

DESCRIPTIF TECHNIQUE COMPÉTITION RÉGIONALE

MÉTIER 44

VISUAL MERCHANDISING



PRÉSENTATION DU MÉTIER

LE NOM DU MÉTIER EST VISUAL MERCHANDISING

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Dans un **contexte commercial en constante évolution**, caractérisé par une offre de plus en plus complexe et une **multiplication des formats de points de vente** (enseignes en réseau, retail parks, pop-up stores, corners, shop-in-shop, showrooms, grocerant, etc.), les marques cherchent à se différencier et à affirmer leur identité visuelle. Cette réalité a conduit à une clarification nécessaire du rôle et des missions du **Visual Merchandiser**, professionnel clé de l'univers du commerce de détail.

POSITIONNEMENT ET MISSIONS

Intégré au sein d'une équipe, sous la responsabilité du responsable de l'identité visuelle, du **service marketing** ou du **directeur de point de vente**, le **Visual Merchandiser joue un rôle central** dans la **mise en valeur de l'offre commerciale de l'enseigne**.

Ses principales missions sont les suivantes :

- **Contribuer à l'expression visuelle de l'image de marque ;**
- **Garantir la cohérence esthétique et fonctionnelle des espaces de vente ou d'exposition ;**
- **Concevoir, réaliser et implanter des aménagements de boutiques, de rayons ou de vitrines ;**
- **Participer activement à l'animation visuelle des lieux de vente ;**
- **Mettre en scène les produits de manière esthétique, fonctionnelle et commerciale, afin de favoriser l'achat d'impulsion.**

LE MERCHANDISING DE SÉDUCTION

Le **merchandising de séduction** correspond à l'**agencement global d'un espace de vente**. Il englobe la **scénographie de l'espace commercial**, l'**installation des vitrines**, la **signalétique**, le **mobilier d'agencement**, la **mise en lumière** ainsi que les **animations commerciales**. Son objectif est d'**attirer, séduire et immerger** le client dans un **univers de marque unique et mémorable**.

RÔLE STRATÉGIQUE DU VISUAL MERCHANDISER

Le **Visual Merchandiser** est **responsable de la conception** et de la mise en place des présentoirs, vitrines et agencements dans les points de vente, qu'ils soient indépendants ou rattachés à une enseigne. Il est garant du **look global du point de vente** et constitue un **levier stratégique de développement des ventes**, en dialoguant visuellement avec le public cible.

Professionnel du retail créatif, il mobilise ses compétences en **communication visuelle** et en **design d'espace** pour créer des **environnements commerciaux immersifs**, porteurs de sens et fidèles à l'identité de la marque.

Il intervient à toutes les étapes du processus :

- **Analyse du cahier des charges ;**
- **Recherche et proposition de concepts visuels ;**
- **Conception et réalisation de supports de présentation et de décors ;**
- **Choix des matériaux et techniques de fabrication.**

Dans les grandes structures, il travaille en **lien étroit avec les équipes marketing et commerciales**. Dans les structures plus petites, son autonomie est renforcée, impliquant une responsabilité accrue.

COMPÉTENCES ATTENDUES

Le **Visual Merchandiser** doit posséder une **palette de compétences** à la fois **commerciales, techniques, créatives et relationnelles**.

Il doit notamment être capable de :

- **Interpréter un cahier des charges et cerner les objectifs commerciaux ;**
- **Créer des mises en scène originales, attractives et percutantes ;**
- **Travailler de manière autonome et en équipe ;**
- **Faire preuve de rigueur, d'esprit d'analyse, d'organisation et d'innovation.**

Avoir une excellente compréhension du comportement des consommateurs et du fonctionnement des marchés cibles.

