンスを持たない MoH を選択するには、[選択なし (Not Selected)] オプションを選択します。</p> <p>[詳細表示 (View Details)] リンクをクリックすると、次のような定期アナウンスの情報を参照できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [アナウンス ID (Announcement Identifier)] • 説明 • [デフォルトのアナウンス (Default Announcement)] <p>(注) MOH サーバは、他の設定に関係なく常に定期アナウンスを再生します。</p>
<p>[定期アナウンスの間隔 (Periodic Announcement Interval)]</p>	<p>定期アナウンスの間隔を指定する値 (秒単位) を入力します。有効な値は 10 ~ 300 です。デフォルト値は 30 です。</p>
<p>[アナウンスのロケール (Locale Announcement)]</p>	<p>[アナウンスのロケール (Locale Announcement)] は、インストールされたロケールインストールパッケージによって異なります。</p> <p>(注)</p> <ul style="list-style-type: none"> • MoH が再生する音声ガイダンスは、[アナウンスのロケール (Locale Announcement)] の設定を使用します。 • ANN が再生する音声ガイダンスは、発信者側のユーザ ロケールを使用します。

表 3: 保留音のオーディオソース

フィールド	説明
(MOHオーディオソースのリスト)	<p>このリストボックスには、追加する MOH オーディオソースが表示されます。MOH オーディオソースを設定するには、その MOH オーディオソースのオーディオストリーム番号を選択します。</p> <p>オーディオソース ID は、保留音サーバ内のオーディオソースを示す ID です。このオーディオソースには、ディスク上のファイルか、ソースストリーム保留音サーバがストリーミングデータを取得する固定デバイスのどちらかを含めることができます。MOHサーバは、最大で51のオーディオソースIDをサポートします。オーディオソースIDが示す各オーディオソースは、必要に応じてユニキャストおよびマルチキャストモードでストリームできます。</p> <p>(注) [<code><なし></code> (<code><None></code>)] を選択すると、MOH オーディオソースにはシステムのデフォルトである MOH オーディオソース サービス パラメータ ([<code>デフォルトのネットワーク保留MoHオーディオソースID (Default Network Hold MoH Audio Source ID)</code>]) が使用されます。</p>

フィールド	説明
ファイルのアップロード (Upload File)	<p>ドロップダウンリストに表示されていないMOHオーディオソースファイルをアップロードするには、[ファイルのアップロード (Upload file)] をクリックします。[ファイルのアップロード (UploadFile)] ウィンドウで、オーディオソースファイルのパスを入力するか、[参照 (Browse)] をクリックしてファイルを指定します。オーディオソースファイルを指定した後、[ファイルのアップロード (Upload File)] をクリックしてアップロードを完了します。オーディオファイルがアップロードされた後、[アップロード結果 (Upload Result)] ウィンドウにアップロードの結果が表示されます。[閉じる (Close)] をクリックして、このウィンドウを閉じます。</p> <p>(注) ファイルをアップロードする際、ファイルは Cisco Unified Communications Manager サーバにアップロードされ、オーディオ変換が実行されて、MoHのための指定コーデックのオーディオファイルが作成されます。元のファイルサイズによっては、処理が完了するまで数分かかることがあります。</p> <p>(注) MOHサーバにオーディオソースファイルをアップロードする場合、ファイルは1つのMOHサーバのみにアップロードされます。各サーバの Cisco Unified CM の管理を使用して、クラスタ内の各 MOH サーバにオーディオソースファイルをアップロードする必要があります。MOHオーディオソースファイルは、クラスタ内の他の MOH サーバには自動で反映されません。</p>

ハントパイロットキューイングの設定

ハントメンバーが一定時間で処理できるより多くのコールが、ハントパイロットに、コール分配機能を介して届いた場合、応答可能になるまで、キュー内のコールは、コールキューイングにより保留されます。

キューイングを有効にすると、[無応答時ハント転送 (Forward Hunt No Answer)] と [話中ハント転送 (Forward Hunt Busy)] の両方が自動的に無効になります。逆に、[無応答時ハント転送 (Forward Hunt No Answer)] または [話中ハント転送 (Forward Hunt Busy)] を有効にすると、キューイングが自動的に無効になります。

