

ELEONORA SIMEONE

EDITOR e COPYWRITER

Cellulare: + 39 320 110 9896

Indirizzo: Via G. Marradi 209, 57126, Livorno LI

Email: <u>ele.sime@gmail.com</u>
Sito web: <u>https://elesi.me/</u>

Blog: https://medium.com/@ele.sime

SU DI ME

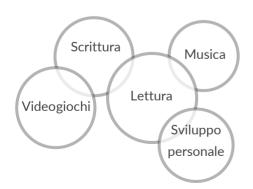
Sono una persona determinata a diffondere cultura. Mi appassionano la lettura, i libri, la scrittura e l'editing. Riesco a coniugare un lavoro tecnico ad una propensione umanistica e, anche di fronte a sfide tecniche complesse, sono sempre riuscita ad apprendere in autonomia

COMPETENZE

PROFESSIONALI

PERSONALI

INTERESSI



LINGUE

ITALIANO + INGLESE + LATINO

PERCORSO DI STUDI

LAUREA MAGISTRALE IN EDITORIA 2018

Università degli Studi di Milano – Milano: Tesi di laurea in editoria multimediale dal titolo "*Canterville*, progettazione e sviluppo di un videogioco a tematica letteraria".

Votazione: 110/110 con lode.

Materie trattate: economia delle imprese editoriali, laboratorio di web design e digital humanities, cultura visuale, editoria digitale.

LAUREA TRIENNALE IN LETTERE MODERNE 2015

Università di Pisa – Pisa: Tesi di Laurea in Teoria della Letteratura dal titolo "Soprannaturale e dintorni nei racconti di Dino Buzzati".

Competenze acquisite: conoscenza della storia, della letteratura e della lingua italiana, capacità comunicativa sia scritta che orale.

DIPLOMA DI LICEO CLASSICO

ISIS Niccolini-Palli - Livorno

ESPERIENZE LAVORATIVE

COPYWRITER / 2018 – presente

TEDxLivorno: Gestione di comunicazione e storytelling dell'evento TEDxLivorno sui canali social e scrittura di articoli per il blog Medium. Riferimenti: https://tedxlivorno.com/ e https://medium.com/tedxlivorno.

COLLABORATRICE / ottobre - dicembre 2018

Testata giornalistica II Telegrafo (Gruppo La Nazione) – Livorno: Scrittura di articoli per la cronaca bianca e spettacolo.

CONTENT CREATOR / giugno – ottobre 2016

Stage presso la web agency Joincom Cosulting S.r.l.- Milano: Scrittura di articoli pubblicitari e di intrattenimento; cura della parte SEO e di Wordpress; editing di articoli da pubblicare.

PROGETTI

- "CANTERVILLE" / 2018 - presente

Sviluppo di un videogioco platform 2D, *Canterville*, basato sul racconto *Il fantasma di Canterville* di O. Wilde, per divulgare testi letterari.

- "OCCHIOLIVORNO" / 2013 - 2016

Editing e correzione bozze degli articoli pubblicati sulla piattaforma. Riferimenti: http://occhiolivorno.blogspot.com/.