



**MAKE IT HAPPEN!**  
**Reglamento**

*Última revisión: 8 de julio de 2021*



## Índice

1.	<a href="#">QUÉ ES «MAKE IT HAPPEN!»</a>	4
1.1.	<a href="#">Cómo funciona «MAKE IT HAPPEN!»</a>	4
1.2.	<a href="#">Duración y vencimiento de «MAKE IT HAPPEN!»</a>	4
2.	<a href="#">QUIÉN PUEDE PARTICIPAR</a>	4
3.	<a href="#">CÓMO PARTICIPAR EN «MAKE IT HAPPEN!»</a>	4
4.	<a href="#">FASES DEL PROGRAMA – DESCRIPCIÓN DETALLADA</a>	5
4.1.	<a href="#">Application (Aplicación)</a>	5
4.2.	<a href="#">Preliminary Assessment (Evaluación preliminar)</a>	5
4.2.1.	<a href="#">Cumplimiento normativo y antimonopolio</a>	6
4.2.2.	<a href="#">Composición de la Preliminary Assessment Committee (Comisión de evaluación preliminar)</a>	6
4.2.3.	<a href="#">Votación y criterios de evaluación</a>	6
4.2.4.	<a href="#">Resultado de la votación</a>	6
4.3.	<a href="#">Design (Diseño)</a>	7
4.4.	<a href="#">Reserva del Pitch Day (Día de la presentación)</a>	7
4.5.	<a href="#">Pre-Pitch Selection (Preselección de presentaciones)</a>	8
4.5.1.	<a href="#">Composición de la comisión de preselección y votación</a>	8
4.5.2.	<a href="#">Votación y criterios de evaluación</a>	8
4.5.3.	<a href="#">Resultado de la votación</a>	9
4.5.4.	<a href="#">Composición de la Pitch Committee (Comisión de presentación)</a>	9
4.5.5.	<a href="#">Votación y criterios de evaluación</a>	10
4.5.6.	<a href="#">Resultado de la votación</a>	10
4.6.	<a href="#">Aceleración (Acceleration) (solo para Green Journey)</a>	11
4.7.	<a href="#">Día de demostración (Demo Day) (solo para Green Journey)</a>	11
5.	<a href="#">IDIOMA</a>	11
6.	<a href="#">ELEMENTOS DE APOYO</a>	11
6.1.	<a href="#">Juego de herramientas</a>	11
6.2.	<a href="#">Servicio de asistencia técnica</a>	12
7.	<a href="#">REQUISITOS COMERCIALES Y LEGALES</a>	12
7.1.	<a href="#">Derechos de propiedad intelectual</a>	12
7.2.	<a href="#">Aspectos fiscales</a>	12
7.3.	<a href="#">Protección de datos</a>	13
7.4.	<a href="#">Confidencialidad</a>	13



<a href="#">7.5. Respeto de la normativa aplicable</a>	13
<a href="#">7.6. Uso de la marca Enel y publicidad de la idea innovadora</a>	13
<a href="#">7.7. Responsabilidad personal</a>	13
<a href="#">7.8. Modificaciones del Reglamento</a>	13



## 1. QUÉ ES «MAKE IT HAPPEN!»

«MAKE IT HAPPEN!» es un programa (el «**Programa**») de Enel dirigido a sus empleados que, a fin de estimular el espíritu emprendedor del personal, brinda la posibilidad de proponer y llevar a cabo proyectos innovadores («Ideas») que generen valor para la empresa.

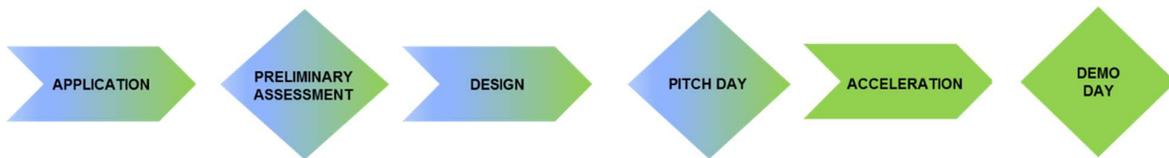
El Programa está respaldado por la plataforma Open Innovability®, con una sección específica denominada MAKE IT HAPPEN!, (la «**Plataforma**») y gestionado por el servicio Innovability PO de Enel S.p.A. Las ideas propuestas pueden pertenecer a las categorías de itinerario («**Journey**») siguientes:

- Nuevos modelos de negocio (*Green Journey*)
- Ideas innovadoras para mejorar la actividad y el entorno de trabajo en Enel (*Blue Journey*)

Con la aceptación de este reglamento («Reglamento») los empleados que deseen participar aceptan incondicionalmente los términos y condiciones incluidos y se comprometen a respetarlos a lo largo de todo el Programa.

### 1.1. Cómo funciona «MAKE IT HAPPEN!»

El Programa, como se describe en el párrafo 4, consta de 6 fases: Application (Aplicación), Preliminary Assessment (Evaluación preliminar), Design (Diseño), Pitch Day (Día de presentación), Acceleration (Aceleración) y Demo Day (Día de demostración); las dos últimas solo para el itinerario *Green Journey*.



### 1.2. Duración y vencimiento de «MAKE IT HAPPEN!»

El Programa está siempre abierto. Los participantes pueden enviar su idea («**Aplicación**») en cualquier momento.

Las fechas y el vencimiento de las distintas fases del Programa se podrán ampliar o modificar en función del número de candidaturas o de la disponibilidad de las comisiones de selección. Cualquier extensión o cambio se comunicará en la Plataforma.

## 2. QUIÉN PUEDE PARTICIPAR

Todos los empleados de las empresas del Grupo Enel pueden participar en «MAKE IT HAPPEN!».

La participación puede ser individual o en grupo.

Cada grupo puede incluir un máximo de 6 personas.

Una misma persona no puede participar a la vez en más de una propuesta de la categoría de *Green Journey*.

De forma excepcional (e.g. falta de disponibilidad repentina o cese laboral por alguna causa de los componentes de un grupo), podrá cambiarse la composición del grupo durante el Programa mediante la oportuna comunicación en la Plataforma.

## 3. CÓMO PARTICIPAR EN «MAKE IT HAPPEN!»



Para participar en el Programa es preciso registrarse de antemano en la Plataforma (a través de la conexión automática de la Intranet o directamente con el enlace <https://openinnovability.enel.com>), y acceder a la sección «MAKE IT HAPPEN!».

#### 4. FASES DEL PROGRAMA – DESCRIPCIÓN DETALLADA

##### 4.1. Application (Aplicación)

En la fase de Aplicación, los empleados que deseen adherirse al Programa pueden, una vez seleccionada una de las dos categorías (*Green Journey* o *Blue Journey*), introducir su idea en la Plataforma cuando lo deseen, cumplimentando el *formulario de aplicación*.

En caso de participar en grupo, la Aplicación de la idea la realiza un único miembro del grupo en nombre de todos los demás componentes, que se indicarán debidamente en la sección adecuada del formulario del itinerario elegido. Los componentes del grupo indicados en el formulario recibirán una notificación automática por correo electrónico cuando se introduzca la idea.

**Para poder reservar el día de la presentación (Pitch Day), todos los miembros del grupo deben haber aceptado el Reglamento.**

El *formulario de aplicación* incluye los siguientes campos:

1. Problema/necesidad identificada
2. Línea de negocio global/servicio afectados por la idea
3. Título de la idea
4. Síntesis de la idea
5. Descripción detallada de la idea
6. Ventajas/oportunidades de negocio derivadas de la idea
7. Objetivos de desarrollo sostenible más importantes del contenido de la idea\*
8. País de procedencia
9. Inversión necesaria
10. Composición del grupo
11. Lienzo de modelos de negocio (solo para el *Green Journey*)
12. Presentación (Pitch) en vídeo\*
13. Presentación en formato PDF

Los campos marcados con un asterisco (\*) son optativos.

En esta fase, los participantes tendrán a su disposición en la Plataforma las herramientas de puesta en marcha («Startup Toolkit» en el art. 6.1, más adelante).

También se incluye una lista de contacto de compañeros de Enel dispuestos a ofrecer sugerencias y opiniones a los participantes que los deseen ponerse en contacto con ellos (los «**mentores internos**»).