En tant que spécialiste du visual merchandising, il doit également :

- **Maîtriser les principes de design d'espace et de scénographie commerciale ;**
- **Rechercher et proposer des concepts visuels pertinents et adaptés aux tendances actuelles ;**
- **Sélectionner des matériaux et des techniques de réalisation en fonction des contraintes esthétiques et techniques ;**
- **Assurer le suivi et la mise en œuvre des installations visuelles.**

Son objectif est de **traduire visuellement les valeurs de l'enseigne** en créant des **expériences client immersives et efficaces**. Chaque détail compte dans la construction d'un univers visuel cohérent et performant.

ENJEUX CONTEMPORAINS DU MÉTIER

Avec la mondialisation des tendances visuelles, l'internationalisation des marques et la mobilité croissante des consommateurs, le Visual Merchandiser évolue dans un **environnement dynamique**, riche en opportunités mais aussi en défis.

Le métier exige une capacité accrue à travailler avec des cultures variées, à s'adapter aux tendances esthétiques mondiales et à intégrer les innovations technologiques. Les **compétences transversales** liées au **marketing**, au **design**, à la **communication** et au **commerce** sont appelées à se renforcer pour répondre à ces nouvelles attentes.

Le **Visual Merchandiser** d'aujourd'hui est donc un **professionnel complet, stratégique, créatif et adaptatif**, appelé à jouer un rôle de plus en plus déterminant dans le succès commercial des enseignes.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

PRÉSENTATION DE LA COMPÉTITION

La compétition constitue une démonstration des **compétences techniques et professionnelles** liées au métier du Visual Merchandising. Les épreuves reposent exclusivement sur des **travaux pratiques**, reflétant une évolution fidèle des compétences attendues dans le cadre professionnel.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Les compétences évaluées sont alignées avec les standards internationaux du métier, conformément aux normes établies par WorldSkills et en accord avec les professionnels du Visual Merchandising.

01 — ORGANISATION ET GESTION DU TRAVAIL

Connaissances attendues :

- Règles de sécurité liées au métier ;
- Utilisation appropriée des équipements de protection individuelle (EPI), y compris les chaussures de sécurité ;
- Outils d'entretien et de protection personnelle ;
- Bonnes pratiques en matière d'utilisation, d'entretien et de stockage des outils et matériaux ;
- Principes de durabilité et de pratiques respectueuses de l'environnement ;
- Maîtrise des outils de conception assistée (2D et/ou 3D).

Capacités à démontrer :

- Application rigoureuse des normes de santé et de sécurité ;
- Utilisation des vêtements de protection individuelle appropriés, y compris les chaussures de sécurité, au besoin ;
- Bonne gestion et utilisation sécurisée des équipements manuels et électriques ;
- Gestion efficace du temps et de la productivité ;
- Aménagement ergonomique de l'espace de travail ;
- Maintien d'un environnement propre, ordonné et éco-responsable de sa zone de travail ;
- Gestion rationnelle des matériaux et traitement écologique des déchets.

02 — RÉOLUTION DE PROBLÈMES, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ

Connaissances attendues :

- Problématiques courantes du métier (ex. : solutions alternatives pour les accessoires) ;
- Démarches diagnostiques de résolution de problème ;
- Limites d'intervention sécuritaire (ex. : recours à des spécialistes) ;
- Méthodes de pensée créative pour concevoir des designs originaux ;
- Tendances actuelles et futures du secteur ;
- Critères d'une présentation efficace.

Capacités à démontrer :

- Identification et résolution rapide des problèmes ;
- Capacité à reformuler les problématiques selon leur contexte ;
- Recherche d'inspiration à travers des sources variées (médias, expositions, magasins, etc.) ;
- Création d'idées innovantes et pertinentes pour la cible ;
- Développement d'une posture créative et différenciante ;
- Maîtrise des logiciels de conception 2D/3D ;
- Présentation professionnelle des idées, concepts et créations à divers interlocuteurs.

03 — INTERPRÉTATION ET RECHERCHE

Connaissances attendues :

- Objectifs du merchandising visuel : attirer, engager et inciter à l'achat ;
- Plans et dimensions des espaces de présentation ;
- Comportements et attentes des consommateurs ;
- Facteurs influençant les thématiques : saisons, tendances, promotions, événements... ;
- Notions de composition visuelle.

