

Référentiel de Compétition  
**MÉTIER N° 44**  
**VISUAL MERCHANDISING**

Soumis par :

Sylvie LABUSSIÈRE, Experte WorldSkills France

Date : 15/02/2024

# TABLE DES MATIÈRES

1.	NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER .....	3
2.	CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL.....	4
3.	LE SUJET D'ÉPREUVE.....	8
4.	NOTATION .....	9
5.	EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER .....	10
6.	ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX .....	11

# 1. NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER

## LE NOM DU MÉTIER EST VISUAL MERCHANDISING

### DESCRIPTION DU MÉTIER

Un merchandiseur visuel crée des vitrines et des présentoirs dans les boutiques et les grands magasins ; il est, à ce titre, essentiellement responsable du « look » du point de vente. Le merchandiseur visuel a pour mission d'optimiser les ventes en communiquant avec le public cible et en créant une atmosphère positive. Par le biais de ses conceptions, le merchandiseur visuel communique directement avec le public cible pour créer une impression positive qui contribue à l'optimisation des ventes de l'enseigne. Bien qu'il ne soit pas possible de mesurer précisément l'impact de l'attrait visuel réalisé par le merchandiseur visuel, il est reconnu qu'il constitue un élément de plus en plus important de la stratégie marketing-ventes d'un commerce de détail prospère.

Le merchandiseur visuel travaille dans des points de vente au détail appartenant à une même enseigne où il apporte un soutien majeur, et dans de petits magasins indépendants avec une part plus importante d'autonomie et de responsabilité. Les activités d'un merchandiseur visuel consistent à interpréter et étudier un cahier des charges, créer une « mise en scène » et l'installer en travaillant avec les produits et leurs accessoires.

Savoir organiser son travail et s'autogérer, avoir le sens de la communication et de solides qualités relationnelles, être en mesure de résoudre les problèmes, avoir une bonne capacité d'innovation et un esprit créatif sont les prérequis nécessaires pour développer des concepts originaux « accrocheurs » à l'effet « waouh » qui captent l'attention du consommateur, et dans lesquels chaque détail compte.

Le merchandiseur visuel peut travailler en équipe ou seul, selon la taille de l'entreprise. Dans les moyennes et grandes entreprises, ils travaillent en étroite collaboration avec les équipes marketing et commerciales. Quelle que soit l'organisation du travail, le merchandiseur visuel qualifié et expérimenté assume un haut niveau d'autonomie et de responsabilité personnelle. De la compréhension des objectifs et des cibles des services commerciaux et marketing, à la création d'un présentoir à l'effet « waouh », en passant par une bonne analyse du cahier des charges et du comportement des marchés cibles, chaque étape du processus de merchandising visuel compte et les présentoirs sont étroitement liés aux revenus des ventes.

Le Visual Merchandiser est le garant de l'identité visuelle d'une marque ou d'une enseigne et doit contribuer à la bonne visibilité de l'offre à l'extérieur et à l'intérieur du point de vente

Avec la mondialisation de l'image visuelle et la mobilité internationale des personnes, le merchandiseur visuel fait face à des opportunités et des défis toujours plus grands. De nombreuses opportunités commerciales et internationales s'offrent aujourd'hui à un merchandiseur visuel talentueux ; elles nécessitent cependant de comprendre et de travailler avec différentes cultures, tendances et modes. La diversité et la transversalité des compétences associées au merchandising visuel vont donc probablement se développer.

### DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES AU RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTITION

Le Référentiel de Compétition Métier ne contient que des informations relatives au métier. Il doit donc être utilisé en association avec le règlement de la Compétition Nationale des Métiers et ne peut contredire ce Règlement. En cas de contradiction qui resterait dans le présent document, c'est le Règlement de la Compétition qui prime.

## 2. CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL

La compétition est une démonstration et évolution de tout ou partie des compétences associées avec le métier en question. Le sujet d'épreuve est uniquement composé de travaux pratiques.

### COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Ces compétences reprennent les standards du métier définis par les normes professionnelles Worldskills ,en accord avec les professionnels du Visuel Merchandising.

