

Je m'investis à fond pour l'ensemble des projets que je réalise avec comme volonté de dépasser les attentes et repousser les limites. Mon objectif professionnel est de pouvoir allier mes compétences techniques et artistiques acquises.

Formation

- 2021-2026 **Master Ingénieur industriel (orientation électromécanique)**
ECAM Brussels Engineering School, Woluwe-Saint-Lambert
- 2021-2025 **Enseignement artistique Infographie et arts numériques**
Académie des beaux-arts, Watermael-Boisfort

Langues

Français, Anglais (B2)

Expériences



03/2026 → ■ **Réalisation d'une procédure de fabrication et de contrôle de pièces mécaniques**
Walibi Belgium, Wavre

Analyse de pièces critiques issues de trains d'attractions de fabricants tels qu'INTAMIN, MACK RIDES et GERSTLAUER, à partir de plans techniques et de données de maintenance, suivie de la définition des exigences techniques et normatives applicables au secteur des parcs d'attractions (EN 13814), ainsi qu'aux contraintes de fabrication, de contrôle et de sélection des matériaux. Mise en plan de pièces mécaniques sous SolidWorks, avec étude des tolérances dimensionnelles et géométriques en lien avec les interactions fonctionnelles, les ajustements et les contraintes de fabrication. Collaboration avec des laboratoires spécialisés et des sous-traitants pour la réalisation d'analyses chimiques, métallographiques, de mesures de dureté et d'essais mécaniques, afin de caractériser les matériaux, les traitements thermiques et les propriétés associées.

01/2026 → ■ **Mémoire - Conception et mise en œuvre d'une animation pour l'attraction "Mecalodon"**
Walibi Belgium, Wavre

Conception et développement d'une animation intégrée au tracé de l'attraction, incluant la réalisation des schémas électriques avec dimensionnement des installations (protections contre les courts-circuits et différentiels, câbles et équipements), des plans hydrauliques, des systèmes de contrôle-commande ainsi que des plans d'implantation. Le projet comprend également la sélection des technologies, la prise en compte des contraintes de l'installation existante, la coordination avec les fournisseurs et le suivi des approvisionnements.

L'installation complète sur site est actuellement réalisée avec le support des équipes techniques, il inclut le montage et le câblage de l'armoire électrique, installation hydraulique,.... Une phase de tests et de programmation de l'animation via DMX sera ensuite menée afin de valider le fonctionnement et les performances du système. Enfin, des instructions d'entretien et de maintenance seront établies afin de garantir la fiabilité de l'installation dans le temps au vu des conditions immergées d'une partie des installations.

- 2023-2025 **Cours particuliers**
MySherpa, Bruxelles
Soutien d'élèves du secondaire pour les cours de mathématiques, physique et méthode de travail

Projets personnels

- 2022 → **Okbots Expedition**
Développement d'un jeu vidéo à l'aide du moteur Unreal Engine (et divers logiciels de production. Le design graphique, la programmation, le gameplay, le design audio sont réalisés personnellement
- 2020 → **Créations graphiques et illustrations**
Productions d'illustrations originales avec un style graphique unique et développement de visuels adaptés à différents projets créatifs
Plus d'informations : aurelienpetit.com

Logiciels professionnels

Aspect technique : Solidworks, Matlab, Abaqus, Eleccalc, Fusion
Aspect créatif : Unreal Engine 5, Final Cut Pro, Motion, Logic Pro, Affinity