手順

- ステップ 1** [Cisco Unified CM の管理 (Cisco Unified CM Administration)] で、[コールルーティング (Call Routing)] > [ルート/ハント (Route/Hunt)] > [ハントパイロット (Hunt Pilot)] を選択し、ハントパイロットを設定します。
- ステップ 2** キューイングに設定する必要があるハントパイロットを選択します。
- ステップ 3** [ハントパイロットの設定 (Hunt Pilot Configuration)] ウィンドウの [キューイング (Queuing)] セクションに移動します。
- ステップ 4** キューイングを有効にするには、[コールのキューイング (Queue Calls)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** アナウンスの再生とキューの保留処理のために使用されるドロップダウンリストボックスから保留音 (MoH) ソースを選択します。
MOH ソースはユニキャストまたはマルチキャストとして設定できます。発信者側のメディアリソースグループリスト (MRGL) では、マルチキャスト、ユニキャストに優先順位を設定します。
ソースを選択しない場合、デフォルトのネットワークによる保留 MoH/MoH ソースとアナウンスが使用されます。
MoH ソース アナウンス ロケールはアナウンスに使用する言語を判別するために使用されます。1つのハントパイロットで再生できるのは、1つの言語アナウンスタイプだけです。
- ステップ 6** [キューに入れられる発信者の最大数 (Maximum Number of Callers Allowed in Queue)] フィールドに、このハントパイロットでキューに入れられる発信者の最大数を整数で入力します。
デフォルト値は 32 です。値の範囲は 1 ~ 100 です。
- ステップ 7** キューの発信者が最大数に達したとき、次のいずれかのオプションを選択します。
- 後につづくコールを切断する場合は、[コールを切断 (Disconnect the call)] を選択します。
 - 後につづくコールを2番目の接続先にルーティングする場合は、[コールをこの接続先にルーティングする (Route the call to this destination)] を選択します。特定のデバイス DN、共有回線 DN、または別のハントパイロット DN を入力します。
 - (オプション) ドロップダウンリストから、[コーリングサーチスペースの完全キュー (Full Queue Calling Search Space)] を選択できます。コールを完了するように試みるとき、検索するパーティションを判別するために使用されます。
- ステップ 8** [キューの最大待機時間 (Maximum Wait Time in Queue)] フィールドで、キューの最大待機時間を秒単位の整数値を入力します。
デフォルト値は 900 秒です。有効な範囲は 10 ~ 3600 秒です。
- ステップ 9** 最大待機時間に達したとき、次のいずれかのオプションを選択します。
- コールを切断する場合は、[コールを切断 (Disconnect the call)] を選択します。
 - コールを2番目の接続先にルーティングする場合は、[コールをこの接続先にルーティングする (Route the call to this destination)] を選択します。特定のデバイス DN、共有回線 DN、または別のハントパイロット DN を入力します。

- (オプション) ドロップダウンリストから、[コーリングサーチスペースの最大待機時間 (Maximum Wait Time Calling Search Space)] も選択できます。コールを完了するように試みるとき、検索するパーティションを判別するために使用されます。

ステップ 10 回線メンバーがログインしていない、または着信コール時に登録されていないとき、次のオプションのいずれかを選択します。

- コールを切断する必要がある場合は、[コールを切断 (Disconnect the call)] を選択します。
- コールを2番目の接続先にルーティングする必要がある場合は、[コールをこの接続先にルーティングする (Route the call to this destination)] を選択します。特定のデバイス DN、共有回線 DN、または別のハントパイロット DN を入力します。
- (オプション) ドロップダウンリストから [ハントメンバーがコーリングサーチスペースに登録またはログインしていない (No hunt members logged in or registered Calling Search Space)] を選択することもできます。コールを完了するように試みるとき、検索するパーティションを判別するために使用されます。

ステップ 11 [保存 (Save)] をクリックします。

無応答時のハントメンバーの自動ログアウト

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unified CM の管理で、[コールルーティング (Call Routing)] > [ルート/ハント (Route/Hunt)] > [回線グループ (Line Group)] を選択し、回線グループを設定します。
- ステップ 2** 設定する必要がある回線グループを [回線グループの検索と一覧表示 (Find and List Line Group)] ウィンドウから選択します。
- ステップ 3** [回線グループの設定 (Line Group Configuration)] ウィンドウの [ハントオプション (Hunt Options)] セクションに移動します。
- ステップ 4** [無応答時にハントメンバー自動的にログアウトする (Automatically Logout Hunt Member on No Answer)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