Los participantes puede ponerse en contacto con uno o más mentores y contar con sus conocimientos y experiencia. Los mentores pueden decidir si ofrecer apoyo o no a los participantes que lo soliciten.

El título, la síntesis de la idea y el nombre de los participantes quedarán a disposición de todo el personal de Enel en una página específica de la Intranet.

##### 4.2. Preliminary Assessment (Evaluación preliminar)

Una comisión específica y creada aposta («**Comisión de evaluación preliminar**») evaluará todas las ideas presentadas y decidirá si pueden pasar a la siguiente fase de Diseño.



#### 4.2.1. Cumplimiento normativo y antimonopolio

Se recuerda que las prescripciones reguladoras (*unbundling*) y antimonopolio obligan a la empresa de distribución y a las de venta que operan en el mercado libre y en el mercado tutelado, partes de un grupo integrado verticalmente, así como a los propios empleados, a tratar de forma reservada los CD de información «comercialmente sensible» y a impedir la transferencia cruzada de datos y recursos.

Por tanto, y para verificar la conformidad de los Proyectos con la normativa de referencia, como la reguladora (*unbundling*) y antimonopolio, en la fase de Evaluación preliminar se valorarán:

- la composición de los grupos
- el contenido y la finalidad de la idea

La posible desviación y envergadura de tales elementos con respecto a la normativa/regulación mencionada más arriba podría derivar incluso en la exclusión de la idea del Programa.

#### 4.2.2. Composición de la Preliminary Assessment Committee (Comisión de evaluación preliminar)

La Comisión de evaluación preliminar se compone de 7 miembros, seleccionados al azar en cada caso por un algoritmo a través de la Plataforma, preferentemente del mismo país que los participantes, y así compuesta:

- 2 de los 200 principales
- 2 jóvenes (personas con menos de 10 años de antigüedad en la empresa)
- 3 personas de Innovación (que trabajan en Innovability, embajadores de la innovación, antiguos participantes del Programa, voluntarios de la innovación).

#### 4.2.3. Votación y criterios de evaluación

En los 5 días laborales posteriores a la introducción de la idea en la Plataforma, todos los miembros de la Comisión de evaluación preliminar deben emitir su voto y puntuar la idea de 1 (mínimo) a 4 (máximo) conforme a los siguientes criterios:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS
<b>Problema/necesidad</b>	Existencia e importancia del problema/necesidad que aborda la idea	De 1 a 4
<b>Efecto «iguau!»</b>	Grado de innovación de la idea propuesta para resolver el problema/necesidad	De 1 a 4
<b>Ventajas/oportunidades de negocio</b>	Oportunidad de negocio o ventajas en cuanto a nuevos ingresos o ahorro/eficiencia	De 1 a 4
<b>Idoneidad para Enel</b>	Coherencia de la idea con la estrategia de sostenibilidad e innovación y los valores de Enel	De 1 a 4
<b>Calidad</b>	Calidad de la descripción en términos de exhaustividad y claridad de la información ofrecida	De 1 a 4

Cada miembro de la Comisión de evaluación preliminar agrega las razones generales del voto.

El resultado de cada criterio se calcula como media simple del voto de cada componente. Sucesivamente, la puntuación final resulta de la media de los resultados de todos los criterios.

En caso de que trascurridos los 5 días laborales falten votos de uno o más componentes de la Comisión de evaluación preliminar, se procederá a sustituir a los mismos y a prorrogar el plazo de votación.

#### 4.2.4. Resultado de la votación

Si la puntuación final es de 2,5 como mínimo, se aprueba la idea y pasa a la fase de Diseño.



Los resultados de las votaciones, incluidas las razones, se comunican por correo electrónico al participante (o a todos los participantes si se trata de un grupo).

### 4.3. Design (Diseño)

Los participantes admitidos en la fase de Diseño tienen la oportunidad de desarrollar la idea en términos de producto viable mínimo ( en lo sucesivo «MVP» del inglés «**Minimum Viable Product**») para presentarla a la siguiente evaluación durante del día de la presentación (Pitch Day).

