School Online UNIVERSITY

VISUEL MERCHANDISING

BLOC 2

FORMATION FOAD









LA FORMATION EN DÉTAIL

La formation vise la validation du bloc de compétences n° 2 sur les 4 blocs composant le titre de Visuel Merchandiser, certification professionnelle de niveau 6 enregistrée au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP).

RNCP42883BC02 – Concevoir des dispositifs de visuel merchandising.

Titre enregistré au RNCP sous le numéro RNCP42883, sous l'autorité de MJM GRAPHIC DESIGN PARIS, par décision du directeur général de France compétences en date du 30 septembre 2026.

La validation de ce bloc permet d'obtenir une certification partielle.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Produire les représentations graphiques et techniques d'un concept de visuel merchandising.
- Réaliser des maquettes physiques de concepts de visuel merchandising.
- Concevoir des expériences clients immersives et sensorielles.
- Concevoir une vitrine commerciale ou événementielle.
- Concevoir des stratégies stylistiques et des compositions de silhouettes.
- Formaliser le projet dans des dossiers de présentation et des documents techniques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'un dossier professionnel de visuel merchandising à partir d'une étude de marché et d'une demande client, évalué à l'écrit et présenté à l'oral devant un jury de professionnels. Les livrables comprennent notamment un projet de conception, un plan de ressources, la prise en compte des engagements RSE, des indicateurs de performance, des planches tendances et/ou maquettes, ainsi qu'une présentation des prestataires.

Public visé : Personnes souhaitant développer leurs compétences en conception de dispositifs de visuel merchandising, dans le cadre d'une évolution professionnelle ou d'une reconversion
Prérequis : aucun
Modalité : Formation à distance sur plateforme e-learning
Moyens pédagogiques : Vidéos, supports de cours, exercices, mises en situation et accompagnement
Matériel informatique : connexion Internet**,** ordinateur PC ou Mac, webcam et microphone. Configuration conseillée : 16 Go de RAM, disque SSD et carte graphique compatible avec les logiciels de modélisation et de rendu. Matériel de maquettisme : carton plume ou carton, colle, règle, outils de découpe, papiers et échantillons de matériaux
Logiciels de travail : SketchUp (modélisation 3D), V-Ray (rendus réalistes), AutoCAD (plans 2D), Adobe Photoshop (traitement d'images) et Adobe InDesign. Les licences et tarifs éventuels sont à vérifier auprès des éditeurs.

MODALITÉS

MODALITÉS D'ADMISSION

Un entretien de positionnement permet d'analyser le projet professionnel, les compétences et les besoins du candidat afin de vérifier l'adéquation de la formation à son profil.

MODALITÉS DE FINANCEMENT

CPF, OPCO, France Travail, financement personnel.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée à distance sur une plateforme e-learning, comprenant des ressources pédagogiques numériques, des supports de cours, des exercices pratiques et des évaluations de progression.

ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE ET ASSISTANCE TECHNIQUE

Dès l'inscription, un coach formation accompagne l'apprenant lors de sa première connexion à la plateforme et l'oriente vers la vidéo de présentation de son fonctionnement.

Un guide apprenant est accessible directement sur la plateforme. Il présente notamment les informations pratiques et les démarches à suivre pour contacter les services d'assistance pédagogique et technique.

SUIVI DE LA FORMATION

La progression de l'apprenant est suivie sur la plateforme d'apprentissage. Des évaluations permettent de mesurer l'acquisition progressive des compétences avant l'évaluation certificative.



UNITÉ 1 – TECHNIQUES DE VISUEL MERCHANDISING

- Qu'est-ce que le merchandising ?
- Les différentes typologies de magasin
- Les standards d'un magasin
- Les essentiels de mon métier
- L'identité visuelle
- Le plan stratégie-organisation
- Le plan séduction
- Le plan gestion
- Le styling : homme
- Le styling : femme
- Le styling : soirée
- Le cleaning : les quatre étapes



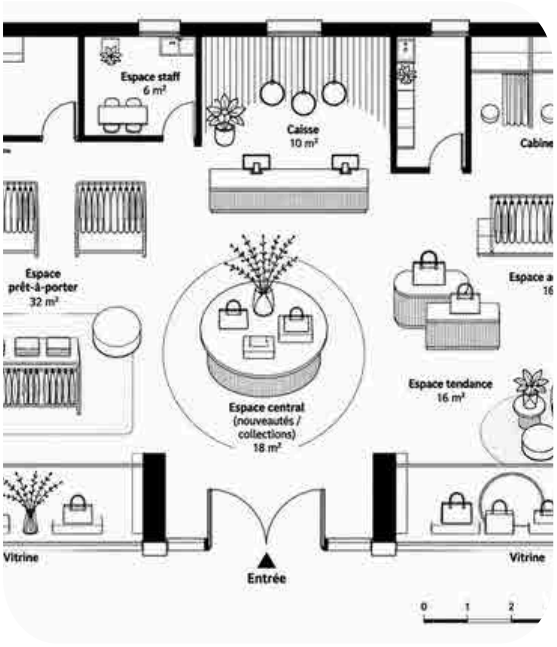


- Le colorama en merchandising
- La théâtralisation des produits
- Lecture et analyse d'un cahier des charges merchandising
- Principes d'implantation, plans et planogrammes appliqués aux espaces de vente
- Sélection des produits, accessoires, mannequins et supports de présentation
- Analyse des collections, des tendances et des codes stylistiques de marque
- Justification des associations de matières, de volumes et d'accessoires au regard de l'identité de marque
- Formalisation du positionnement des mannequins et des éléments scénographiques dans le projet
- Création de fiches de styling, croquis et planches d'inspiration
- Adaptation des mises en scène aux saisons et aux opérations commerciales
- Formalisation de consignes reproductibles par les équipes