Capacités à démontrer :

- Conduite de recherches sur les styles de vie, tendances et enseignes ;
- Utilisation pertinente des outils de recherche (notamment numériques) ;

- Création de fiches thématiques et marques pour orienter la conception ;
- Élaboration de concepts de présentation adaptés aux attentes du public ciblé ;
- Analyse critique des tendances en matière de design, équipements et matériaux ;
- Conception de moodboards professionnels et argumentés.

04 — CONCEPTION - DESIGN

Connaissances attendues :

- Outils de conception visuelle ;
- Nouveaux outils technologiques et leur utilisation ;
- Design graphique (2D) et conception volumique (3D).

Capacités à démontrer :

- Création de visuels en 2D et 3D ;
- Traduction fidèle des idées en concepts visuels ;
- Intégration des valeurs de marque et des attentes de la cible ;
- Réalisation de dessins techniques à la main ou numérisés ;
- Prise en compte des contraintes matérielles ;
- Utilisation d'imprimantes professionnelles ;
- Présentation professionnelle des rendus visuels.

05 — RÉALISATION TECHNIQUE

Pratiques attendues :

- Mise en œuvre rigoureuse des consignes de conception et d'installation ;
- Respect des délais impartis tout en assurant la qualité de finition ;
- Utilisation appropriée des matériaux, équipements et outils selon les exigences du projet ;
- Intégration des éléments visuels (produits, décors, signalétique, éclairage) dans le respect du concept défini ;
- Contrôle de la conformité entre le rendu final et les intentions créatives initiales ;
- Application des normes de sécurité pendant l'ensemble du processus d'installation ;
- Ajustements et finitions sur site pour garantir un rendu professionnel et impactant.

Capacités à démontrer :

- Lire et interpréter efficacement un plan ou un brief technique ;
- Préparer le matériel nécessaire à la mise en œuvre de l'installation (produits, structures, éléments décoratifs, outils) ;
- Réaliser avec précision le montage des éléments visuels selon les croquis, plans et références fournies ;
- Travailler avec soin, efficacité et autonomie dans un environnement réel ou simulé ;
- Faire preuve de réactivité et d'adaptabilité face aux contraintes techniques ou modifications de dernière minute ;
- Assurer un contrôle qualité final du rendu visuel (propreté, symétrie, alignement, éclairage, sécurité) ;
- Travailler dans un esprit collaboratif, en coordination avec d'autres intervenants (logistique, marketing, technique).

06 — IMPLANTATION

Connaissances attendues :

- Principes d'agencement vitrine : formes, texte, espace, équilibre, éclairage, dynamique produit ;
- Objectifs de la vitrine : identité visuelle, mise en valeur produit, impact, storytelling, efficacité commerciale ;
- Connaissance des matériaux (bois, MDF, PVC, colles, peintures) et de leurs usages.

Capacités à démontrer :

- Sélection et présentation pertinentes des produits selon les briefs et concepts ;
- Mise en scène de différentes catégories de produits (mode, accessoires, livres, etc.) ;
- Mise en valeur des produits de manière cohérente avec la cible ;
- Manipulation soignée de l'ensemble du matériel : produits, mannequins, podiums, mobilier et structures ;
- Mise en lumière de la présentation marchande, de la scénographie...

COMPÉTENCES TECHNIQUES & CRÉATIVES : CRITÈRES DE RÉALISATION ET D'ÉVALUATION

Le **métier de Visual Merchandiser** repose sur un **équilibre entre compétences techniques rigoureuses et sens créatif affirmé**.

La compétition du Métier 44 Visual Merchandising évalue les compétiteur/trice(s) à travers **deux familles de compétences essentielles au métier** :

- Les **compétences techniques**, qui garantissent la faisabilité, la précision et la finition des réalisations (mesurables et opérationnelles).
- Les **compétences créatives et esthétiques**, qui permettent de donner du sens, de l'impact visuel et une identité forte aux mises en scène (évaluées selon un jugement créatif et professionnel).

