



SAMY BERGHOL

ÉTUDIANT EN BUT INFORMATIQUE – DÉVELOPPEMENT LOGICIEL ET APPLICATIONS AUDIO



github.com/BERGHOL



www.linkedin.com/in/samy-berghol



samyberghol@gmail.com



06 56 67 01 75



21 ans



Permis B



Nationalité Italienne

LANGAGES INFORMATIQUES

Python, C, C++, Java, LUA

SQL, PostgreSQL, Plpgsql

HTML, CSS, JavaScript (Vue.js et Node.js)

LOGICIELS

JUCE, FL Studio, DaVinci Resolve, Photoshop, Canva, GIMP

Visual Studio Code et Visual Studio

Cisco Packet Tracer, Oracle VM, MongoDB, Docker, Metabase, Git (GitHub et GitLab) et Figma

Maîtrise du pack Office

LANGUES

Italien : Maternelle

Français : Courant

Anglais : Courant (Niveau B1)

Espagnol : Intermédiaire

Arabe : Intermédiaire

PRINCIPAUX INTÉRÊTS

Production Musicale | Cuisine | Voyages | Langues

Actuellement en troisième année de BUT Informatique et créateur musical indépendant depuis cinq ans, je souhaite combiner ma passion pour la musique et mes compétences en informatique pour concevoir des applications ou des extensions orientées musique. Curieux et impliqué, j'aime apprendre, expérimenter et contribuer à des projets concrets dans le monde de l'audio numérique.

FORMATIONS

BUT Informatique, Calais (62100) de 2022 à 2025

Troisième année BUT Informatique,
IUT du Littoral Côte d'Opale

BACCALAURÉAT, Casablanca (Maroc) de 2021 à 2022

Spécialité Physique Chimie, SVT, math complémentaire
Groupe Scolaire la Résidence

PROJETS

Développement de plugins audio

De Octobre à Novembre 2025

- Conception d'un plugin audio utilisant l'IA, pour la correction de phase entre plusieurs signaux audio sur un DAW.
- Conception d'un analyseur de spectre audio en temps réel, inspiré du Klark Teknik DN60, avec des indicateurs de fréquences et 3 canaux pour la mesure de niveau .
- Conception de plugins audio FDN avec deux modes (Reverb et Delay) et 4 contrôleurs (Pre-Delay, Decay, Blend et Width), inspiré du EMT 140 Plate Reverb.
 - Technologies utilisées : Visual Studio, JUCE, C++

BLUE FRONTLINE

De Septembre à Novembre 2025

- Conception d'un jeu de bataille navale en implémentant des règles et des gestions de mouvements et de tirs.
- Création et enregistrement de l'ensemble des sons du jeu, ainsi que d'un système audio spatial utilisant une API personnalisée.
- Développement de l'interface de jeu avec Pygame.
 - Technologies utilisées : Visual Studio Code, Python (Pygame), FL Studio, GIMP

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

ASSISTANT SONORE – La Cave prod (Studio d'enregistrement)

Casablanca (Maroc) De Juin à Août 2025

- Assistance à l'ingénieur du son pour les prises de voix, le mixage et le mastering.
- Installation et configuration du poste de travail (FL Studio, plugins).
- Branchement du matériel audio (micros, enceintes, interfaces).
- Participation à l'aménagement du studio et à l'optimisation acoustique.

STAGIAIRE – MERCURE IT (Projet Société Générale)

Casablanca (Maroc) D'Avril à Juin 2025

- Mise en place d'un système de calcul des ratios réglementaires, solvabilités et concentration dans le cadre de la norme Bâle II.
- Participation à la migration du workflow de Talend vers Apache Hop.
- Modélisation, automatisation et optimisation des processus de traitement des données.