



## Gaetano Reina

**Data di nascita:** 17/11/1996 | **Nazionalità:** Italiana | (+39) 3806998726 |  
[gaereina@virgilio.it](mailto:gaereina@virgilio.it) | Via Eugenio de Riso 77, 88100, Catanzaro, Italia

### ● **ESPERIENZA LAVORATIVA**

01/07/2022 – ATTUALE – Catanzaro, Italia  
**SOCIAL MEDIA MANAGER – DNA: LAB**

Strategie e gestione dei social media e attività di SEM e SEO per i clienti di DNA: Lab.  
Con focalizzazione sulla ristrutturazione dei profili social, con l'obiettivo di far crescere le aziende online e nelle vendite, tramite attività di humanizing brand

2018 – 2018 – Catanzaro, Italia  
**ADDETTO ALL'INVENTARIO – COMUNE DI CATANZARO**

2021 – ATTUALE  
**ATTIVITÀ DI RICERCA – PROJECT & PLANNING**

Attività di ricerca presso l'azienda di consulenza Project & Planning per specifici campi di studio

### ● **ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

2020 – ATTUALE – Napoli, Italia  
**LAUREA MAGISTRALE IN INNOVATION & INTERNATIONAL MANAGEMENT – Università Federico II di Napoli**

**Indirizzo** Napoli, Italia

2016 – 2020 – Rende, Italia  
**LAUREA IN ECONOMIA AZIENDALE CON SPECIALIZZAZIONE IN MANAGEMENT E FINANZA D'IMPRESA – Università della Calabria**

**Indirizzo** Rende, Italia

06/04/2022 – 09/04/2022 – Italia  
**CORSO DI NEURO STORYTELLING – Associazione Italiana di Neuromarketing**

**Indirizzo** Italia

2015  
**DIPLOMA DI LICEO SCIENTIFICO – Liceo Scientifico Luigi Siciliani**

## TESI DI LAUREA

---

### Strategia di crescita di una Start-up Innovativa: Artiness

---

Come lavoro conclusivo del percorso di studi triennali, è stata prodotta una tesi di laurea con l'obiettivo di analizzare i modelli teorici di crescita di una Start-up Innovativa, partendo dalla fondazione fino ad arrivare allo sviluppo e alla fase di exit. L'analisi ha compreso anche strumenti di finanziamenti diversi dai classici round.

Il lavoro si è concluso con l'analisi di una start-up innovativa operante nel settore della chirurgia e della telemedicina.

## COMPETENZE LINGUISTICHE

---

Lingua madre: **ITALIANO**

Altre lingue:

	COMPRESIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
<b>INGLESE</b>	C1	C1	B2	C1	B2
<b>TEDESCO</b>	A2	A2	A1	A1	A2

*Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato*

## COMPETENZE DIGITALI

---

### Le mie competenze digitali

Padronanza del Pacchetto Office (Word Excel PowerPoint ecc) | Microsoft Office | Windows | Social Network | Google | Utilizzo del browser | Elaborazione delle informazioni | Figma (web prototyping) | Utilizzo dei principali strumenti per la collaborazione online (es. Google Suite, Miro) | workplace | Gestione autonoma della posta e-mail | Instagram | Buona padronanza del pc dei software ad esso correlati e del pacchetto Office

## ATTIVITÀ SOCIALI E POLITICHE

---

01/2022 – ATTUALE

### Membro Tesoreria Volt Italia

---

Italia

### Membro Team PR

---

Italia

03/2020 – ATTUALE

### Co-coordinatore Volt Calabria e Catanzaro

---

Calabria e Catanzaro  
Descrizione presa dal sito:

"Volt è il primo partito paneuropeo, nato a ridosso della Brexit quando il sogno europeo ha subito un duro colpo.

Volt è un movimento fondato sui valori della libertà, dell'uguaglianza, dell'equità intergenerazionale, di genere e territoriale, della solidarietà tra e nei popoli e dell'uso sostenibile delle risorse naturali.

Volt crede fermamente nella democrazia liberale come strumento che ha consentito di fare dell'Italia e dell'Europa luoghi di pace e prosperità.

In Volt crediamo fermamente che le differenze arricchiscono e la società progredisce valorizzando le qualità uniche e irripetibili di ogni individuo.

Questo documento illustra le coordinate politiche e gli obiettivi verso cui tendere per dare forma alla nostra visione per il futuro dell'Europa e di un'Italia europea"

<https://www.voltitalia.org/>

## ● **PATENTE DI GUIDA**

---

**Patente di guida:** A2

**Patente di guida:** A

**Patente di guida:** B

## ● **CONFERENZE E SEMINARI**

---

**30 years of European Union**

---

## ● **PROGETTI**

---

10/2018

**Business Game organized by University of Calabria and ARTÈMAT in Autumn 2018**

---

Il nostro team si è piazzato 4° su 20

I Business Game sono strumenti di simulazione manageriale, innovativi, coinvolgenti e non convenzionali, che permettono di simulare le dinamiche e logiche di uno specifico scenario economico.