#### **1 — ORGANISATION ET GESTION DU TRAVAIL**

Le participant doit comprendre et connaître :

- Les règles de sécurité liées au métier
- Identifier et utiliser les vêtements de protection individuelle appropriés, y compris les chaussures de sécurité, au besoin
- Les outils de propreté et de protection individuelle
- L'utilisation, l'entretien et le stockage des outils et matériaux
- L'importance de la durabilité et des pratiques de travail respectueuses de l'environnement
- Les outils informatiques de conception 2D et/ou 3D

Le participant doit être en mesure de :

- Respecter les normes, règles et règlements en matière de santé et de sécurité
- Identifier et utiliser les vêtements de protection individuelle appropriés, y compris les chaussures de sécurité, au besoin
- Maîtriser les utilisations, l'entretien, et le stockage sûr/sécurisé des outils et de l'équipement manuels/électriques
- Optimiser la gestion du temps pour être productif
- Préserver l'ergonomie de l'espace de travail
- Garder sa zone de travail propre et rangée
- D'économiser les matériaux
- Rejeter les déchets de manière écologique

#### **2— COMMUNICATION ET COMPÉTENCES INTERPERSONNELLES**

Le participant doit comprendre et connaître :

- Les techniques pour un travail d'équipe efficace
- Le rôle de responsabilité éducative/sociale du merchandising visuel
- Méthodes de négociation, par exemple l'achat de matériel
- Techniques pour résoudre les malentendus et les demandes contradictoires
- Les caractéristiques d'une présentation réussie

Le participant doit être en mesure de :

- Déterminer avec précision les besoins et les aspirations des publics cibles : clients internes et externes

- Gérer de manière cohérente des communications verbales et écrites efficaces avec vos collègues
- Écouter, réfléchir et répondre positivement et de manière constructive aux commentaires de collègues et de clients externes
- Présenter professionnellement des idées, des justifications et des conceptions/affichages à des collègues et à des départements/professionnels connexes

### **3 — RÉOLUTION DE PROBLÈMES, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ**

Le participant doit comprendre et connaître :

- Les types de problèmes courants qui peuvent survenir dans le travail de merchandising visuel, par exemple l'improvisation d'accessoires
- Comment élaborer des diagnostics pour la résolution de problèmes
- Les limites pour résoudre les problèmes en toute sécurité, par exemple en se référant à un électricien
- Techniques de pensée créative pour générer des designs uniques
- Tendances et modes les plus récentes et futures

Le participant doit être en mesure de :

- Reconnaître rapidement les problèmes et suivre un processus pour les résoudre
- Redéfinir de manière proactive les problèmes en fonction de la situation
- De trouver des sources permettant de renouveler son inspiration, par exemple en examinant des livres / magazines / Internet, des visites de villes / magasins, des films, des expositions et de la littérature professionnelle
- Maintenir un « esprit ouvert » tout en déterminant avec précision les besoins du public cible
- Utilisez l'imagination et l'inspiration pour générer des idées originales
- Développer et maintenir la confiance « pour être différent »
- Se tenir au courant des programmes informatiques pour la conception 2D et 3D

### **4 — INTERPRÉTATION RECHERCHE**

Le participant doit comprendre et connaître :

- Le concept de merchandising visuel : communiquer avec le public cible en attirant, en créant un lien avec les clients pour maximiser les ventes
- Les plans et les dimensions des zones à utiliser à des fins d'affichage
- Comportement et aspirations des consommateurs du marché cible
- Les facteurs communs qui déterminent les thèmes pour inclure les saisons, les modes et tendances actuelles, les événements spéciaux et les promotions
- La notion de composition des images

Le participant doit être en mesure de :

- Mener des recherches basées sur les concepts de style de vie, les tendances et les attributs des magasins
- Identifier et utiliser efficacement les outils de recherche, par exemple Internet
- Réaliser de fiches de recherche, thèmes et produits/marques pour concevoir des présentations uniques

