



CHAPTER 14

Cisco Unity Connection 8.x のすべてのユーザのカンバセーション設定の変更

Cisco Unity Connection Administration の [詳細設定 (Advanced)] の [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページから、すべてのユーザに影響を及ぼすシステム全体のカンバセーション カスタマイズをいくつか実行できます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の PIN 入力カンバセーション中に有効となるアクセシビリティ設定」 (P.14-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定優先リスト」 (P.14-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定と録音の順序」 (P.14-3)
- 「メッセージにセキュアのマークが付いているときのユーザへのアナウンス (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)」 (P.14-4)
- 「メッセージが複数の受信者に送信されたときのアナウンス、およびメッセージ受信者リストの再生 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.14-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の代行内線番号の自動追加」 (P.14-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の通話保留待ち時間」 (P.14-5)
- 「最大受信者数を超えた場合の全員返信するユーザへの警告 (Cisco Unity Connection 8.6(1) 以降のみ)」 (P.14-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の発信者情報」 (P.14-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィクス設定」 (P.14-7)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除」 (P.14-8)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム プロンプトの言語」 (P.14-9)
- 「音声認識またはタッチトーン カンバセーション スタイルへのユーザのルーティング (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.14-10)
- 「ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection 8.x へのサインイン」 (P.14-11)
- 「Cisco Unity Connection 8.x で PIN 入力の失敗後に PIN だけを再入力するようユーザに要求する方法」 (P.14-13)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のユーザによる速度および音量変更の保存」 (P.14-14)
- 「メッセージのスキップ : Cisco Unity Connection 8.x での新規メッセージの保存」 (P.14-15)
- 「音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のユーザによるボイスメール PIN 読み上げの許可」 (P.14-15)

- ・「音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x の確認信頼度しきい値」(P.14-16)
- ・「音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のグローバル ニックネーム リスト」(P.14-17)
- ・「Cisco Unity Connection 8.x のカンパセーションのその他の詳細設定」(P.14-18)

Cisco Unity Connection 8.x の PIN 入力カンパセーション中に有効となるアクセシビリティ設定

デフォルトでは、ユーザ単位の電話メニューのアクセシビリティ設定は、そのユーザがボイスメール PIN を入力して認証されるまで無効になっています。ユーザが既知の内線番号（基本内線番号または代行内線番号）から電話をかけている場合、「PIN 入力カンパセーション中のアクセシビリティ設定を有効にする方法」の手順に従うことで、PIN 入力カンパセーション中にユーザ単位のアクセシビリティ設定が適用されるように、Cisco Unity Connection を設定できます。

アクセシビリティ設定が有効になっている場合は、PIN 入力カンパセーション中に次のアクセシビリティ設定が適用されます。

- ・ ガイダンス速度
- ・ ガイダンス音量
- ・ 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

PIN 入力カンパセーション中のアクセシビリティ設定を有効にする方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[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)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定優先リスト

ユーザが名前を言うか、または名前の一部をキー入力して受信者をメッセージの宛先に指定しようとしたときに、Cisco Unity Connection で一致する名前が複数見つかることがあります。2つのメカニズムを設定することにより、Connection で特定の受信者が優先されるように指定すると、検索結果がソートされ、大きな重み付けをされた名前が検索結果の最初に表示されます。両方のメカニズム（ユーザ設定可能な「buddy リスト」、および使用状況に基づいた自動名前重み付け設定）によって、ユーザごとの宛先指定優先リストが作成されます。

宛先指定優先リストへの名前の格納方法、および名前の格納期間をカスタマイズできます。

ユーザの宛先指定優先リストへの名前を格納方法を変更する方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [宛先指定優先リスト内の名前の最大日数 (Maximum Age of Names in Addressing Priority Lists)] フィールドに、ユーザの宛先指定優先リストに名前を残しておく日数を指定します。ユーザがその名前をメッセージの宛先に指定しないままこの日数が経過すると、その名前は自動的に削除されます (デフォルト設定は 90 日間です)。
- ステップ 3** [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)] フィールドに、各ユーザの宛先指定優先リストに格納する名前の最大数を指定します (デフォルト設定は 100 個です)。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
-

Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定と録音の順序

Cisco Unity Connection 標準カンバセーションをカスタマイズして、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ときに、Connection がユーザに宛先指定と録音を要求する順序を変更できます。デフォルトでは、ユーザがメッセージを送信または転送する場合、Connection は、まず、メッセージの録音または転送メッセージの音声コメントの録音をユーザに要求し、次に、メッセージの宛先指定をユーザに要求します。

