

PETIT Aurélien

contact@aurelienpetit.com

Belgique

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

2024→	<input checked="" type="checkbox"/> Master Ingénieur industriel (orientation électromécanique) <i>ECAM Brussels Engineering School, Woluwe-Saint-Lambert</i>	Français, Anglais (B2)
2021-2025	<input type="checkbox"/> Enseignement artistique Infographie et arts numériques <i>Académie des beaux-arts, Watermael-Boitsfort</i>	
2015-2021	<input type="checkbox"/> CESS <i>Institut Saint-André, Ixelles</i>	

Langues

Expériences

2025 (6 semaines)	<input type="checkbox"/> Stage d'observation Immersion en entreprise comprenant la réalisation de projets liés aux techniques spéciales du bâtiment et l'observation du quotidien d'ingénieurs industriels et dessinateurs/projeteurs avec le suivi de chantiers/réunions hebdomadaires. <i>Lemaire Ingénieurs, Auderghem</i>
2023-2025	<input type="checkbox"/> Cours particuliers Soutien d'élèves du secondaire pour les cours de mathématiques, physique et méthode de travail. <i>MySherpa, Bruxelles</i>

Projets personnels

2022→	<input checked="" type="checkbox"/> 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→	<input checked="" type="checkbox"/> 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 (CSWA), Matlab, Abaqus, Eleccalc, Fusion, RobotStudio, ...

Aspect créatif : Unreal Engine 5, Final Cut Pro, Motion, Logic Pro, ...