Por MVP se entiende una versión inicial del producto/servicio objeto de la idea, preparada de modo que comprenda el conjunto mínimo de características que sea indispensable para su funcionamiento.

La función del MVP es, por tanto, la de obtener el *feedback* de los destinatarios potenciales de la idea, de forma que cubra el *hueco* de las características ausentes en el producto/servicio.

Las actividades propias de la fase de Diseño se podrán desarrollar en el ámbito del contexto empresarial si se dirige a los compañeros de Enel. Otras posibles actividades dirigidas a terceros (p. ej., suministro de *survey/test*) se deberán realizar a título personal y exclusivamente fuera del contexto laboral y empresarial. En este caso, los participantes deberán presentarse ante los terceros interesados como particulares y se comprometen a:

- No utilizar el nombre, marcas ni logotipos de Enel
- No utilizar la circunstancia de empleado de Enel
- No difundir ni comunicar información o material confidencial de las empresas del Grupo Enel
- No emplear de manera alguna recursos ni equipos informáticos de Enel
- Desempeñar las actividades exclusivamente fuera del contexto laboral y empresarial
- No recopilar datos personales de terceros (suministro de *survey/test* exclusivamente de forma anónima).

El participante exonera de cualquier responsabilidad a Enel derivada del desarrollo de todas las actividades realizadas durante la fase de Diseño.

En esta fase, debe estar disponible en la Plataforma lo siguiente:

- La herramienta de diseño («Design Toolkit»), descrita más adelante en art. 6.1.
- Una segunda lista de *mentores*, profesionales externos en este caso, integrantes de ecosistemas de innovación internacionales (los «**mentores externos**»), con los que se puede consultar para tener sugerencias y apoyo en la fase de desarrollo del MVP. Los participantes puede ponerse en contacto con uno o más mentores y contar con sus conocimientos y experiencia. Los mentores pueden decidir si ofrecer apoyo o no a los participantes que lo soliciten.

### 4.4. Reserva del Pitch Day (Día de la presentación)

El Pitch Deck es la presentación de la idea y consiste en la cumplimentación de la plantilla específica, a disposición de los participantes en la herramienta de diseño (Design Toolkit), descrita más adelante en art. 6.1. La presentación de la idea se realiza en un evento específico («Pitch Day») conforme a las condiciones y modalidad indicadas a continuación.

Las fechas de Pitch Day que se pueden reservar estarán visibles en la Plataforma para los participantes que se encuentren en la fase de Diseño. Podrán reservar hasta 30 días antes de la fecha seleccionada.

Para reservar, es necesario enviar por la Plataforma la presentación en PDF (la «**Pitch Deck**»).

La Plataforma permite inscribir hasta 10 ideas por cada día de presentación (Pitch Day).

Una vez que se alcanza el máximo de reservas, los participantes deben elegir otra fecha que esté disponible.

La evaluación previa a la admisión del día de la presentación (Pitch Day) se la lleva a cabo una comisión específica durante la fase intermedia de preselección de presentaciones (Pre Pitch Selection).



#### 4.5. Pre-Pitch Selection (Preselección de presentaciones)

La presentación enviada por el participante la evalúa un Pre-Pitch Committee (la «**Comisión de preselección**») que decide si la idea cuenta con los requisitos necesarios para acceder al día de la presentación (Pitch Day).

##### 4.5.1. Composición de la comisión de preselección y votación

La Comisión de preselección que decide si se admiten o no las ideas del *Green Journey* en el día de la presentación (Pitch Day) la forman 3 directivos de Innovación, responsables de unidad de la estructura organizativa Innovability, de los cuales, el Innovation Manager Global pertenece a la línea de negocio a la que se refiere la idea. En caso de ausencia, el algoritmo selecciona otro componente al azar.

La Comisión de preselección que decide sobre la admisión de las ideas del *Blue Journey* la componen 3 miembros: el responsable de People Empowerment de GBL/País, un *experto comercial* elegido en función de la idea propuesta y un empleado del servicio Innovability.