- Rechercher et développer des idées de présentation pour répondre aux besoins et aux aspirations des clients / de l'organisation / du marché cible
- Évaluer les tendances actuelles en matière de conception, d'équipement et de matériaux de présentation
- Développer des concepts originaux qui répondent clairement aux besoins et aux aspirations des clients / de l'organisation / du marché cible
- Créer et présenter professionnellement des *moodboards*

## 5 — CONCEPTION - DESIGN

Le participant doit comprendre et connaître :

- Les outils nécessaires à la conception de visuel de projet
- Les développements technologiques et comment les exploiter
- La conception graphique/conception 2D
- La conception d'accessoires dans l'espace/conception 3D

Le participant doit être en mesure de :

- Réaliser des conceptions 2D et 3D pour donner à voir un projet
- Visualiser et « traduire » avec précision les idées et les conceptions
- Démontrer une compréhension de la marque ou de la cible
- Produire des dessins à l'échelle à la main et/ou par ordinateur
- Travailler dans les limites des matériaux disponibles
- Utiliser une imprimante
- Présenter professionnellement des visuels

## 6 — IMPLANTATION

Le participant doit comprendre et connaître :

- Principes de l'installation des vitrines pour inclure l'utilisation et l'efficacité des formes et du texte, l'utilisation et l'utilisation la plus efficace de l'espace, de l'équilibre, du regroupement et de la dynamique du produit, de la mise au point et de l'utilisation spécifique de l'éclairage
- Les objectifs de la vitrine : l'identité de la marque, la présentation efficace des produits, l'impact, la théâtralisation, la commercialité et l'esthétique
- Les matériaux et leurs buts/caractéristiques, par exemple bois, MDF, PVC, colle et peintures

Le participant doit être en mesure de :

- Sélectionner et exposer les produits en fonction de leurs caractéristiques et de l'interprétation des concepts originaux et des briefs
- Présenter une gamme de produits : la mode, les accessoires, la vaisselle et les livres, etc.
- Collecter, présenter et soutenir le produit pour communiquer efficacement avec la cible
- Manipulez toutes les produits, les mannequins et les matériaux avec soin, y compris les meubles, les socles et les structures de support

## COMPÉTENCES THÉORIQUES

**Les connaissances théoriques sont requises, mais ne seront pas testées à proprement parler.**

**La connaissance des règles et règlements de compétition ne sera pas testée.**

## TRAVAUX PRATIQUES

Il s'agit de la réalisation d'une ou plusieurs installations de produit dans un espace défini comprenant la création d'un projet de théâtralisation et de mise en scène.

Les travaux pratiques comprendront :

- La maîtrise de base des outils informatiques ;
- Une recherche créative ;
- La création de *moodboard* ;
- La réalisation de visuel de projet ;
- De l'impression ;
- Du collage ;
- De la peinture ;
- De la couverture ;
- De l'application de revêtement ;
- De la découpe de différents matériaux... ;
- Des réalisations techniques avec l'utilisation de différents outils et des matériaux qui seront fournis en fonction du sujet.

## 3. LE SUJET D'ÉPREUVE

### FORMAT / STRUCTURE DU SUJET D'ÉPREUVE

Le sujet d'épreuve sera composé **d'au moins** 3 modules de travail qui reprendront les critères et les compétences attendues :

- Module 1 : Recherches et création
- Module 2 : Fabrication
- Module 3 : Installation et finitions

### DISTRIBUTION / CIRCULATION DU SUJET D'ÉPREUVE

Le sujet préparatoire sera distribué lors de la préparation technique, pendant le Séminaire de préparation à la Compétition Nationale

Les détails du sujet (brief client, marque, produits, cible) seront remis lors de la compétition en C1 (1<sup>er</sup> jour de la compétition).



## 4. NOTATION

### CRITÈRES D'ÉVALUATION

Répartition des points par critères.

Le tableau ci-dessous permet de présenter un exemple de la répartition des points par domaines.

Le tableau est toujours sur 100.