ユーザ カンバセーションをカスタマイズすると、メッセージの宛先を指定してからメッセージや音声コメントを録音するように、Connection からユーザに要求できます。この設定変更は、すべてのユーザに対してシステム全体で適用されます。個々のユーザや特定のユーザグループに対して、変更を加えることはできません。最後に、ユーザがメッセージに返信するときに、Connection がユーザに宛先指定と録音を要求する場合の順序は変更できないことに注意してください。この場合、Connection は、常に、ユーザに返信の録音を要求してから別の受信者を追加できるようにします。

ユーザがメッセージを送信するときの宛先指定と録音の順序を変更する方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[録音前にメッセージの宛先を指定する (Address Message Before Recording)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- **チェックボックスがオン**：ユーザがメッセージを他のユーザや同報リストに送信または転送するとき、Connection は、まずメッセージの宛先を指定した後で内容を録音するようにユーザに要求します。
 - **チェックボックスがオフ**：ユーザがメッセージを他のユーザや同報リストに送信または転送するとき、Connection は、まずメッセージを録音した後で宛先を指定するようにユーザに要求します (これがデフォルト設定です)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

メッセージにセキュアのマークが付いているときのユーザへのアナウンス (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで [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)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、セキュア メッセージを再生する前に、セキュア 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、Connection はメッセージのセキュア ステータスをユーザにアナウンスしません。デフォルトでは、このチェックボックスはオンになっています。

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設定されるように Connection を設定している場合は、このチェックボックスをオフにすると、ユーザがメッセージを聞くたびにセキュア メッセージのプロンプトが再生されることを防止できます。

メッセージが複数の受信者に送信されたときのアナウンス、およびメッセージ受信者リストの再生 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

メッセージが複数の受信者に送信されたときのアナウンス

メッセージが複数の受信者に送信されたときに、Connection がその事実をユーザにアナウンスしてからメッセージを再生するように、Cisco Unity Connection カンパセーションをカスタマイズすることができます。

デフォルトでは、この設定は無効になっています。音声認識カンパセーションとタッチトーン カンパセーションの両方のユーザに対してこの設定を有効にするには、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで [メッセージの受信者数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)] チェックボックスをオンにします。

メッセージ再生中の受信者リストの再生

ユーザに対してメッセージのすべての受信者のリストを再生するように Connection をカスタマイズすることもできます。デフォルトでは、音声認識が有効になっているユーザが、メッセージ ヘッダー、本文、フッター、またはメッセージ聞き取り後プロンプトの再生中に「list recipients」と発音することで、メッセージ受信者のリストが再生されます。デフォルトでは、この機能はタッチトーン カンパセーションに対して有効になっていないため、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して設定する必要があります。キー マッピングの設定内容に応じて、メッセージのヘッダー、本文、フッター、またはメッセージ聞き取り後のプロンプトの再生中にユーザが対応するキーを押すと、メッセージ受信者のリストが再生されます。カスタム キーパッド マッピング ツールの使用方法の詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツール](#)」を参照してください。

Cisco Unity Connection 8.x の代行内線番号の自動追加

ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号以外の電話番号からサインインすると、Cisco Unity Connection はその番号をユーザの発信側 ID (CPID) 履歴に追加します。ユーザが 30 日以内にこの番号から 5 回サインインすると、Connection からこの番号を代行内線番号として追加するオプションが提供されます。番号が代行内線番号として追加されると、ユーザは ID (プライマリ内線番号) を入力

しなくても、この番号から Connection にサインインできます。番号を代行内線番号として追加しなかった場合、Connection からのその番号に対するオプションの再提示はありません。

この機能は、[自分が定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] オプションが有効になったサービス クラスに属するユーザが使用できます。

User-Defined and Automatically-Added Alternate Extensions という名前の規制テーブル (Connection 8.0 でのこの規制テーブルの名前は、Excluded Extensions for Automatically Added Alternate Extensions) によって、代行内線番号として提供される番号が規制されます。たとえば、この規制テーブルでロビーまたは会議室の内線番号をブロックすると、このような共有電話から Connection に頻繁にサインインするユーザには、代行内線番号オプションが提供されなくなります。また、この規制テーブルによって、ユーザが Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスや API コールを通じて代行内線番号を作成するために使用できる番号が規制されます。

Connection が番号を代行内線番号として追加するオプションを提供する前に、ユーザが電話番号からサインインする回数を調整できます。また、Connection が代行内線番号オプションを提供する前に、サインイン カウントを考慮する連続した日数を変更することもできます。

自動的に代行内線番号を追加する設定の調整方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [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)] フィールドに、2 ~ 60 の数値を入力します。
- ステップ 3** [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)] に、7 ~ 60 日の数値を入力します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unity Connection 8.x の通話保留待ち時間

通話保留では、電話が通話中の場合に、Cisco Unity Connection から発信者に電話を切らずに待機するように依頼できます。Connection は、構成された設定に従って、キュー内の各発信者を管理します。