##### 4.5.2. Votación y criterios de evaluación

La Comisión de preselección podrá ponerse en contacto con los participantes para conocerlos y para recibir información aclaratoria, y decidirá a discreción sobre la validez de las candidaturas, en base a los criterios indicados a continuación:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Problema/necesidad	Existencia e importancia del problema/necesidad
Efecto «¡guau!»	Grado de innovación de la idea propuesta para resolver el problema/necesidad
Eficacia de la solución (MVP)	Eficacia de la solución para resolver el problema/necesidad identificado Eficacia de la propuesta de valor (« <i>value proposition</i> »)
Valor generado	Capacidad de la solución/producto para generar valor para la empresa en cuanto a nuevos <i>ingresos o ahorro</i>
Expectativas económicas	Precisión de las previsiones de ingresos/ahorros, costes y resultados del proyecto
Calidad de la propuesta	Calidad de la descripción en términos de exhaustividad y claridad de la información ofrecida
Espíritu emprendedor	Capacidad del participante para «vender» su visión con claridad y eficacia y desarrollar con éxito la solución
Inversión necesaria	Racionalidad e idoneidad de la inversión solicitada
Viabilidad	Capacidad del participante para aclarar cualquier problema potencial que afecte a la viabilidad y a acometer posibles acciones para encauzarlo. Viabilidad de la solución también desde un punto de vista técnico
Idoneidad para Enel	Coherencia de la idea con la estrategia de sostenibilidad e innovación y los valores de Enel. «La solución menoscaba la cuota de mercado de los productos/servicios de Enel existentes?»
Facilidad de comprobación*	«¿Resulta fácil comprobar la solución?» Cuanto más fácil y económica resulte la comprobación previa de la idea del negocio, mayor puntuación obtendrá



Ventaja competitiva sostenible*	Grado de facilidad de protección de la ventaja competitiva de la idea frente a los competidores actuales o futuros
Mercado potencial*	«¿Está dirigida esta solución a un gran mercado?» «La solución afecta a un mercado en declive, estable o en crecimiento?» «¿Qué grado de seguridad tiene el grupo respecto a la existencia y el alcance del mercado elegido?»
Modelo de negocio*	Evidencias respecto a la escalabilidad del modelo de negocio. Claridad del participante al describir la rentabilidad de la idea
Escala de adopción potencial**	Impacto en cuanto al número de compañeros potencialmente beneficiados

\* Solo para los nuevos modelos de negocio (*Green Journey*).

\*\* Solo para ideas de mejora de Enel (*Blue Journey*).

#### 4.5.3. Resultado de la votación

El resultado de la votación, junto con las razones aportadas, se comunicará a todos los participantes y, si es positivo, se confirmará la participación en el Pitch Day.

Por lo general, en cada Pitch Day se puede inscribir un máximo de 8 participantes (en caso de obtener todos un resultado favorable y haber 10 reservas, los 2 últimos en presentar el documento final quedarían inscritos automáticamente en el Pitch Day siguiente).

Los participantes presentarán (a ser posible presencialmente y en directo, pero también podría admitirse la conexión en remoto o una grabación) ante un Pitch Committee (la «**Comisión de presentación**») las ideas pertinentes de los dos trayectos (*Blue o Green Journey*) basándose en la presentación (Pitch Deck) que hayan enviado (disponible en la Design Toolkit descrita en el art. 6.1).

Para garantizar un tratamiento homogéneo, todas las sesiones de presentación (Pitch) se desarrollarán como se indica a continuación:

- › Presentación del Pitch Deck en 5 minutos como máximo
- › Intervención del experto comercial para orientar y respaldar a la Comisión de presentación en 3 minutos como máximo
- › Preguntas y respuestas, sesión dinámica donde los participantes responden a las preguntas de la Comisión de presentación
- › Reunión de la Comisión de presentación para evaluar la idea
- › Conclusiones de la Comisión de presentación ante los participantes con detalles sobre los elementos que necesitan más atención, etc.

#### 4.5.4. Composición de la Pitch Committee (Comisión de presentación)

La idea es que el Pitch Day se desarrolle por rotación en un país distinto cada vez.

La Comisión de presentación se compone de 3 directores responsables de servicios/línea de negocio, seleccionados según su disponibilidad, o de sus delegados en caso de que surja algún compromiso de última hora.

