



MAKE IT HAPPEN!

Reglamento



Índice

1. ¿QUÉ ES “MAKE IT HAPPEN!”?	4
1.1. Cómo funciona “MAKE IT HAPPEN!”	4
1.2. Duración y plazos de “MAKE IT HAPPEN!”	4
2. ¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?	5
3. CÓMO PARTICIPAR EN “MAKE IT HAPPEN!”	5
4. FASES DEL PROGRAMA – DESCRIPCIÓN DE DETALLE	5
4.1. Application	5
4.2. Preliminary Assessment	6
4.2.1. Cumplimiento de la normativa de regulación antimonopolio	6
4.2.2. Composición de la comisión Preliminary Assessment	6
4.2.3. Votos y criterios de evaluación	7
4.2.4. Resultado de la votación	7
4.3. Design	8
4.4. Reserva del Pitch Day	8
4.5. Preselección	9
4.5.1. Composición de la comisión Pre Pitch y votación	9
4.5.2. Votos y criterios de evaluación	9
4.5.3. Resultado de la votación	10
4.6. Pitch Day	10
4.6.1. Composición de la comisión Pitch	11
4.6.2. Votos y criterios de evaluación	11
4.6.3. Resultado de la votación	12
4.7. Acceleration	12
4.8. Demo Day (solo para el Green Journey)	12
5. IDIOMA	13
6. ELEMENTOS DE SOPORTE	13
6.1. Kit de herramientas	13
6.2. Mesa de ayuda	13
7. PARTES ACTIVAS	13
7.1. Participantes	13
7.2. Comisiones de evaluación	13
7.3. Mentor	14
8. REQUISITOS COMERCIALES Y LEGALES	14



8.1. Derechos de propiedad intelectual	14
8.2. Aspectos fiscales	14
8.3. Protección de datos	14
8.4. Confidencialidad y protección de los datos	15
8.5. Respeto de la norma aplicable	15
8.1. Uso de la marca Enel y publicidad de la idea innovadora	15
8.2. Responsabilidad personal.....	15
8.3. Modificaciones del reglamento.....	15



1. ¿QUÉ ES “MAKE IT HAPPEN!”?

Enel “MAKE IT HAPPEN!” es un programa (“el programa”) cuyo objetivo es estimular la cultura del espíritu empresarial en Enel ofreciendo la posibilidad que los equipos propongan y realicen proyectos innovadores que creen valor para el negocio.

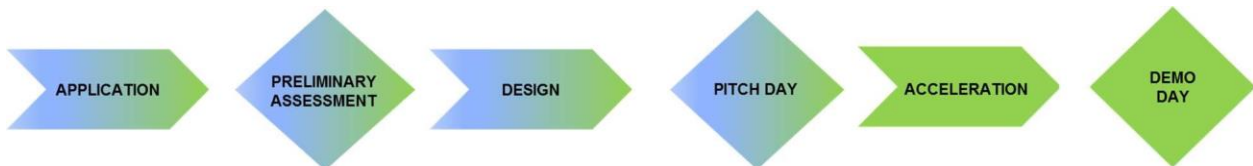
El programa está soportado por la plataforma Open Innovability, en la que se ha creado la sección específica MAKE IT HAPPEN! (“la plataforma”).

En la fase inicial, los participantes pueden proponer ideas pertenecientes a las siguientes categorías asociadas a dos recorridos distintos:

- Nuevos Modelos de Negocio (Green Journey);
- Nuevas ideas para mejorar las actividades y/o el entorno de trabajo de Enel (Blue Journey).

1.1. Cómo funciona “MAKE IT HAPPEN!”

El programa se divide en 6 fases: Application, Preliminary Assessment, Design, Pitch Day, Acceleration y Demo Day (estas dos últimas solo para el recorrido Green), como se describe con detalle en el apartado 4.



En la fase de Application, los participantes registrados en la plataforma, después de haber seleccionado una de las dos categorías (Green Journey o Blue Journey) presentarán su idea junto con la información requerida. Una vez que el equipo envíe su idea, la comisión se encargará de evaluarla durante la fase de Preliminary Assessment. Los equipos seleccionados, accederán a la fase de Design donde tendrán la posibilidad de desarrollar un Minimum Viable Product (“MVP”) que será presentado a la segunda comisión durante el Pitch Day.

Si los participantes reciben un juicio positivo en el Pitch Day, las fases siguientes se diferenciarán en función del recorrido elegido:

- los equipos del Green Journey pasarán a fase de Aceleración donde podrán desarrollar el modelo de negocio que presentarán en el Demo Day, evento final del Programa.
- los equipos del Blue Journey completarán su recorrido, porque la función/línea de negocio de referencia se encargará de aplicar directamente sus ideas.