Dans le cadre de la compétition régionale du Métier 44 Visual Merchandising, les compétiteur/trice(s) auront à réaliser les **2 épreuves pratiques** (minimum) répartis sur **2 jours et demi**. Chaque épreuve s'appuie sur un **brief de marque** et intègre **un ou plusieurs produits** à valoriser, dans une logique professionnelle de mise en scène commerciale.

Les réalisations attendues pourront être mises en œuvre partiellement ou dans leur totalité, selon le cahier des charges spécifique de chaque épreuve. Ces épreuves sont conçues pour évaluer l'ensemble des **compétences techniques, esthétiques, créatives et commerciales propres au métier**.

- **PLV (Publicité sur lieu de vente)** : création de structures légères ou volumétriques servant à capter l'attention, transmettre un message ou valoriser un produit dans un espace commercial.
- **Supports de présentation produits** : conception et fabrication de socles, podiums ou plans inclinés, pensés pour la stabilité, l'ergonomie et la lisibilité du produit exposé.
- **Décor pour podium, vitrine ou tête de gondole** : aménagement décoratif autour d'un produit ou d'un thème donné, intégrant la mise en scène, l'animation visuelle et l'atmosphère de marque.
- **Habillages muraux ou scéniques** : application de peintures, de fonds visuels, vinyles, panneaux imprimés ou éléments graphiques pour structurer l'arrière-plan et renforcer l'univers narratif de la présentation.

Selon les épreuves proposées, les compétiteur/trice(s) pourront également être amené(e)s à intégrer des éléments relevant de :

- **L'installation d'un corner ou d'une mini-boutique scénographiée** : espace de vente éphémère ou modulaire, avec zoning, signalétique, mobilier et agencement cohérents.
- **La thématization d'un espace de vente événementiel** : scénarisation autour d'un événement, d'une saison ou d'un lancement produit (ex. : rentrée, Noël, Saint-Valentin, pop-up store...).

Chaque épreuve sera l'occasion de démontrer la maîtrise des **techniques de construction, de finition, de mise en lumière**, mais aussi la **créativité, la capacité à raconter une histoire visuelle**, et l'**adéquation à l'univers de la marque**.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Les **compétences techniques** portent sur l'**exécution manuelle, la rigueur et la qualité de finition** des installations réalisées. Ces compétences relèvent de l'exécution concrète du projet. Elles sont **mesurables, vérifiables**, et permettent une **notation factuelle**.

RÉALISATIONS POSSIBLES :

- Fabrication et montage d'une **PLV** en volume (carton, bois léger, mousse, etc.) ;
- Création et mise en place de **structures de présentation** (socle produit, cube podium, éléments suspendus...) ;
- Application de **vinyle adhésif**, peinture, gainage textile ou papier ;
- Découpe et assemblage de **panneaux ou éléments décoratifs** (scie sauteuse, perceuse,...) ;
- Mise en place de **systèmes de fixation**, structures portantes, fond de vitrine ;
- Pose et orientation d'un **éclairage directionnel** ou **d'ambiance** ;
- Préparation technique d'un espace corner avec éléments construits ou habillés.

Critères objectifs :

- Précision de coupe, régularité des assemblages ;

- Propreté des collages et finitions ;
- Respect des dimensions et des consignes données ;
- Installation stable, solide, fonctionnelle ;
- Réalisation dans les délais impartis ;
- Sécurité, ordre et hygiène du poste de travail.

COMPÉTENCES CRÉATIVES & ESTHÉTIQUES

Les **compétences créatives** reflètent la **capacité** du/de la **compétiteur/trice à scénographier l'espace**, à créer une **identité visuelle marquante** et à transmettre un message en lien avec un univers de marque ou un produit. Ces compétences relèvent de la **conception visuelle**, de l'**harmonie créative** et de l'**impact émotionnel ou commercial** de la réalisation. Elles sont appréciées par le **jugement du jury**, selon des critères professionnels du métier.