La Comisión de presentación decide:

- Acerca de la admisión en la fase de Aceleración (Acceleration) de las ideas correspondientes al *Green Journey*
- Acerca de la implementación directa de las ideas del *Blue Journey* en el servicio/línea de negocio pertinente.



#### 4.5.5. Votación y criterios de evaluación

La Pitch Committee evaluará a discreción las ideas, en base a los criterios indicados a continuación:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Problema/necesidad	Existencia e importancia del problema/necesidad
Efecto «iguau!»	Grado de innovación de la idea propuesta para resolver el problema/necesidad
Eficacia de la solución (MVP)	Eficacia de la solución para resolver el problema/necesidad identificado Eficacia de la propuesta de valor («value proposition»)
Valor generado	Capacidad de la solución/producto para generar valor para la empresa en cuanto a nuevos <i>ingresos</i> o <i>ahorro</i>
Expectativas económicas	Precisión de las previsiones de ingresos/ahorros, costes y resultados del proyecto
Calidad de la propuesta	Calidad de la descripción de la idea y claridad de la información ofrecida
Espíritu emprendedor	Capacidad del participante para «vender» su visión con claridad y eficacia y desarrollar con éxito la solución
Inversión necesaria	Racionalidad e idoneidad de la inversión solicitada
Viabilidad	Capacidad del participante para aclarar cualquier problema potencial que afecte a la viabilidad y a acometer posibles acciones para encauzarlo. Viabilidad de la solución también desde un punto de vista técnico
Idoneidad para Enel	Coherencia de la idea con la estrategia de innovación y sostenibilidad y los valores de Enel. «La solución menoscaba la cuota de mercado de los productos/servicios de Enel existentes?»
Facilidad de comprobación*	«¿Resulta fácil comprobar la solución?» Cuanto más fácil y económica resulte la comprobación previa de la idea del negocio, mayor puntuación obtendrá
Ventaja competitiva sostenible*	Grado de facilidad para el grupo en cuanto a proteger la ventaja competitiva frente a los competidores actuales o futuros
Mercado potencial*	«¿Está dirigida esta solución a un gran mercado?» «La solución afecta a un mercado en declive, estable o en crecimiento?» «¿Qué grado de seguridad tiene el grupo respecto a la existencia y el alcance del mercado elegido?»
Modelo de negocio*	Evidencias respecto a la escalabilidad del modelo de negocio. Claridad del grupo a la hora de describir como conseguir ingresos
Escala de adopción potencial**	Impacto en cuanto al número de compañeros potencialmente beneficiados

\* Solo para los nuevos modelos de negocio (*Green Journey*).

\*\* Solo para ideas de mejora de Enel (*Blue Journey*).

#### 4.5.6. Resultado de la votación

En caso de ser positivo (GO), las distintas fases se diferencian en función del itinerario elegido:

- Si la idea procede del Green Journey, el participante recibe indicaciones del presupuesto asignado expresamente para la fase de Aceleración, en la que podrá desarrollar el modelo



de negocio que presentará el Día de demostración (Demo Day), evento con el que concluirá el Programa.

- Si la idea procede del Blue Journey, el itinerario termina con el desarrollo e implementación de la idea directamente en el servicio/línea de negocio a la que se refiere la idea, con el apoyo voluntario del participante.

En caso de ser negativo (No Go), se le proporcionan las razones al participante.

#### **4.6. Aceleración (Acceleration) (solo para Green Journey)**

Los participantes que accedan a la fase de Aceleración trabajarán en su idea, a ser posible a jornada completa, en la línea de negocio pertinente, por un máximo de 6 meses y con el apoyo de partners externos si es necesario. Si es preciso, está previsto que tengan también el apoyo de mentores y la colaboración de compañeros de la línea de negocio pertinente.

#### **4.7. Día de demostración (Demo Day) (solo para Green Journey)**

Cuando finaliza la fase de Aceleración de cada idea, se organiza un evento final del Programa dedicado a la línea de negocio a la que se refiere la idea («Demo Day»).

En el Día de demostración, los participantes presentan su idea ante una comisión compuesta de entre 1 y 5 responsables de toma de decisiones (directores de unidades organizativas de la línea de negocio a la que se refiere la idea).