コール キューイングの連携動作と制限

コール キューイングの連携動作

機能	データのやり取り
<p>[SIP Rel1XX オプション (SIP Rel1XX Options)]</p>	<p>コールが SIP ICT を通じてキューイング対応ハンドパイロットにルーティングされる場合、SIP ICT は、SIP Rel1XX オプションが [1XX に SDP が含まれる場合 PRACK を送信 (Send PRACK if 1XX contains SDP)] に設定されている SIP プロファイルを使用します。その結果、コールが回線メンバに接続される前に、コールごとに最初の通知が再生されます。</p> <p>SIP ICT に対する上記のインタラクションは、Cisco Unified CM Administration で [デバイス (Device)] [デバイス設定 (Device Settings)] [SIP プロファイル (SIP Profile)] > [トランク固有の設定 (Trunk Specific Configuration)] で [キューイング通知を再生する前に着信コールを接続 (Connect Inbound Call before Playing Queuing Announcement)] チェックボックスがオンの場合には適用されません。</p> <p>[キューイング通知を再生する前に着信コールを接続 (Connect Inbound Call before Playing Queuing Announcement)] チェックボックスがオフである場合でも、SIP ICT のインタラクションは変わりません。ただし、PSTN 側の発信者向けに最初の通知が必ず再生されることは保証されません。PSTN プロバイダーがコール時に接続メッセージを受信するまで音声パスを開かない場合、最初の通知が PSTN 側の発信者向けに再生されることはありません。</p>

機能	データのやり取り
<p>ハントパイロットおよびハントグループ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ハントグループのログオフ通知機能は、コールキューイングがハントパイロットでイネーブルになったときに変化します。コールキューイングがハントパイロットでイネーブルになると、ユーザがハントグループをログアウトまたはログオフしても、ハントグループのログオフ通知は再生されません。これは、キュー内で順番を失ったためです。 • ハントリストに複数の回線グループがある場合、これらの回線グループは [無応答時にハントメンバを自動的にログアウト (Automatically Logout Hunt Member on No Answer)] が同じ設定である必要があります。 • すべてのハントオプションは、[次のメンバへ、その後ハントリスト内の次のグループへ (Try Next Member; Then, Try Next Group in Hunt List)] に設定する必要があります。

コールキューイングの制約事項

次の一般的な制限は、発信のキューイングに適用されます:

- H.323 Fast Start は発信のキューイングをサポートしません。
- キューのステータス PLK がサポートされているのは、SCCP および SIP の両方で次の LCD 表示の電話だけです: 6921、6941、6945、6961、7911G、7931G、7942G、7945G、7962G、7965G、7975G、8961、8945、8941、9951、9971。
- ハントグループ (HLog) からのログアウトは、Cisco Extension Mobility Cross Cluster (EMCC) とは互換性がありません。コールキューイングは EMCC とともに導入することはできません。
- Cisco Unified Communications Manager は、コールキューイングの Unified Mobility をサポートしていません。
- H323 から SIP へのインターワーキングシナリオでは、インターワーキング遅延のために、ユーザがネイティブコールキューイングフローで初期アナウンスメント、MoH、定期アナウンスを聞いたり、コール失敗を見ることがないことがあります。このようなシナリオでは、SIP プロトコルだけを使用することを勧めします。

コール キューイングが有効なハントパイロットのパフォーマンスと拡張性

次のパフォーマンスと拡張性の制限事項が適用されます。

- 単一の Unified CM クラスタは、最大 15,000 のハントリスト デバイスをサポートします。
- 単一の Unified CM サブスクライバは、コール キューイングが有効になっている状態でノードごとに最大 100 のハントパイロットをサポートします。
- ハントリスト デバイスは、各ハントリストに 10 台の IP フォンを含む 1500 のハントリスト、各ハントリストに 20 台の IP フォンを含む 750 のハントリストの組み合わせ、または同様の組み合わせにすることができます。



(注) コール カバレッジにブロードキャスト アルゴリズムを使用する場合、ハントリスト デバイスの数は、Busy Hour Call Attempts (BHCA) の数によって制限されます。ブロードキャスト アルゴリズムを使用して、10 台の電話機を含むハントリストまたはハント グループを指すハントパイロットに対して 10 回の BHCA を行うことは、10 回の BHCA を行う 10 台の電話機と同じです。

- 各ハントパイロットのキューに設定できる同時発信者の最大数は 1 ~ 100 です (デフォルトは 32)。
- 各ハントパイロットのキューに設定できる最大待機時間は 0 ~ 3600 秒です (デフォルトは 900)。ハントリストの数が増えると、Unified Communications Manager のサービスパラメータで指定するダイヤルプラン初期化タイマーの値を大きくする必要があります。1500 のハントリストを設定している場合は、ダイヤルプラン初期化タイマーを 600 秒に設定することを推奨します。
- コール キューイングとともにブロードキャスト アルゴリズムを使用している場合は、単一の回線グループに対して 35 を超える電話番号を設定しないでください。また、ブロードキャスト回線グループの数は、Busy Hour Call Completion (BHCC) レートによって異なります。Unified CM システム内に複数のブロードキャスト回線グループがある場合、1 回線グループの電話番号の最大数は 35 未満にする必要があります。すべてのブロードキャスト回線グループの最繁忙時呼数 (BHCA) の数が、1 秒あたり 35 コールセットアップを超えないようにします。