RÉALISATIONS POSSIBLES :

- Conception d'un **univers visuel thématique** (ex. : Noël, lancement de collection, événement...);
- **Mise en scène marchande** autour d'un produit phare (mode, cosmétique, design, alimentation...);
- Élaboration d'un **décor narratif** en vitrine ou sur un podium (évocateur, symbolique, expérientiel);
- Harmonisation de **couleurs, matériaux, volumes** pour créer un effet d'ensemble fort ;
- Création d'un **parcours visuel ou sensoriel** incitant à l'achat ou à l'émotion.

Critères subjectifs :

- Originalité, innovation dans le concept ;
- Pertinence de la réponse au sujet imposé (message, cible, intention) ;
- Sens esthétique global (harmonie, contrastes, jeux de volumes, éclairage) ;
- Intégration fluide des éléments produits, décoratifs et informatifs ;
- Impact visuel immédiat (attractivité de la vitrine ou de l'espace) ;
- Capacité à traduire une **identité de marque ou un storytelling**.

MODALITÉS DE NOTATION

Une grille d'évaluation **combinée** permettra d'attribuer :

- Des **notes objectives "measurement"** qui correspondent à des critères mesurables (respect des consignes, tâche réalisée ou non, tâches techniques précises, conformité technique, dimensions...).
- Des **notes subjectives "jugement"** qui est une notation subjective qui fait appel à l'appréciation des membres du jury (appréciation globale, créativité, impact visuel : harmonie, cohérence, créativité, finitions...).

Ce concours de métier mettra l'accent sur les pratiques de développement durable suivantes :

- Utilisation de matériaux écologiques dans la mesure du possible ;
- Encourager le recyclage auprès des compétiteurs.

Le **jury est composé de formateur et/ou de professionnels du secteur** du visual merchandising, garants d'une évaluation experte, bienveillante et équitable.

LISTE DES MATÉRIAUX & OUTILLAGES / OUTILS POSSIBLES

MATÉRIAUX & OUTILS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE UTILISÉS

Ces matériaux servent à la conception, la décoration, la structure ou la mise en scène des réalisations :

• **SUPPORTS & SURFACES**

- Carton (simple, plume, mousse, alvéolaire)
- Papier (couleur, kraft, calque, affiche, Canson, etc.)
- Carton-bois / carton gris
- Mousse polyuréthane / polystyrène
- Médium (MDF léger)
- PVC expansé
- Plexiglas (faux verre)
- Tissu / feutrine / toile de jute
- Bois léger (balsa, contreplaqué mince)
- Papier peint ou décoratif
- Vinyle adhésif (coloré, transparent, texturé)
- Miroir adhésif / effet métallisé
- ...

• **REVÊTEMENTS & FINITIONS**

- Papier ou film adhésif décoratif
- Peintures (sous-couche, acrylique, gouache...)...
- Colle à papier / colle blanche / (colle en spray : INTERDITE)
- Papiers texturés / embossés...
- Rubans / masking tape / washi tape...
- Éléments de décoration (plantes artificielles, LED, objets divers...)
- Supports d'impression (papier photo, papier mat, etc.)
- ...

• **OUTILLAGES / OUTILS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE UTILISÉS**

Ces outils permettent la découpe, le montage, l'assemblage, la décoration ou la manipulation des matériaux :

Découpe & traçage

- Cutter de précision / cutter 18mm
- Paire de ciseaux
- Scie sauteuse, perceuse, visseuse...
- Règle métallique
- Équerre / compas / rapporteur
- Crayon à papier / crayons de couleur / feutres fins / marqueurs
- ...

Collage & fixation

- Colle liquide / bâton / colle blanche
- Colle en spray
- Pistolet à colle chaude
- Ruban adhésif double-face
- Scotch / masking tape
- Agrafeuse manuelle ou murale
- Punaises / épingles / pâte adhésive
- ...

Peinture & finition

- Pinceaux / brosses de différentes tailles
- Rouleaux
- Bac à peinture
- Spatules / racloirs
- ...