I partecipanti, suddivisi in team, competono tra loro all'interno dello stesso mercato virtuale, stimolando il **problem solving**, la **creatività**, l'**analisi strategica** e il **decision-making**. Ogni team gestisce un'azienda virtuale, implementando una strategia competitiva con l'obiettivo di massimizzare il valore di mercato. Il Business Game è costituito da 3 a 6 round di simulazione: ogni round simula un semestre di operatività dell'azienda sul mercato. Round dopo round, le attività di decision-making sono caratterizzate da un processo di analisi e di confronto.

05/2019

**Strategic Business Game organized by University of Calabria at Cosenza**

---

02/2019 - 06/2019

**Web Marketing Project by UNICAL**

---

Un progetto di analisi dei siti, valutandone poi anche l'offerta formativa, dei principali siti delle università che gli studenti percepivano come dirette concorrenti dell'UNICAL.

In particolare si sono analizzati, con un approccio consulenziale i siti e in generale la comunicazione online (Social, Newsletter, etc) di: Università della Calabria, Università degli Studi Magna Graecia, Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, Politecnico di Torino, Università Sapienza di Roma.

Il lavoro ha ricevuto i complimenti della professoressa per la qualità e l'attenzione ai dettagli, specialmente nel report.

2019

## **Economic Choices for South Italy**

---

02/2019 – 05/2019

### **STARTUP "L'IMPRESA CHE FAREI"**

---

Progetto di sviluppo di un'idea innovativa per sulla GDO realizzato dal Lions Club International e Sigma. L'idea presentata ha ricevuto l'attestato come idea più innovativa, pur non vincendo il progetto.

### **6° PREMIO AGOL: Giovani Comunicatori**

---

Contest nato per dare l'opportunità a studenti universitari e a giovani professionisti U35 del mondo della comunicazione, di misurarsi e mettersi alla prova, sviluppando dei progetti responsive dei brief redatti da alcune delle più importanti aziende del nostro Paese.

L'obiettivo era quello di sviluppare una campagna di comunicazione per CREVAL.

03/2021 – 06/2021

### **Spesa in R&S delle top aziende mondiali**

---

Studio statistico nel quale si scelto di esaminare gli "investimenti in R&S" da parte delle 20 imprese mondiali per fatturato.

Analizzando la spesa delle suddette imprese attraverso l'analisi delle seguenti iniziative:

- innovazione di processi produttivi;
- innovazione di prodotti/servizi;
- notevole miglioramento di processi produttivi;
- notevole miglioramento di prodotti/servizi.

03/2021 – 06/2021

### **L'impatto della trasformazione digitale sul settore della moda di lusso**

---

Analisi dell'impatto delle nuove tecnologie digitali e relativi trend di sviluppo sulla moda di lusso.

All'analisi è stata legata anche un'iniziativa imprenditoriale che coinvolgeva diverse startup.

2021 – 2021

### **Ercolano in prima persona**

---

Progetto di implementazione della realtà virtuale e della realtà aumentata negli scavi di Ercolano, senza la perdita di posti di lavoro da parte delle guide, ma cambiando il modo in cui si vive il sito archeologico.

Progetto presentato al comune di Ercolano.

10/2021 – 12/2021

### **Fancy Crickets**

---

Redazione di un Business Plan su un'azienda allevatrice di insetti edibili e i loro processi di trasformazione.

02/2022 – 04/2022

### **DeFi e Blockchain**

---

Analisi delle tendenze della Decentralized Finance e prospettive di sviluppo e di Amber Group e dei suoi prodotti

24/05/2021 – 08/06/2021

## **La Digital Marketing Transformation sul settore della moda di lusso**

---

Analisi e possibili sviluppi che la trasformazione digitale e le nuove tecnologie ad essa allegate potrebbero portare all'interno della moda di lusso.

L'analisi comprendeva il posizionamento dei principali marchi, analisi dei loro touchpoint e comportamento sui social e relativa comunicazione.

Il progetto si concludeva con la creazione e descrizione di un app che, attraverso l'uso di particolari tecnologie, permette di superare le barriere sensoriali dell'acquisto online e relativa ristrutturazione dei negozi

13/10/2022 – 15/10/2022

## **Staff organizing conferenze internazionali**

---

Partecipazione come organizzatore dello staff meeting organizing per Meeter, società di servizi congressuali per il XIX itAIS (Conference of the Italian Chapter of AIS) e XIV MCIS (Mediterranean Conference on Information Systems)

06/2020 – 07/2020

## **Tirocinio formativo presso Tecno SRL**

---

Tecno è un gruppo industriale, affermato in Italia e all'estero, per servizi di consulenza aziendale volti al miglioramento del rating ESG delle aziende interessate all'ottimizzazione delle proprie performance.

Il gruppo Tecno offre servizi e prodotti in più ambiti imprenditoriali: sostenibilità, accise e fiscalità internazionale, coniugando il tutto attraverso la sua spiccata vocazione digitale.

## ● **HOBBY E INTERESSI**

---

### **GDR Master**

---

Essere un Master in diversi giochi di ruolo mi ha aiutato a districarmi in una serie di situazioni impreviste e che uscivano dal sentiero che avevo tracciato per la storia.

MI ha permesso inoltre di aumentare l'empatia verso persone e situazioni diverse.

---

*Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".*