着信転送を試行している間の待ち時間 (デフォルト値は 5 秒)、および着信転送試行の最大許容回数 (デフォルト値は 5 回) の設定を変更できます。Connection は、この 2 つの設定値を乗算して、キューに入っている最初の発信者の通話保留キューの待ち時間を取得します。たとえば、両方のキーの値を 10 に設定した場合、通話保留キューの待ち時間は 100 秒になります (10 秒の待ち時間 × 10 回の着信転送試行)。

通話保留の待ち時間を追加または変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)] フィールドに 0 ~ 30 の数値を入力します。推奨される値は 2 ~ 10 です。この設定を大きくすると、保留を継続するかどうかを Connection が発信者に尋ねる頻度が低くなります (デフォルト設定は 5 回です)。

- ステップ 3** [コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)] フィールドに 1 ~ 60 秒の数値を入力します。推奨される値は 5 ~ 15 秒です。この範囲外の値を設定すると、Connection の機能に問題が生じる可能性があります (デフォルト設定は 5 秒です)。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

最大受信者数を超えた場合の全員返信するユーザへの警告 (Cisco Unity Connection 8.6(1) 以降のみ)

メッセージが複数の受信者および同報リストに送信される場合、受信者は全員に返信することができません。ユーザがメッセージに対して全員返信する場合に、その受信者数が [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)] フィールドに指定された数値以上である場合は、Cisco Unity Connection からユーザに警告されます。

デフォルトでは、ユーザがメッセージの受信者全員に返信する際に、Connection から全員返信に関して警告されることはありません。



- (注)** メッセージに対する全員返信の受信者数の設定は、タッチトーン カンバセーションと音声認識カンバセーションの両方のユーザに対して設定できます。

受信者の最大数を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [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、受信者および同報リストの最大数を入力します。(デフォルト設定は受信者数 0 です)
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unity Connection 8.x の発信者情報

メッセージを再生する前に、メッセージを残した各発信者に関する追加情報をユーザに提供するように、Cisco Unity Connection ユーザ カンバセーションをカスタマイズできます。表 14-1 を参照してください。

表 14-1 Cisco Unity Connection でメッセージ再生前に提供可能な発信者情報

メッセージを残した発信者のタイプ	メッセージタイプ	デフォルトで Cisco Unity Connection によって再生される音声	追加発信者情報が提供されるときに、Cisco Unity Connection によって再生される音声
識別されているユーザ (コールハンドラを含む)	音声、開封確認	ユーザ (またはコールハンドラ) の名前の録音。ユーザ (またはコールハンドラ) に名前の録音が割り当てられていない場合、Connection はテキスト/スピーチを使用して、表示名を再生します。ユーザに表示名がない場合、Connection は代わりに、プライマリ内線番号を再生します。	メッセージを再生する前の、名前の録音とプライマリ内線番号 (利用可能な場合) の両方。 ユーザ (またはコールハンドラ) に名前の録音が割り当てられていない場合、Connection は代わりにテキスト/スピーチを使用して、ユーザ (またはコールハンドラ) の表示名を再生します。
外部発信者	音声	メッセージの発信者や発信者の電話番号を最初に再生せずに、メッセージが再生されます。	メッセージの再生前に、発信者の電話番号 (使用可能な場合) が再生されません。

メッセージの再生前に、Connection ユーザに追加の発信者情報を提供するように指定する場合は、次の要件を考慮してください。

- Connection が各メッセージを再生する前にユーザに発信者情報を再生するのは、再生するようにユーザのアカウントが設定されている場合だけです。メッセージ再生の設定を指定できるのは、Connection の管理者またはユーザのどちらかです (Connection 管理者は、Cisco Unity Connection Administration のユーザまたはユーザ テンプレートの再生メッセージの設定の編集ページで、メッセージの再生前に発信者情報をユーザに再生するかどうかを指定します。一方、ユーザは Connection Messaging Assistant で、メッセージ再生の設定を指定できます)。
- また、Connection が外部発信者に関する電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供するように指定するには、使用する電話システムが Connection へのその情報の送信をサポートしている必要があります (詳細については、使用する電話システムのドキュメントを参照してください)。Connection は、発信者に関する ANI 情報を受信すると、有効な番号だけを使用し、電話システムから送信されたその他の文字をすべて無視します。

個々のユーザまたは特定のユーザ グループに対するこれらの設定の変更については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章の「What Cisco Unity Connection Plays Before and After Each Message」の項を参照してください。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection 8.x での識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィクス設定

Live Reply が有効な場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、Cisco Unity Connection で発信者に電話をかけることによって、メッセージに応答できます。ユーザのサービス クラス設定では、Live Reply 機能を他の Connection ユーザからのメッセージだけに使用できるようにするか、またはユーザと識別できない発信者 (外部発信者、または Connection に転送されても発信元内線番号が識別できないユーザ) の両方からのメッセージに使用できるようにするかを指定できます。