Montage & structure

- Tournevis / pinces
- Mètre ruban / règle longue
- Cutter circulaire / compas de découpe
- Agrafeuse murale
- Niveau à bulle
- ...

Électricité & lumière (si applicable)

- Guirlandes LED
- Spots orientables
- Fils, pinces, rubans LED
- Multiprises, rallonges électriques
- ...

ÉPREUVES POSSIBLES	OBJECTIFS	COMPÉTENCES MOBILISÉES	SUPPORTS POSSIBLES	FOCUS PRODUIT/MARQUE
PLV (Publicité sur lieu de vente)	Créer un dispositif de promotion produit sur le lieu de vente.	Découpe, assemblage, gainage, mise en volume, intégration de message commercial.	Carton plume, carton alvéolaire, PVC expansé, mousse, adhésifs, lettrage...	Mise en valeur d'un produit phare via une PLV cohérente avec l'univers de la marque.
SUPPORTS DE PRÉSENTATION PRODUITS	Fabriquer des éléments permettant une mise en valeur ergonomique et esthétique.	Construction de podiums, socles, plans inclinés, stabilisation, habillage des supports.	MDF léger, contreplaqué, vinyle, peinture, papier décoratif...	Support sur-mesure pour sublimer un ou plusieurs produits de la marque.
DÉCORS POUR PODIUM, VITRINE, GONDOLE	Créer un univers thématique en lien avec un produit, une marque ou une saison.	Mise en scène visuelle, composition spatiale, valorisation du produit, storytelling visuel.	Accessoires déco, tissus, supports modulables, structures suspendues...	Univers thématique inspiré des codes de la marque et valorisation du produit dans un décor attractif.
HABILLAGE MURAL/ SCÉNIQUE	Structurer l'espace visuellement et renforcer l'impact de la mise en scène.	Application de vinyle, collage, pose de fonds imprimés, masquage, cadrage visuel.	Vinyle, affiches, panneaux rigides, papier peint, toile tendue...	Mise en ambiance d'un corner de vente éphémère pour une marque : merchandising produit + habillage décoratif.
INSTALLATION DE CORNER SCÉNOGRAPHIÉ	Créer un mini point de vente avec cohérence visuelle, commerciale et fonctionnelle.	Design d'espace, zoning, merchandising produit, signalétique, éclairage ciblé.	Mobilier léger, supports porteurs, panneaux, PLV, éclairage d'appoint...	Mise en ambiance d'un corner de vente éphémère pour une marque : merchandising produit + habillage décoratif.
THÉMATISATION ÉVÉNEMENTIELLE	Concevoir une présentation temporaire forte autour d'un thème commercial ou narratif.	Créativité, originalité, sens de l'esthétique, message visuel clair et impactant.	Éléments décoratifs variés, typographie, objets symboliques, jeux de matière et couleur...	Scénographie d'un espace de vente événementielle pour une marque : merchandising produit + habillage décoratif.

EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER

Liste des mesures de sécurité à respecter sur l'espace de concours :

- Les compétiteur/trice(s) doivent porter des lunettes de protection et des gants lorsqu'ils manipulent des machines-outils, des outils manuels ou électriques, ou tout équipement susceptible de causer ou de générer des éclats ou des fragments qui risquent de blesser les yeux ou les mains.
- Les compétiteur/trice(s) doivent **porter des chaussures de sécurité** qu'ils apporteront eux-mêmes (nous ne les fournissons pas), **c'est OBLIGATOIRE**.
- Les jurés doivent porter les équipements de protection individuelle requis lorsqu'ils inspectent, vérifient ou travaillent sur le projet d'un compétiteur.

COMPÉTITION RÉGIONALE

MÉTIER 44 VISUAL MERCHANDISING

CONTACT

- Présidente du jury Visual Merchandising - Nouvelle-Aquitaine
Stéphanie ALVES-VERISSIMO
team44.nouvaquitaine@gmail.com
- Chef d'atelier - plateau technique
Théo CALANDRAU