

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→ ■ **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
- 2015-2021 □ **CESS**
Institut Saint-André, Ixelles

Langues

Français, Anglais (B2)

Expériences

- 2025 (6 semaines) □ **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.
Lemaire Ingénieurs, Auderghem
- 2023-2025 □ **Cours particuliers**
Soutien d'élèves du secondaire pour les cours de mathématiques, physique et méthode de travail.
MySherpa, Bruxelles

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 (CSWA), Matlab, Abaqus, Eleccalc, Fusion, RobotStudio, ...
Aspect créatif : Unreal Engine 5, Final Cut Pro, Motion, Logic Pro, ...

