

[Vermittlungsarbeitsplatz](#), [UCC-Client](#), [Rufnummernkonfiguration](#), [Durchwahlen](#), [Warteschlange](#), [Klingelton](#)

**Versionshinweis:**

Dieser Artikel wurde für [UCware 6.2](#) überarbeitet. Die Vorgängerversion finden Sie [hier](#).

Klingelton anpassen

Der UCC-Client und der Vermittlungsarbeitsplatz verfügen über zehn eigene Klingeltöne für eingehende Anrufe. [Unterstützte Tischtelefone](#) von Snom und Yealink übernehmen diese Töne standardmäßig, sodass Anrufe im Client und am Gerät einheitlich signalisiert werden.

**Hinweis:**

Der Administrator kann stattdessen die [Klingeltöne der Hersteller erzwingen](#). Wenn dies der Fall ist, stehen in der Rufnummern-konfiguration jeweils zwei Klingeltöne **gemeinsam** zur Auswahl. Um die Klingeltöne nicht unterstützter Geräte oder Softphones anzupassen, folgen Sie der Anleitung des Drittanbieters.

Grundlagen

Im Bereich  Rufnummernkonfiguration können pro Durchwahl und Warteschlange zwei Klingeltöne zuweisen:


- den **internen** Klingelton für Anrufer innerhalb Ihrer Organisation
- den **externen** Klingelton für Anrufer aus dem öffentlichen Telefonnetz

Dies erleichtert Ihnen die Zuordnung und Priorisierung eingehender Anrufe – insbesondere, wenn Sie über mehrere Rufnummern erreichbar sind.

Die Töne werden wirksam, sobald die jeweilige Nummer auf einem [Slot](#) (Client oder Tischtelefon) aktiv ist. Darüber hinaus müssen Sie als Benutzer am entsprechenden Gerät angemeldet sein.

Schritt für Schritt

Um einen Klingelton anzupassen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Seitenleiste des UCC-Clients oder in der Kopfleiste des Vermittlungsarbeitsplatzes auf  .

Rufnummernkonfiguration

Eigene Slots



	 Telefon	 DECT	 Client
--	--	---	--

Eigene Rufnummern

415	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4151	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4152	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Rufnummernkonfiguration

Eigene Slots

	 Telefon	 DECT	 Client
--	--	---	--

Warteschlangen

Bestell-Hotline	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Service-Hotline	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
IT-Support	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Klicken Sie auf die gewünschte **Rufnummer** oder **Warteschlange**.

Nummer bearbeiten

Rufnummer: 415

☐ Anklopfen

☐ Sammelbesetzt

☐ AbwurfSchaltung





Rufumleitungsprofil
Kein Rufumleitungsprofil ▼

Interner Klingelton

Ring

Externer Klingelton

Ring



Ring

W48

Simple Chime

Sid

Beating

Zurücksetzen

Speichern

Warteschlange bearbeiten

Bestell-Hotline (4545)

Warteschlangenspezifisch ?

Rufumleitungsprofil
Kein Rufumleitungsprofil



Benutzerspezifisch ?



Interner Klingelton

Ring

Externer Klingelton

Ring





Ring

W48

Simple Chime

Sid

Beating



Zurücksetzen


Speichern

3. Wählen Sie in den zugehörigen Feldern einen **internen** und/oder **externen** Klingelton aus.

Um Anrufe stummzuschalten, wählen Sie **Lautlos**.

4. Testen Sie Ihre Auswahl:

- mit  auf dem Tischtelefon: In diesem Fall erhalten Sie einen Testanruf auf dem Gerät.
- mit  im UCC-Client oder am VAP: In diesem Fall spielt Ihr Rechner den Ton ab.

5. Übernehmen Sie die Einstellungen mit .

Wiederholen Sie diese Vorgehensweise bei Bedarf für weitere Durchwahlen und/oder Warteschlangen.

From:
<https://wiki.ucware.com/> - **UCware-Dokumentation**

Permanent link:
<https://wiki.ucware.com/benutzerhandbuch/rufnummernkonfiguration/klingeltoene?rev=1726226621>

Last update: **13.09.2024 11:23**