識別できない発信者に電話をかけてユーザが応答しようとする、Connection は電話システムで提供された自動番号識別 (ANI) スtringの発信者番号を、ユーザのサービスクラスに関連付けられている転送規制テーブルでチェックします。この番号が許可されている場合、Connection は ANI へのリリース転送を実行してコールを返します。

識別できない発信者への Live Reply を実行する前に、十分な長さを持つすべての ANI Stringに Connection が適用するプレフィックスを設定するには、次の手順に従ってください。

識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定を変更する方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [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)] で、電話システムで番号を正しく処理するために必要なトランク アクセス コードなどの識別 ID を入力します。
- この設定では、Connection が識別できない発信者への Live Reply を実行する際、発信者の ANI の長さが少なくとも [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)] 設定と同じである場合に、ANI に適用されるプレフィックスを指定します。
- ステップ 3** [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)] フィールドでは、Connection が識別できない発信者への Live Reply を実行する際、[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)] 設定で指定された値を ANI の先頭に追加するために ANI Stringに最低限必要な桁数を指定します。0 は、識別できない発信者への Live Reply を実行する際に、Connection によって先頭に数字が追加されないことを意味します (デフォルト設定は 0 です)。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
-

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除

[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページでは、標準カンパセーションをカスタマイズし、削除されたメッセージをユーザが管理するときに再生される内容を、次のように変更できます。

- Cisco Unity Connection が、削除された複数のメッセージを完全削除する方法を変更する。デフォルトでは、ユーザがメインメニューからキーを押して、削除された複数のメッセージを一度に完全削除しようとしたときに、Connection では削除するメッセージを選択できます。ユーザは、削除されたボイスメッセージを完全削除することも、削除されたすべてのメッセージを完全削除することもできます。

デフォルトとは異なる設定として、Connection が選択プロンプトをユーザに対して再生せず、削除されたボイスメッセージまたは削除されたすべてのメッセージ (ボイス、電子メールの該当するもの) のうち、事前に指定したタイプのメッセージを完全削除する、という指定も可能です。どちらかの方法に設定するには、次のいずれかの値を入力して、[複数メッセージ削除モード (Multiple Message Delete Mode)] の設定を変更します。

- **1** : 削除するメッセージをユーザが選択します。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** : Connection は、削除するメッセージの選択を求めるプロンプトを再生しません。代わりに Connection は、ユーザが削除したボイス メッセージをすべて削除します。
 - **3** : Connection は、削除するメッセージの選択を求めるプロンプトを再生しません。代わりに Connection は、ユーザが削除したメッセージ（必要に応じて、ボイス メッセージ、開封確認メッセージ、および電子メール メッセージ）をすべて削除します。
- 削除された 1 つのメッセージを完全削除する前に、Connection からユーザに対する確認要求を有効にする（削除されたメッセージを完全に削除するには、削除されたメッセージを保持し、確認できるサービスクラスに属している必要があります）。デフォルトでは、削除されたメッセージをユーザが電話で確認しながら完全削除するときに、Connection は削除の確認をしません。
- 削除を実行する前に、Connection がユーザの確認を要求するようにできます。このように設定するには、[削除済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of Deleted Messages)] チェックボックスをオンにします。

Cisco Unity Connection 8.x のシステム プロンプトの言語

電話言語とは、Cisco Unity Connection がシステム プロンプトを、ユーザおよび発信者に再生するときの言語です。システムのデフォルト電話言語を指定して、システムのその他のデフォルト言語設定を変えずに、個々の Connection コンポーネントの言語設定をカスタマイズできます。

電話言語を設定できる Connection コンポーネントは、ユーザ アカウント、ルーティング ルール、コール ハンドラ、インタビュー ハンドラ、ディレクトリ ハンドラです。これらの各エンティティごとに、Cisco Unity Connection Administration の管理で電話言語を指定します。または、言語を発信者から継承するように、エンティティを設定することもできます。



(注)

電話言語の設定は、発信者が音声認識カンパセーションを使用している場合に、Connection が再生するプロンプトには適用されません。音声認識プロンプトは、インストール済み言語またはシステム設定に関係なく、常に米国英語で再生されます。

[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] に設定すると、Connection は呼び出し方法に基づき、使用する電話言語をコールごとに決定します。たとえば、コール ハンドラの設定でデフォルト言語を指定し、さらにそれぞれ別の言語を設定した、2 種類のルーティング ルールから電話を受けられるように設定できます（たとえば、1 つ目のルーティング ルールをフランス語に設定し、2 つ目のルーティング ルールをドイツ語に設定できます）。この場合、Connection でコール ハンドラのシステム プロンプトを再生する言語は、どちらのルーティング ルールでコールが送信されるかによって決まります。ただし、コールを処理するシステムにあるすべてのコンポーネントの言語設定で、[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を設定すると、Connection はシステムプロンプトをデフォルトの電話言語で再生します。実質的に、どのコンポーネントも特定の言語に設定されないからです。