La votación puede tener dos resultados:

- EXIT (Salir): la línea de negocio toma directamente a su cargo el desarrollo e implementación de la idea. El desarrollo se supervisará con periodicidad mensual y se informará al participante del avance de la implementación de la idea.
- NO GO (Negativo): la línea de negocio rechaza la implementación e informa de las razones al participante.

## **5. IDIOMA**

La Plataforma está disponible en 4 idiomas: español, italiano, portugués e inglés. El material del juego de herramientas a disposición de los Participantes descrito más adelante en el art. 6.1, está en inglés.

En la fase de Aplicación (Application), los participantes pueden cumplimentar el *formulario* en su propio idioma, pero los documentos que deben adjuntar para reservar el Día de la presentación (Pitch Day) deberán estar en inglés.

La presentación del Pitch Day puede realizarse en inglés o en el idioma del participante.

## **6. ELEMENTOS DE APOYO**

### **6.1. Juego de herramientas**

La Plataforma dispondrá de dos juegos de herramientas:

- El juego de herramientas de puesta en marcha, o «Startup Toolkit», disponible hasta la fase de Aplicación en la «página inicial» de MAKE IT HAPPEN!



- El juego de herramientas de diseño, o «Design Toolkit», solo a disposición de los participantes que hayan superado la fase de Evaluación preliminar (Preliminary Assessment), en la sección «My Applications to MAKE IT HAPPEN!».

Entre estos dos juegos de herramientas se encuentra todo el material importante de apoyo y las plantillas de los documentos que deben cumplimentar y enviar los participantes (como el Lienzo de modelos de negocio (Lean Business Model Canvas) para la fase de Aplicación del itinerario *Green Journey* y la presentación (Pitch Deck) para inscribirse en el Pitch Day de ambos itinerarios).

Los juegos de herramientas incluyen, entre otros, una lista de mentores con los que los participantes pueden consultar para obtener sugerencias y consejos. Una vez registrados correctamente, los juegos de herramientas pueden descargarse de la Plataforma.

## 6.2. Servicio de asistencia técnica

Los participantes pueden, siempre y en cualquier momento, dirigirse al correo electrónico de asistencia [makeithappen@enel.com](mailto:makeithappen@enel.com) que está dedicado al programa «MAKE IT HAPPEN!» en la Plataforma.

Innovability PO es responsable de responder a las solicitudes de asistencia en un tiempo razonable y por orden de llegada («*First come, First served*»).

## 7. REQUISITOS COMERCIALES Y LEGALES

### 7.1. Derechos de propiedad intelectual

Con la aceptación de las condiciones del presente Reglamento, los participantes declaran y aceptan que, sin perjuicio de los derechos morales de los autores: (i) todos los conocimientos y el material utilizado, así como el desarrollado, relativos a las ideas presentadas y desarrolladas en el ámbito del programa «MAKE IT HAPPEN!» (en lo sucesivo «**propiedad intelectual**») serán de propiedad exclusiva de Enel S.p.A., que podrá utilizarlos libremente en su beneficio y en el de las sociedades del Grupo Enel y (ii) renuncian a cualquier forma de pago, reembolso o indemnización relacionado con la propiedad intelectual adquirida por Enel S.p.A. Por consiguiente, Enel S.p.A. no está obligada a devolver ningún tipo de material enviado por los participantes (incluidos, entre otros, dibujos, fotos, documento, modelos, prototipos, software, etc.).

Enel S.p.A. podrá: (i) utilizar la propiedad intelectual desarrollada en el entorno del programa «MAKE IT HAPPEN!», incluso parcialmente, sin restricciones de carácter contractual y por un periodo; (ii) modificar los contenidos relativos a la propiedad intelectual, transferirlos, utilizarlos junto con otras ideas, incluso en caso de cese, suspensión o interrupción de la relación laboral del participante interesado.

El participante, con la aceptación del presente Reglamento, queda obligado a colaborar con Enel S.p.A en la realización de cualquier documento relativo a los derechos de propiedad intelectual arriba indicados, si se necesita para transferirlos a terceras partes o para su propia protección.

