Scan des billets électroniques

Un **billet électronique** (e-ticket) est généré pour chaque inscription. Il peut être valable pour **une ou plusieurs personnes** (selon le nombre d'accompagnants autorisés).

Les tickets électroniques sont générés au format **QR code**.

Contenu du QR code

Le ticket électronique contient l'adresse e-mail du participant, l'ID interne du participant et l'ID interne de l'événement.

Les données des participants sont cryptées et encodées, elles ne peuvent pas être décodées par une entité malveillante. Il n'y a également aucune possibilité pour les utilisateurs de contourner le système en modifiant ou créant des QR codes, ceux-ci seront refusés lors du scan.

Deux QR codes visuellement différents peuvent donc contenir les mêmes données, pas de panique si le QR code que vous voyez côté administration ne correspondant pas visuellement au QR code présenté par le participant.

Scan des tickets

Pour scanner un ticket électronique, rendez-vous dans le menu "**Scan QR code**" puis sélectionnez votre événement dans la liste déroulante. Vous pouvez aussi accéder à la page de scan des QR codes directement depuis le lien "Scanner les QR codes" depuis le menu en bout de ligne de l'événement concerné dans le menu "administration des événements".

La page affichera alors le scanneur de QR codes. Il suffit de passer un QR code devant la caméra pour que celui-ci soit scanné.

> Il se peut qu'un accès à votre caméra soit demandé, veuillez accepter et vous assurer que votre navigateur a bien accès à votre caméra (cela peut être aussi configuré au niveau de votre système d'exploitation).

> Un ticket électronique peut être valide pour plusieurs personnes, **il faut impérativement scanner le QR code autant de fois que d'invités** ! A chaque scan le nombre restant d'invités et décomptés, il est donc important de scanner chacune des personnes devant

> accéder à l'événement afin que d'autres ne puissent pas utiliser le même QR code pour entrer plus tard, amenant à une surpopulation.

Une fois le scan effectué, un message affiche le résultat du scan :

1. Accès autorisé : L'accès est autorisé, le ticket est valide et le participant peut participer à l'événement. Le nombre de scans autorisés ainsi que le nombre max de scans possible seront également affichés après le scan (par exemple "2/3")
2. Accès refusé : L'accès est refusé, il peut y avoir plusieurs raisons (un message précisant la raison s'affiche sous le statut) :
    1. Le participant n'a pas été trouvé (cela peut arriver si par exemple celui-ci à été retiré par les administrateurs après inscription)
    2. Le nombre de scans autorisés a été dépassé (le QR code n'est valide que pour le nombre d'invités configuré au niveau de l'événement)

Pour effectuer un nouveau scan, cliquez sur le bouton "Nouveau scan", puis renouvelez l'opération pour scanner chacun des participants.

Matériel de scan

Vous pouvez simplement utiliser votre smartphone personnel pour scanner les codes QR. Il suffit d'accéder à l'application web via un navigateur web puis d'utiliser le menu "scan QR code". L'application n'a accès à aucune données sur votre téléphone, vous devrez juste autorisé l'accès à la caméra si demandé.

L'Université met aussi à disposition plusieurs tablettes Android pouvant être utilisées pour le scan des codes QR le jour de l'événement si vous ne souhaitez pas utiliser votre matériel personnel. Veuillez contacter UNISEP pour la réservation et la mise à disposition de ces tablettes. Nous vous conseillons de les réserver assez tôt et de les récupérer au moins un jour avant l'événement afin de bien les charger et éventuellement faire des tests.

> Vous pouvez sans problème vous connecter avec un même compte sur plusieurs appareils

Fiche d'aide

Une fiche d'aide plus compacte est disponible, récapitulant brièvement l'utilisation de l'application pour le scan ainsi que les problèmes éventuels qui peuvent apparaître, le document peut-être exporté au format PDF et/ou imprimé pour l'aide aux personnel de scan le jour de l'événement :

Procédure scan e-tickets

Créé 2020-03-27 12:07:49 UTC par Yann Bailly
Mis à jour 2026-04-13 12:40:19 UTC par Yann Bailly