多言語システムの場合は、[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を設定することで、システムのデフォルト言語に関係なく、Connection サーバにインストールされている各言語でユーザがグリーティングを録音できるようになります。一般に、録音済みのグリーティングの再生言語は、ユーザの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページの [発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)] 設定で選択された内容によって異なります。

システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)

グリーティングは、システム デフォルトとして選択されている言語で再生および録音されます。

発信者から言語を継承する (Inherit Language From Caller)	Connection ユーザは、Connection サーバにインストールされている各言語でグリーティングを録音できます。
特定の言語	グリーティングは、このメニューで選択された言語で再生および録音されます。

ユーザまたはテンプレートに対するメッセージ設定の変更については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章の「Phone Language That Users and Callers Hear」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html から入手可能です。

システム プロンプトのデフォルト言語の変更方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ 2 [全般設定 (General Configuration)] ページの [システムのデフォルト言語 (System Default Language)] リストで、Connection がシステム プロンプト再生時にデフォルト言語として使用する言語を選択します。
- ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 4 変更を有効にするには、Voice Processing サーバ ロールを再起動します。

音声認識またはタッチトーンカンパセーションスタイルへのユーザのルーティング (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

複数の方法で、ユーザをタッチトーンまたは音声認識カンパセーションスタイルにルーティングすることができます。

- それぞれのカンパセーションスタイルに別々の電話番号を設定し、異なるコールイン番号をユーザに配布し、適切な番号に自動的にダイヤルするようにユーザ デバイスを設定します。Cisco Unity Connection にサインインするためにコールした番号に応じて、ユーザはタッチトーンカンパセーションまたは音声認識カンパセーションにルーティングされます。この方法は、ユーザがコールを発信するデバイスに応じてカンパセーションスタイルを変えることを求めている場合に特に役立ちます。たとえば、携帯電話からコールする場合はタッチトーンカンパセーションが好まれます。これは、携帯電話が拾うバックグラウンドノイズが音声認識カンパセーションと干渉するからです。一方、オフィス電話機からコールする場合は、音声認識カンパセーションが好まれます。

これを実現するには、[ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Condition)] ページに必要な情報を入力して、電話番号に関連付けるルーティング ルールの条件を設定します。次に、[ルーティング ルール (Routing Rule)] ページの [コールの送信先 (Send Call To)] フィールドで、条件が満たされた場合にコールから適切なカンパセーションが開始されるように指定します。このルーティング ルールの条件が満たされている場合、そのコールでサインインしたユーザには、選択されたカンパセーションが聞こえます。



(注) コールは、音声認識およびタッチトーン カンパセッション スタイルに加えて、他のカンパセッションに送信できます。詳細については、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』 (Release 8.x) の「[Cisco Unity Connection 8.x Call Management Settings](#)」の章の「Edit Direct Routing Rule」または「Edit Forwarded Routing Rule」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/gui_reference/guide/8xcucgrx.html から入手可能です。

- ユーザがタッチトーン カンパセッションと音声認識カンパセッションをメイン メニューからいつでも切り替えられる機能を利用します。
 - 音声認識カンパセッションを聞いているときに「9」を押すと、すぐにタッチトーン カンパセッションに切り替えられることをユーザに通知します。同様に、ユーザはタッチトーン カンパセッションを聞いているときに「9」を押すと、すぐに音声認識カンパセッションに切り替えることができます。



ヒント ユーザは、「9」を押してカンパセッションを切り替えるときに、切り替えの確認を求められません。確認の要求を省略したいユーザは、「91」を押すと、要求される前に確認要求に応答したことになります。

また、音声認識カンパセッションが割り当てられているユーザは、**Connection** にサインインしている間はいつでも、「touchtone conversation」と発話することで、すぐにタッチトーン カンパセッションに切り替えられます。

- キー設定を「9」から変える場合は、カスタム キーボード マッピング ツールを使用してタッチトーン カンパセッションと音声認識カンパセッションを切り替えるためのキーを変更し、設定したキーをユーザに通知します。この変更は、[メイン メニュー (Main Menu)] タブにある [タッチトーン カンパセッションと音声認識カンパセッションの切り替え (Toggle between touchtone and voice-recognition conversations)] オプションで行います。(カスタム キーボード マッピング ツールの使用方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーボード マッピング ツール](#)」の章を参照してください)。

ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection 8.x へのサインイン

発信者の入力設定では、ユーザがユーザ グリーティングを聞いているときに、Cisco Unity Connection にサインインする方法を指定できます。発信者の入力設定を使用すると、ユーザ グリーティングを中絶して **Connection** にサインインするためのキーと、サインイン時の **Connection** のメッセージの後で再生される内容を指定できます。

発信者の入力設定は、Cisco Unity Connection Administration のユーザ テンプレートまたは各ユーザのページで指定します。発信者の入力設定は、**Connection** の管理 のユーザ テンプレートまたは各ユーザの [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)] チェックボックスがオフになっている場合だけ、そのグリーティングで機能します。

■ ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection 8.x へのサインイン

デフォルトでは、ユーザ グリーティング（自分のグリーティングまたは別のユーザのグリーティング）の途中で * を押した場合に、ID と PIN を要求する Connection サインイン カンパセーションを、Connection が再生するように設定されています。それに対して、PIN だけを要求する簡易サインイン カンパセーションを用意して、自分のグリーティングから簡単にサインインできるように設定することもできます。

表 14-2 に、自分のグリーティングまたは別のユーザのグリーティングから、Connection にサインインする方法の指定に使用可能なプッシュを示します。

表 14-2 ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのサインイン方法の指定に使用可能な発信者の入力オプションのまとめ

カンパセーション	説明	用途	ベスト プラクティス
サインイン (Sign-In)	ユーザがユーザ グリーティングの途中で * を押したときに、ID と PIN の入力を要求します。 デフォルトでは有効になっています。	アカウントに関連付けられていない電話からユーザを呼び出したときに、識別できない発信者としてメッセージを残さないようにするには、別のユーザのグリーティングから Connection にサインインします (Connection ユーザは、識別できない発信者からのメッセージには応答できません)。	サインイン カンパセーションの提供を続けます。 サインイン カンパセーションにアクセスするキーを再割り当てする場合は、ガイダンスから * を押してサインイン カンパセーションにアクセスする方法もあります。

表 14-2 ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのサインイン方法の指定に使用可能な発信者の入力オプションのまとめ (続き)

カンパセーション	説明	用途	ベスト プラクティス
簡易サインイン (Easy Sign-In)	<p>ユーザがユーザ グリーティングの途中でキーを押したときに、PIN の入力を要求します。</p> <p>デフォルトでは無効になっています ([簡易サインイン (Easy Sign-In)] カンパセーションにマップされているキーはありません)。</p>	<p>ユーザは、電話から Connection にアクセスするパイロット番号を覚えなくても、自分の内線をダイヤルして、すぐにサインインできます。</p> <p>簡易サインイン カンパセーションでは、ユーザはサインインプロセス中に内線を再び入力する必要がないため、サインイン カンパセーションよりも好まれます。Connection は、(ダイヤルされた内線番号よりも) 発信元内線番号を使用して、ユーザがサインインしようとしているメールアドレスを判断します。</p>	<p>簡易サインインは、自分のグリーティングから簡単にサインインするユーザ、または別のボイス メッセージング システムに慣れているユーザに提供してください。</p> <p>[簡易サインイン (Easy Sign-In)] カンパセーションには、マップされていないキー 1 ~ 9 を割り当てると便利です。</p> <p>*、0、または # キーの使用を検討している場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 引き続き [サインイン (Sign-In)] カンパセーションも使用できるように、* キーは再割り当てしないでください。 # は、グリーティングをスキップするためのキーとしてすでに設定されています。また、このキーは、Connection カンパセーション全体で前方にスキップするためのキーです。 0 は、発信者をオペレーター コール ハンドラに送信するためのキーとしてすでに設定されています。

Cisco Unity Connection 8.x で PIN 入力の失敗後に PIN だけを再入力するようユーザに要求する方法

ユーザが自分の内線番号または代行内線番号から Cisco Unity Connection を呼び出すときは、Connection がユーザ認証のために PIN だけを要求します。デフォルトでは、ユーザが誤った PIN を入力した場合、その後もサインインしようとする、Connection からユーザ ID と PIN の両方が要求されます。それに対して、その後のサインイン試行時にユーザ PIN だけを要求するように Connection を設定できます。

なお、デフォルトの動作はセキュリティ上の理由から設定されています。ユーザ PIN だけを要求すると、ユーザ ID が正当であることを、ハッカーが確認できてしまいます。

PIN 入力失敗した場合にユーザ PIN だけを要求するように Cisco Unity Connection を設定する方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[既知の内線番号からの暗証番号入力が失敗した場合に、ユーザ ID の入力を要求する (Request Entry of User ID after Failed PIN Entry from Known Extension)] チェックボックスをオフにします。
- この設定は、ユーザに関連付けられた内線番号からのコールだけに適用されます。ユーザが未知の電話番号から手でサインインしようとした場合は、この設定が適用されません。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