Los participantes garantizan que las ideas cargadas por ellos en la Plataforma y el material desarrollado por ellos en el ámbito del Programa no infringen en modo alguna los derechos de propiedad intelectual de terceros. Los participantes serán los únicos responsables de cualquier infracción de la propiedad intelectual por la titularidad de terceros contenida en las ideas cargadas por ellos en la Plataforma y el material desarrollado por ellos en el ámbito del programa «MAKE IT HAPPEN!». Los participantes deberán informar inmediatamente a Enel S.p.A si se detecta alguna de las infracciones mencionadas con anterioridad y deberán resarcir e indemnizar totalmente a Enel S.p.A y a sus sociedades controladas en caso de cualquier tipo de reclamación o acción compensatoria emprendida por terceras partes contra Enel S.p.A.

### 7.2. Aspectos fiscales

Si surgiera algún tema de relevancia fiscal, se tratará de acuerdo con la normativa local aplicable.



### **7.3. Protección de datos**

El tratamiento de los datos personales en el ámbito del Programa se regirá por el Reglamento (UE) 2016/679 («RGPD») y demás normativa aplicable en materia de protección de los datos personales, además de seguir todo lo previsto en la información sobre privacidad de la Plataforma, disponible en este enlace: <https://openinnovability.enel.com/it/informativa-sulla-privacy>.

### **7.4. Confidencialidad**

La confidencialidad de los datos de Enel S.p.A. y sus filiales debe quedar protegida. Por lo tanto, está prohibida la publicación de contenidos relacionados con actividades, infraestructuras, instalaciones, sistemas, tecnologías, datos, documentos, software y todo tipo de información que sea propiedad del Grupo Enel y esté clasificada como confidencial.

Asimismo, toda la información presentada por los participantes se debe considerar confidencial y, por lo tanto, no se puede facilitar a terceras partes externas.

Las obligaciones de confidencialidad y de no utilizar la información asociadas a esta cláusula sobrevivirán al vencimiento del Reglamento o de la relación contractual correspondiente sea cual sea el motivo, excepto si Enel S.p.A. lo dispone de otra manera, y tendrán validez hasta que el participante esté en grado de demostrar que tales informaciones reservadas se han hecho públicas o son fácilmente accesibles para personas pertenecientes a entornos donde se trata normalmente con este tipo de informaciones, por un motivo distinto a la divulgación por parte del participante.

### **7.5. Respeto de la normativa aplicable**

Este reglamento se aplicará de acuerdo con la normativa local aplicable y los contratos colectivos en vigor en cada país en donde está presente el Grupo Enel, y son de aplicación conforme a la nacionalidad de los participantes.

### **7.6. Uso de la marca Enel y publicidad de la idea innovadora**

Todo uso de las marcas de Enel S.p.A. o de otras empresas del Grupo Enel (en lo sucesivo «marca Enel») por parte de los participantes deberá contar con autorización previa del servicio de Comunicación de (Funzione Comunicazione) de Enel S.p.A. La difusión de la idea innovadora y su comunicación a terceros, esté en fase de prueba o en otra fase, por cualquier medio y en particular mediante canales web y redes sociales deberá ser autorizada previamente por el servicio Innovability de Enel S.p.A.

### **7.7. Responsabilidad personal**

Los participantes son responsables personalmente de las posibles infracciones legales cometidas durante las actividades relacionadas con el programa «MAKE IT HAPPEN!», incluida la violación de los derechos de propiedad intelectual.

Enel, en ningún caso podrá ser considerada responsable de las infracciones cometidas por los participantes durante la participación en el Programa.

### **7.8. Modificaciones del Reglamento**

Innovability PO se reserva el derecho de cancelar el programa «MAKE IT HAPPEN!» por un motivo justificado e informará a los participantes a tiempo y, a ser posible, por correo.

Innovability PO puede modificar el Reglamento en cualquier momento.



El nuevo Reglamento entrará en vigor desde la fecha de publicación en la sección dedicada a «MAKE IT HAPPEN!» en la plataforma Open Innovability®. La entrada en vigor de tales modificaciones coincidirá con la fecha de publicación en la sección «MAKE IT HAPPEN!» de la plataforma Open Innovability®.