



別のボイス メッセージ システムから Cisco Unity Connection への移行

別のボイス メッセージ システムを Cisco Unity Connection に置き換える場合は、次のことを考慮してください。

- ユーザが各システムと対話する方法。たとえば、Connection 標準カンパセーション（電話ユーザ インターフェイス（TUI））のオプションや、タスクを実行するために使用するキー入力、ユーザが使い慣れたものと異なる場合があります。標準カンパセーションの代わりに、お客様によってはオプション カンパセーション 1（Connection で使用可能な、ARIA に似たカンパセーション）をアクティブにして、ユーザが使い慣れた選択肢と同様のメッセージ取得メニューを聞くことができます。ただし、外部発信者および Connection ユーザがメッセージの送信および管理に使用したり、Connection の設定変更で使用したりするその他のメニューは、標準カンパセーションのメニューと同じです。
- Connection の動作は、置き換えられるボイス メッセージ システムの動作と異なることを、お客様に理解していただく必要があります。たとえば、お客様が現在、自動受付機能を使用しておらず、Connection を同じように設定する必要がある場合は、インストーラで Connection が正しく設定されるように注意する必要があります。たとえば、ガイダンスの動作を変更したり、パーソナル グリーティング中にゼロアウトでオペレータ オプションにアクセスしたりといった変更が必要な場合、これらの変更はカットオーバーの前に変更し、テストしておく必要があります。
- Connection ユーザの作成方法を計画します。ユーザを LDAP ディレクトリからインポートするか、Cisco Unified Communications Manager からインポートするか、CSV ファイルからインポートするか、または Cisco Unity Connection の管理を使用して追加するか。CSV ファイルからインポートするか、または Connection の管理を使用して追加する場合、その情報の取得元はどこか。ユーザ アカウントの作成は、カットオーバーの前に計画してテストする必要があります。
- インストールまたはサーバの数が多くなるほど、カットオーバーの前にユーザ登録作業を実行しておく必要性が高まります。同時に登録しようとするユーザが多すぎると、一部のユーザ（最大で使用可能な音声ポートの数まで）は Connection サーバへのアクセスおよび登録に成功しますが、それ以外のユーザはビジー信号を受信します。

ユーザがこのような不快な経験をしないように、システムの運用を開始する数日前には小規模のユーザ グループに連絡して、パイロット番号に電話をかけて Connection に登録する方法を通知する必要があります。

- 既存のボイス メッセージ システムで特別なオーディオテキスト アプリケーションを使用していた場合は、カットオーバー前に Connection の同等の機能を計画し、設定する必要があります。Connection はオーディオテキスト アプリケーションをサポートしており、設計および設定用のツールがあります。
- Connection はグループ メールボックスをサポートしていませんが、グリーティングで発信者に対して「Pat は 1、Chris は 2」などの入力を要求するコール ハンドラを設定して、同等の機能を使用できます。ディスパッチ メッセージでも、グループ メールボックスのサポートに必要な機能を使

用できる場合があります (ディスパッチ メッセージの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 7.x*』の「Messaging」の章にある「[Dispatch Messages](#)」の項を参照してください)。

- **Connection** の設計が完了し、ラボの認定を通じて検証する場合は、シミュレートされた負荷テストおよびアプリケーションテスト計画の実行により、カットオーバー前に **Connection** の機能もテストする必要があります。