Cisco Unity Connection 8.x のユーザによる速度および音量変更の保存

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、ユーザが行う速度と音量の変更は、ユーザの新しいデフォルト設定として保存することができます (ユーザが電話から 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)。

ユーザが行った速度と音量の変更を Connection で保存するかどうか指定するには、次の手順に従います。

ユーザが行った速度と音量の変更を Cisco Unity Connection が保存するかどうかを指定する方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[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)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- 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 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。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。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

メッセージのスキップ : Cisco Unity Connection 8.x での新規メッセージの保存

メッセージの再生中にユーザがスキップした新しいメッセージを、Cisco Unity Connection がどのように処理するかをカスタマイズできます。デフォルトでは、メッセージの再生中にユーザが # を押して新しいメッセージをスキップすると、Connection はそのメッセージを新規として保存します。つまり、ユーザが Connection を呼び出してメッセージを確認する場合、メッセージをスキップしても、そのメッセージは Connection が再生する新しいメッセージのリストに残ります。また、ユーザの電話機の Message Waiting Indicators (MWI; メッセージ受信インジケータ) は、新しいメッセージが残っている間は点灯し続けます。

それに対して、メッセージの再生中にユーザが # キーを押してスキップした新しいメッセージを、Connection が新しいメッセージではなく、開封済みメッセージとして保存するように設定することができます。組織ではこのようにして、Connection を呼び出して新しいメッセージを確認するときに、以前スキップしたメッセージではなく、新しく到着したメッセージだけが再生されるようにすることを好むユーザがいます。ユーザは電話機の MWI によって、新しいメッセージが到着しているかどうかを判断できます。

メッセージ再生設定の変更は、システム全体ですべてのユーザに適用されます。個々のユーザや特定のユーザグループに対して、変更を加えることはできません。

メッセージの再生中にユーザが # キーを押してスキップしたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理方法を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** メッセージの再生中にユーザが # キーを押してスキップしたメッセージを、開封済みメッセージとして保存する場合は、[カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[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)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のユーザによるボイスメール PIN 読み上げの許可

音声認識ユーザがプライマリ内線番号、または代行内線番号から Connection ボイスメール PIN の数字を読み上げてサインインできるように、Cisco Unity Connection のサインイン処理をカスタマイズすることができます。Connection では、電話機のキーパッドでの数字の入力に代わる方法として、読み上げられた数字がユーザのボイスメール PIN と照合されます。ユーザ個人の声紋を認識したり、サインイン処理に生体認証を適用することはありません。

PIN の機能を使用するには、ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号から電話をかけていることが前提となります。また、内線番号が音声認識入力スタイルを使用するように設定され、ユーザがサインイン試行カンパセーションに到達したときのコールの言語が、英語 (米国) に設定されている必要があります。

**注意**

読み上げられた数字は Connection Voice Recognizer によって、暗号化されていない状態で送信され、Connection で認証された後、診断ログ ファイルにテキスト形式で出力されます。

セキュリティ上の必要に応じて、ユーザは PIN を入力する際に、数字を読み上げる機能が有効になっている場合でも、その機能の代わりに電話機のキーパッドを引き続き使用できます。ただし、ユーザは PIN の入力にあたって音声と電話機のキーパッドのキーを併用できません。ユーザがキーパッドを使用して PIN を入力した場合、音声認識はユーザが正常にサインインするまで無効になります。また、ボイスメール PIN の読み上げに一度失敗すると、ユーザはキーパッドを使用して PIN 入力を再試行する必要があります。

音声認識ユーザによるボイスメール PIN の読み上げを許可する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで [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)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- **チェックボックスがオン** : 音声認識ユーザがボイスメール PIN を入力するには、PIN の数字を読み上げるか、または電話機のキーパッドを使用します。Connection がユーザによるパスワードの読み上げを許可するのは、ユーザがプライマリ内線番号またはいずれかの代行内線番号から電話をかけている場合だけです。
 - **チェックボックスがオフ** : 音声認識ユーザは、電話機のキーパッドを使用して、ボイスメール PIN を入力する必要があります (これがデフォルト設定です)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x の確認信頼度しきい値

音声認識ユーザが、システムの終了、メッセージの送信、メッセージの削除、または操作の取り消しを行う場合、Cisco Unity Connection はユーザのボイス コマンドが明確に認識されたかどうかに応じて、このタスクを実行するかどうかの確認 (「終了してよろしいですか」) をユーザに求める場合があります。

音声認識システムにおいてボイス コマンドがどの程度良好に「聞こえる」かは、電話回線の品質、バックグラウンド ノイズ、ユーザが話す速度など、さまざまな要因の影響を受ける場合があります。

