

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

- 09/2024 → ■ **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

- 01/2026 → ■ **Travail de fin d'étude**  
Sujet : Mécanique/Fabrication  
*Walibi Belgique, Wavre*
- **Stage d'insertion professionnelle**  
Sujet : Conception d'une animation pour une attraction : réalisation des plans électriques et hydrauliques, conception du système de contrôle DMX, recherche artistique et élaboration des plans d'implantation.  
*Walibi Belgium, Wavre*
- 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](http://aurelienpetit.com)

## Logiciels professionnels

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