SECTION	Domaines de compétences	NOTE		
		Jugement	Objectif	Total
<b>A</b>	Critère : RECHERCHE	6	1	7
<b>B</b>	Critère : DESIGN CONCEPT ET INTERPRÉTATION	7,5	7,5	15
<b>C</b>	Critère : PLANCHE - VISUEL - LOGIQUE	4	6	10
<b>D</b>	Critère : SANTÉ - SÉCURITÉ - ORGANISATION DU TRAVAIL	8	2	10
<b>E</b>	Critère : FABRICATION ET PRÉPARATION DES ACCESSOIRES	6	8	14
<b>F</b>	Critère : PEINTURE REVÊTEMENT APPLICATION DE VINYL	4,75	3,25	9
<b>G</b>	Critère : PRÉSENTATION ET STYLE DU PRODUIT	6	3	9
<b>H</b>	Critère : INSTALLATION ET FINITIONS	7	1	8
<b>I</b>	Critère : ATTRAIT ET SATISFACTION	6	2	8
<b>J</b>	Critère : SPEED MODULE	4	6	10
	<b>Total =</b>	<b>59,25</b>	<b>39,75</b>	<b>100</b>

### SPÉCIFICATION D'ÉVALUATION DU MÉTIER

*Pour information, le « Jugement » est une notation subjective qui fait appel à l'appréciation des membres du jury (exemple : esthétique, finition...) Le « Measurement » est une notation objective correspondant à des critères mesurables (exemple : dimensions, tâche réalisée ou non...).*

Les procédures de notation auront lieu en C1, C2 et C3.

Des équipes de notation seront créées pour chaque critère.

## 5. EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER

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

- Les compétiteurs 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 compétiteurs doivent porter des chaussures de sécurité qu'ils apporteront eux-mêmes (nous ne les fournissons pas), c'est OBLIGATOIRE.
- Les experts doivent porter les équipements de protection individuelle requis lorsqu'ils inspectent, vérifient ou travaillent sur le projet d'un compétiteur.

# 6. ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX

## LISTE D'INFRASTRUCTURES

*La liste des infrastructures reprend tous les équipements courants, matériaux et installations mis à disposition des compétiteurs sur les espaces de concours en général.*

Les outils et la liste des matériaux ne seront pas diffusés. Ces éléments seront transmis le jour de la prise en main (C-1).

## MATÉRIAUX, ÉQUIPEMENTS ET OUTILS QUE LES COMPÉTITEURS APPORTERONT DANS LEUR CAISSE À OUTILS

Les compétiteurs ne sont pas tenus d'apporter leur caisse à outils.

Les compétiteurs n'ont pas le droit d'utiliser leur matériel personnel.

## MATÉRIAUX ET ÉQUIPEMENTS INTERDITS SUR L'ESPACE DE COMPÉTITION

Les téléphones portables ne sont pas autorisés durant la compétition, ils seront déposés dans les vestiaires avant le début de chaque journée.

### **Utilisation des technologies — USB, carte mémoire**

- Seules les cartes mémoires fournies par l'organisateur de la compétition pourront être utilisées par les compétiteurs.
- Aucune autre carte mémoire ne pourra être utilisée sur les ordinateurs des compétiteurs.
- Toute carte mémoire ou autre dispositif à mémoire portatif doit rester à l'intérieur de l'atelier.
- Toute carte mémoire ou autre dispositif à mémoire portatif doit être remis à l'expert (Président de jury) à la fin de chaque journée par mesure de sécurité et doit rester dans l'atelier.

### **Utilisation des technologies — dispositifs portables personnels, tablettes et téléphones portables**

- Les jurés sont autorisés à utiliser des ordinateurs portables, des tablettes ou des téléphones portables personnels uniquement dans la salle des jurés.
- Les compétiteurs ne sont pas autorisés à apporter d'ordinateurs portables, tablettes ou téléphones portables personnels dans leur espace de travail

### **Utilisation des technologies — dispositifs personnels de prise de photos et de vidéos**

- Les compétiteurs sont autorisés à utiliser des dispositifs personnels de prise de photos et de vidéos hors de l'espace de compétition uniquement à la fin de C3.
- Les jurés ne sont pas autorisés à utiliser des dispositifs personnels de prise de photos et de vidéos dans l'atelier (sauf demande ou autorisation de l'expert).

*Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du séminaire de préparation à la Compétition Nationale et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve.*