1.2. Duración y plazos de “MAKE IT HAPPEN!”

El programa está siempre abierto. Los participantes pueden enviar su idea en cualquier momento (Application). La fase de Preliminary Assessment se activa cuando se envía la idea.

La duración de la fase de Design depende de la fecha que los participantes eligen para presentarse al Pitch Day.



Están planificados 4 Pitch Day al año (con fechas por definir sobre la marcha).

Las fechas de los Pitch Day se publicarán en la plataforma y solo podrán ser consultadas por los equipos que hayan superado el Preliminary Assessment.

La fase de Aceleración tiene una duración máxima de 6 meses.

El Demo Day se celebrará una vez completada la fase de Aceleración de cada idea.

Las fechas y los plazos del programa se podrán ampliar o modificar por motivos relacionados con el número de participantes y/o en función de la disponibilidad de las comisiones de selección. La ampliación o los cambios serán publicados en la plataforma.

2. ¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?

Todas las personas que forman parte de las empresas del Grupo Enel pueden participar en “MAKE IT HAPPEN!”.

Es necesario participar en equipo, no se aceptan participaciones individuales. Los equipos pueden estar compuestos por un mínimo de 2 personas a un máximo de 5. Todos los miembros del equipo deben ser empleados de las empresas del Grupo Enel.

La misma persona no puede pertenecer al mismo tiempo a diferentes equipos que proponen ideas del Green Journey. No es posible cambiar la composición de los equipos durante la participación. Los cambios excepcionales serán evaluados caso por caso.

3. CÓMO PARTICIPAR EN “MAKE IT HAPPEN!”

Para participar en el programa, es necesario registrarse en la plataforma Open Innovability (si no se dispone de inicio de sesión automático desde la Intranet), entrando en la sección “MAKE IT HAPPEN!” en la que los participantes deberán indicar si su idea pertenece a Nuevos Modelos de Negocio (Green Journey) o Ideas para mejorar Enel (Blue Journey), como se especifica en el Apartado 1.

4. FASES DEL PROGRAMA – DESCRIPCIÓN DE DETALLE

4.1. Application

Tal y como ya se ha indicado en el apartado 1.2, los participantes registrados que deseen participar en el programa pueden cargar su idea en la plataforma en cualquier momento utilizando el formulario Application específico.

La Application de la idea es realizada por un solo miembro del equipo en representación de todos. El resto de miembros el equipo se deberá indicar en la sección específica del formulario del recorrido elegido. El sistema enviará un mensaje de correo electrónico automático para avisar a los miembros del equipo que han sido indicados como parte del equipo de la idea presentada.

El formulario de solicitud incluye los siguientes campos:

1. Problema/necesidad
2. Global Business Line/Función a la que concierne la idea
3. Título de la idea
4. Resumen de la idea
5. Descripción de la idea
6. Ventajas/Oportunidades de negocio



7. Objetivos de desarrollo sostenible*
8. País
9. Inversiones necesarias
10. Miembros del equipo
11. Lean Business Model Canvas (solo para el Green Journey)
12. Vídeo Pitch*
13. Presentación PDF*

Los campos marcados con asterisco son opcionales.

En esta fase, la plataforma pondrá a disposición de los participantes un kit de herramientas, el “Startup Toolkit”, que contiene material didáctico (en formato PDF, PPT y/o vídeo) para ayudarles durante la elaboración de los contenidos.

También existe una lista de contactos de mentores internos, es decir, compañeros de Enel que los equipos podrán contactar para obtener asistencia, sugerencias y opiniones.

Para más información sobre estos dos puntos, consultar los apartados 6 y 7 de este reglamento.

El título, el resumen y el nombre de quien ha enviado la idea podrán ser consultados por todos los compañeros de Enel en una página específica.

4.2. Preliminary Assessment

Una comisión de evaluación (“comisión Preliminary Assessment”) diferente para cada idea propuesta decide si es apta para acceder a la fase de Design.

4.2.1. Cumplimiento de la normativa de regulación antimonopolio

Las propuestas al programa "MAKE IT HAPPEN!" deben cumplir con la normativa existente sobre separación de actividades y las normas antimonopolio, cuando proceda. De acuerdo con estas normas, el DSO y el proveedor que pertenezca a un grupo integrado verticalmente, o el proveedor que opere en el mercado liberalizado y el proveedor que opere en el mercado regulado, cuando pertenezca a un grupo integrado verticalmente, así como sus empleados, deben tener en cuenta la confidencialidad de la información sensible desde el punto de vista comercial e impedir el intercambio de datos y recursos. Con ello se pretende evitar que la estructura del grupo integrada verticalmente impida, restrinja o falsee la competencia.