[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] 設定を使用すると、Connection が音声認識ユーザに操作の確認を求める頻度を調節できます。[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] の有効値の範囲は 0 ~ 100 です。デフォルト値は 60 で、この値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、多くのシステムが必要となときに確認できます。たとえば、ユーザが「キャンセル」または「終了」と言うのをシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を 75 に増やすと、意図しない操作が誤って確定されることを防止できることがあります。または、あまりにも頻繁にシステムから確認を求められるという苦情が寄せられた場合は、この設定を 55 に減らしてみます。

この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。この値を 0 に設定すると、確認は常に無効になり、100 に設定すると常に有効になります。この設定値が小さすぎると、システムがコマンドを誤認識して実行する場合があります。その結果、メッセージが誤って削除されたり、ユーザの通話が誤って切断されたりすることがあります。

[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダを空にするなど、一部のタスクでは [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] 設定に関係なく、Connection が常に確認を求めます。同様に、コマンドが誤認識されてもユーザにとって大きな問題にならないようなタスク (メッセージの再生など) の場合、Connection は確認を求めません。

確認信頼度しきい値を設定する方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] を選択します。
 - ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] フィールドに、新しい値を入力します。
入力可能な値は 0 ~ 100 で、デフォルト値は 60 です。
 - ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のグローバル ニックネーム リスト

グローバル ニックネーム リストは、発信者が音声認識を使用して電話をかけたり、メッセージを送信するときに Cisco Unity Connection が検討する、一般的なニックネームの包括的リストです。たとえば、「William」という名前に対して、Connection は「Bill」、「Billy」、および「Will」がニックネームとして使用されていないかどうか検討します。

ユーザの名前が一般的なものでない場合や、他のユーザが別の名前 (旧姓など) で覚えている場合には、ユーザのそれらのユーザの別名を追加するようにしてください。ユーザの別名を追加することで、発信者がユーザを名前呼び出すときに、Connection で通話できる確率が高くなります。このリストのニックネームを追加または削除するには、Cisco Unity Connection Administration を使用します。

ニックネームをグローバル ニックネーム リストに追加する方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] を選択します。
 - ステップ 2** [グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
 - ステップ 3** [グローバル ニックネームの新規作成 (New Global Nickname)] ページの [正式名称 (Proper Name)] フィールドに、グローバル ニックネーム リストに表示する名前を入力します。
 - ステップ 4** [ニックネーム (Nickname)] フィールドに、この名前のニックネームを入力します。
 - ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
 - ステップ 6** ニックネームが複数ある場合は、[新規追加 (Add New)] を選択して、新しいフィールド内の「一意のニックネームであることが必要 (Must-Be-Unique-Nick-Name)」というテキストを次のニックネームに置き換えて、[保存 (Save)] を選択します。

ステップ 7 すべての情報が追加されるまで、**ステップ 6** を繰り返します。

グローバル ニックネーム リストを編集する方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] を選択します。

ステップ 2 [グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページで、編集するニックネームを探します。



(注) ニックネームが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

ステップ 3 正式名称とそれに関連付けられているニックネームを削除するには、グローバル ニックネーム リストで名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

ステップ 4 関連付けられているニックネームを編集する正式名称を選択します。次のいずれかを実行します。

- [正式名称 (Proper Name)] フィールドで、名前に変更を加えます。
- ニックネームを削除する場合は、名前の横にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- [新規追加 (Add New)] を選択して新しいニックネームを追加し、必要な情報を入力します。

ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unity Connection 8.x のカンパセーションのその他の詳細設定

Cisco Unity Connection Administration の [詳細設定 (Advanced)] の [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、次のカスタマイズおよび機能も設定できます。設定情報については、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』 (Release 8.x) の「Cisco Unity Connection 8.x Advanced Settings」の章にある「Conversation Configuration」の項を参照してください (特記のある場合を除きます)。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/gui_reference/guide/8xcucgrgx.html から入手可能です。

- リモート ポート ステータス モニタの設定
- 識別できるユーザのメッセージングをシステム全体で禁止する
- メッセージへの移動を許可する
- 通知デバイスの非アクティブ化設定
- 再生時にメッセージの要約を無効にする
- 名前の入力による検索を無効にする
- 受信理由コードを再生する
- システム転送：転送前に番号を確認する

- メッセージ転送時に音声コメントの録音をユーザに要求する (Connection 8.6 以降のみ)
- 登録中のグリーティングの録音をスキップする
- 音声入力された単語間の待ち時間 (ミリ秒)
- 許容されるコール転送の最大試行回数
- 全員に返信の警告が発せられない受信者の最大数
- コール転送の試行間隔の待機時間 (秒)
- ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする
- システムブロードキャストメッセージの設定 (「[Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator のデフォルトの変更](#)」 (P.26-7) を参照)
- 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
- クロスサーバの設定