UNITÉ 2 – ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

- Dessins techniques
- Techniques et vocabulaire
- Les cotations
- Les échelles
- Mise en volume
- Budgétisation
- Maquette
- Plans d'implantation, élévations et perspectives appliqués au merchandising
- Représentation des circulations, mobiliers, produits et contraintes spatiales
- Réalisation d'une maquette physique à échelle réduite : matériaux, assemblage, implantation des éléments
- Anticipation des contraintes techniques, logistiques, ergonomiques, réglementaires et budgétaires à partir de la maquette





UNITÉ 3 – AUTOCAD

- Présentation de l'interface et prise en main du logiciel
- Outils de dessin 2D et gestion des blocs
- Textes, annotations, cotations et échelles
- Mise en page, cartouches et export des plans au format PDF
- Application : réalisation d'un plan d'implantation coté pour un espace de vente

UNITÉ 4 – SKETCHUP

- Les bases fondamentales du logiciel
- Comment modéliser en 3D
- Découverte des outils et leurs applications
- Utiliser les matières et bases de données
- Workshop de modélisation
- Exercices de création ludique
- Les bonnes méthodes pour optimiser ses projets
- Modélisation d'une vitrine et des volumes commerciaux à partir d'un brief client





UNITÉ 5 – V-RAY

- La palette principale – V-Ray for SketchUp
- La palette des lumières – V-Ray Light
- V-Ray Utility
- V-Ray Objects
- Les matériaux
- Environnement
- Réglages de la caméra
- Les rendus
- Production d'un rendu explicatif cohérent avec l'identité de marque et les contraintes d'éclairage

UNITÉ 6 – SCÉNOGRAPHIE VITRINE

- La naissance des vitrines
- Le métier du window dresser
- Mettre en place un projet de vitrine
- Répondre à une demande de vitrine
- Travailler à l'aide d'un moodboard
- Les fondamentaux des couleurs
- Réaliser une gamme de couleurs
- Réaliser le décor de la vitrine à l'échelle 1
- Construction d'un concept scénographique fidèle à la marque et aux objectifs commerciaux
- Composition spatiale, storytelling, styling, choix des matériaux et éclairage



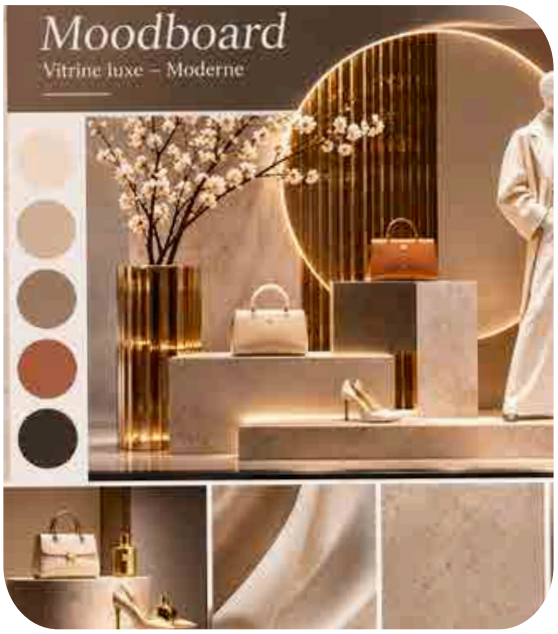


UNITÉ 6 – SCÉNOGRAPHIE VITRINE (SUITE)

- Conception d'une vitrine
- Analyse des attentes expérientielles des consommateurs et de leurs parcours
- Création d'ambiances visuelles, lumineuses, sonores, tactiles et olfactives
- Intégration de dispositifs interactifs, digitaux et phygitaux
- Adaptation des concepts aux publics et aux contraintes techniques, budgétaires, réglementaires et environnementales
- Formalisation des choix sensoriels et immersifs dans les supports de conception
- Prise en compte des contraintes de fabrication et d'installation

UNITÉ 7 – MOODBOARD

- Définition d'un moodboard
- La préparation d'un moodboard
- Réalisation d'un moodboard
- Moodboard – Étude de cas
- Application à la conception de vitrines : argumenter l'univers de marque et les choix créatifs





UNITÉ 8 – ADOBE PHOTOSHOP

- Les espaces colorimétriques
- La résolution d'image
- Caractéristiques d'un document
- Présentation de l'interface et des préférences
- Découverte des outils
- La retouche
- Composition de planches d'ambiance et retouches de visuels de scénographies commerciales

UNITÉ 9 – ADOBE INDESIGN

- Les formats de page
- Les blocs textes et paragraphes
- Les polices de caractères
- Les blocs images
- Les calques
- Les effets
- Le nuancier et les couleurs





UNITÉ 10 – PRESTATAIRES, PARTENAIRES ET ÉCO-CONCEPTION

- Identification des fournisseurs et prestataires nécessaires au projet
- Analyse des spécialités, compétences techniques et capacités de réalisation
- Comparaison des offres selon les contraintes du projet et du lieu
- Critères RSE : durabilité, réemploi, recyclabilité et réduction des déchets
- Sélection et justification des partenaires au regard du cahier des charges













School Online
UNIVERSITY

school-online.com

01 44 52 16 76
contact@school-online.com

Retrouvez toutes les informations complémentaires sur notre site internet school-online.com

Les informations mises à disposition sont données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives. Les logiciels, programmes et workshops évoluent en permanence et sont adaptés en fonction des besoins / tendances du marché

Accessibilité et handicap : Un référent handicap est disponible pour identifier les besoins spécifiques de chaque apprenant en situation de handicap et mettre en place les aménagements nécessaires. Contact : 01 44 52 16 76.