Se evaluará la conformidad de las solicitudes con las normas existentes, incluidas la reglamentación sobre separación de actividades y las normas antimonopolio:

- la composición del equipo;
- la idea central y el objetivo del proyecto.

Si la solicitud no se considera totalmente conforme, será rechazada.

4.2.2. Composición de la comisión Preliminary Assessment

La composición de la comisión Preliminary Assessment cambia en función del recorrido elegido por el equipo:

- Nuevos Modelos de Negocio (Green Journey)

La comisión Preliminary Assessment que evalúa las ideas enviadas para este recorrido está compuesta por 7 miembros agrupados como se describe a continuación:

- 3 directores senior, elegidos de manera casual en cada ocasión por un algoritmo a través de la plataforma;



- 3 directores júnior, elegidos de manera casual en cada ocasión por un algoritmo a través de la plataforma;
- 1 Innovation Manager Global perteneciente a la línea de negocio a la que concierne la idea (si la idea concierne a una función en la que no hay un Innovation Manager Global, este se elige de manera casual por un algoritmo al igual que los otros jueces).

En la comisión de la Preliminary Assessment del Green Journey, 3 miembros (2 directores senior y 1 júnior) tienen que pertenecer a la función/línea de negocio a la que concierne la idea que se ha de evaluar.

- Ideas para mejorar Enel (Blue Journey)

La comisión Preliminary Assessment que evalúa las ideas enviadas para este recorrido está compuesta por 7 miembros agrupados como se describe a continuación:

- 3 directores senior, elegidos de manera casual en cada ocasión por un algoritmo a través de la plataforma;
- 3 directores júnior, elegidos de manera casual en cada ocasión por un algoritmo a través de la plataforma;
- 1 Innovation Manager Global perteneciente a la línea de negocio a la que concierne la idea (si la idea concierne a una función en la que no hay un Innovation Manager Global, este se elige de manera casual por un algoritmo al igual que los otros jueces).

Ninguno de los miembros de la comisión de la Preliminary Assessment del Blue Journey, excepto el Innovation Manager Global, puede pertenecer a la función/línea de negocio a la que concierne la idea que se ha de evaluar.

4.2.3. Votos y criterios de evaluación

En el plazo de 5 días laborales a partir del envío de la idea, todos los miembros de las comisiones de las Preliminary Assessment deberán dar su voto, otorgando una puntuación de 1 a 4 según los siguientes criterios:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
Problema/necesidad	Existencia e importancia del problema o necesidad	De 1 a 4
Factor “sorpresa”	Grado de innovación de la idea propuesto a la hora de resolver el problema o la necesidad	De 1 a 4
Ventajas/oportunidades de negocio	Oportunidades de negocio o ventajas en términos de nuevos beneficios y/o de ahorro o eficiencia	De 1 a 4
Estratégico para Enel	Coherencia de la idea con la estrategia y los valores de Enel	De 1 a 4
Calidad de la propuesta	Calidad de la descripción de la idea y claridad de la información facilitada	De 1 a 4

El resultado para cada criterio se calcula como media simple del voto de cada juez. Sucesivamente, la puntuación final se calculará como media de los resultados de cada criterio.

Si en el plazo de 5 días laborales falta el voto de uno o más jueces, se procederá a su sustitución y se ampliará el plazo de votación.

4.2.4. Resultado de la votación

La idea se considera aprobada si se alcanza una puntuación final superior a 2,5.

Cada miembro de la comisión Preliminary Assessment indicará el motivo general de su voto.



Los resultados de las votaciones y los motivos serán comunicados por correo electrónico a todos los miembros del equipo que ha propuesto la idea. En caso de éxito, el equipo accederá a la fase de Design.

4.3. Design

Los equipos admitidos en la fase de diseño deben desarrollar un producto mínimo viable ("MVP") y toda la documentación necesaria para reservar uno de los días de lanzamiento disponibles. Un MVP es una versión inicial de un producto / servicio que se desarrolla para incluir el conjunto mínimo de características necesarias para comprender lo que quieren los clientes. El MVP permite al equipo obtener la máxima cantidad de información con el menor esfuerzo en términos de capital, tiempo y energía: como resultado, la puesta en marcha evita llevar al mercado un producto / servicio que nadie quiere comprar.

La función del MVP es, por lo tanto, obtener retroalimentación de los clientes potenciales, con el fin de cerrar la brecha causada por las debilidades en el producto / servicio. Usando esta herramienta, el equipo obtiene una visión más amplia del mercado siguiendo un camino marcado por iteraciones y pequeños pasos hacia adelante.

Las actividades relacionadas con la fase de diseño pueden llevarse a cabo dentro del contexto de la empresa, además de sus tareas de trabajo. Sin embargo, cualquier actividad dirigida a terceros (por ejemplo, la provisión de encuestas / pruebas) debe llevarse a cabo a título personal y exclusivamente fuera del contexto laboral y de la empresa. Para estas últimas actividades, los equipos deben, por lo tanto, presentarse como personas naturales y comprometerse a:

- no usar el nombre, marcas y / o logos de Enel;
- No utilizar la calificación de los empleados de Enel;
- no difundir y / o comunicar información confidencial y / o material de las compañías del Grupo Enel;
- no utilizar los activos de Enel proporcionados exclusivamente de forma profesional;
- realizar actividades exclusivamente fuera del contexto laboral y de la empresa;
- no recopilar datos personales de terceros (que proporcionen encuestas / pruebas exclusivamente en forma anónima).

Al aceptar estas regulaciones, el empleado indemniza a Enel de cualquier responsabilidad derivada del desempeño de todas las actividades llevadas a cabo durante la fase de diseño.

Durante esta fase, la Plataforma pone a disposición:

- un segundo conjunto de herramientas, que es un "Kit de herramientas de diseño" que contiene la plantilla para presentar la idea en Pitch Day (Pitch Deck);
- una segunda lista de Mentores, esta vez compuesta por profesionales externos (extraídos de ecosistemas internacionales de empresas emergentes) con quienes se puede contactar para obtener sugerencias y apoyo durante el desarrollo del MVP.

4.4. Reserva del Pitch Day

Los equipos que han accedido a la fase de Design podrán ver las fechas de los Pitch Day en las que efectuar su reserva en la plataforma. Los equipos podrán reservar dentro de los 40 días laborables antes de la fecha del Pitch Day.

Para reservar, es necesario enviar la presentación del Pitch en PDF (Pitch Deck) a través de la plataforma. La plataforma admite la inscripción de hasta 8 ideas por Pitch day.

Una vez alcanzado el límite de reservas, los equipos no podrán efectuar más reservas y tendrán que elegir otra fecha entre las disponibles.



La admisión al Día de Pitch dependerá de una fase intermedia de preselección realizada por un "Comité de Pre-Pitch".

4.5. Preselección

El Pitch Deck enviado por el equipo será analizado por una comisión que decidirá si la idea del equipo cumple los requisitos necesarios para acceder al Pitch Day ("comisión Pre Pitch").

4.5.1. Composición de la comisión Pre Pitch y votación

La comisión Pre Pitch que decide las ideas relativas al Green Journey que serán admitidas en el Pitch Day está compuesta por 3 Innovation Manager Global, entre los cuales se incluye el Innovation Manager Global perteneciente a la línea de negocio a la que concierne la idea (si la idea concierne a una función en la que no existe un Innovation Manager Global, este será seleccionado de manera casual por un algoritmo como los otros jueces).

La comisión Pre Pitch que decide las ideas relativas al Blue Journey que serán admitidas en el Pitch Day está compuesto por 3 miembros elegidos de la siguiente manera: el gerente de desarrollo de GBL/Country y dos expertos en negocios identificados por él sobre la base de la idea propuesta.

4.5.2. Votos y criterios de evaluación

La comisión Pre Pitch podrá contactar al equipo para solicitar aclaraciones y/o reunirse con él y decidirá a discreción si las propuestas candidatas son válidas en función de los siguientes criterios:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Problema/necesidad	Existencia e importancia del problema o necesidad
Factor "sorpresa"	Grado de innovación de la idea propuesto a la hora de resolver el problema o la necesidad
Eficacia de la solución (MVP)	Eficacia de la solución para resolver el problema o la necesidad identificada. Eficacia de la "propuesta de valor"
Valor creado	Capacidad de la solución o del producto para crear valor para la empresa en términos de nuevos ingresos o ahorros
Ventaja competitiva sostenible*	La facilidad con la que el equipo puede proteger la ventaja competitiva de sus competidores actuales o emergentes
Calidad de la propuesta	Calidad de la descripción de la idea y claridad de la información facilitada
Espíritu empresarial del equipo	Habilidad del equipo para "vender" su visión con claridad y eficacia para desarrollar con éxito la solución
Inversión necesaria	Conveniencia e idoneidad de la inversión requerida
Factibilidad	Factibilidad de la solución incluso desde un punto de vista técnico. Capacidad del equipo para aclarar cualquier problema que influya en la factibilidad y en las acciones que pueden ayudar a resolverlo (por ejemplo, cuestiones normativas, legales, etc.)



Estratégico para Enel	Coherencia de la idea con la estrategia y los valores de Enel. “¿La solución afecta a las cuotas de mercado de los productos o los servicios de Enel ya existentes?”
Contrastabilidad*	“¿Es fácil probar la solución?” Cuanto más fácil y económico es probar por adelantado la idea de negocio, mayor es el reconocimiento
Previsión económica	Precisión de previsión de ganancias/ahorros, costes y resultado del proyecto
Mercado potencial*	“¿Esta solución se dirige a un gran mercado?” “¿La solución afecta a un mercado en declive, estable o en crecimiento?” “¿Cuánto confía el equipo en la existencia y el alcance del mercado que ha elegido?”
Modelo de negocio*	Evidencias sobre la escalabilidad del modelo de negocio. Claridad del equipo para describir cómo logra “ganar dinero”
Escala de adopción**	Impacto en términos de número de potenciales compañeros beneficiarios

* Solo para Nuevos Modelos de Negocio (Green Journey).

**Solo para Ideas para mejorar Enel (Blue Journey).

4.5.3. Resultado de la votación

El resultado de la votación será comunicado por correo electrónico a cada uno de los miembros del equipo que ha propuesto la idea.

En caso de éxito, se confirmará también por correo electrónico, la participación en el Pitch Day reservado. En caso de resultado negativo, los equipos serán informados sobre los resultados y los motivos.

4.6. Pitch Day

Los equipos presentarán a una comisión ("comisión Pitch"), en persona o mediante conexión remota, las ideas relativas a los dos Journey (Blue o Green) en función del Pitch Deck que hayan enviado (disponible en el kit de herramientas descargado durante la fase de Design).

Es preferible que los equipos estén presentes físicamente en la sesión de Pitch; en cualquier caso, se podrá utilizar la telepresencia y/u otras tecnologías de conferencia desde remoto.

El idioma para presentar la idea variará en función de la composición del equipo y se comunicará con antelación a todos los participantes.

Para garantizar un tratamiento homogéneo, todas las sesiones de Pitch respetarán el siguiente programa:

- › Presentación del Pitch Deck. Duración: 5’;
- › Q&A, sesión interactiva, donde los participantes responden a las preguntas de la comisión Pitch; › la comisión Pitch se reúne y prepara el informe de evaluación;
- › El informe de evaluación para los participantes: la comisión Pitch entrega un informe de evaluación a los participantes en el que se especifican los elementos que deben estudiar a fondo, etc.



4.6.1. Composición de la comisión Pitch

La comisión Pitch que decide si las ideas relativas al Green Journey han sido admitidas en la fase de Acceleration está compuesta por 3 directores jefe de funciones/líneas de negocio no relacionadas directamente con la idea que se está evaluando y seleccionados en función de la disponibilidad.

Por lo que concierne a las ideas relativas al Blue Journey, estas serán evaluadas por un jurado compuesto de la misma forma pero en caso de éxito no se abrirá la fase de Acceleration y las ideas serán aplicadas directamente por la función/línea de negocio de referencia.

En ambos casos habrá un “experto” de la línea de negocio a la que concierne la idea que, sin derecho a voto, podrá aconsejar y dar sugerencias a la comisión Pitch.

4.6.2. Votos y criterios de evaluación

La comisión Pitch aprobará a discreción los proyectos presentados aplicando los siguientes criterios:

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Problema/necesidad	Existencia e importancia del problema o necesidad
Factor “sorpresa”	Grado de innovación de la idea propuesto a la hora de resolver el problema o la necesidad
Eficacia de la solución (MVP)	Eficacia de la solución para resolver el problema o la necesidad identificada. Eficacia de la “propuesta de valor”
Valor creado	Capacidad de la solución o del producto para crear valor para la empresa en términos de nuevos ingresos o ahorros
Ventaja competitiva sostenible*	La facilidad con la que el equipo puede proteger la ventaja competitiva de sus competidores actuales o emergentes
Calidad de la propuesta	Calidad de la descripción de la idea y claridad de la información facilitada
Espíritu empresarial del equipo	Habilidad del equipo para "vender" su visión con claridad y eficacia para desarrollar con éxito la solución
Inversión necesaria	Conveniencia e idoneidad de la inversión requerida
Factibilidad	Factibilidad de la solución incluso desde un punto de vista técnico. Capacidad del equipo para aclarar cualquier problema que influya en la factibilidad y en las acciones que pueden ayudar a resolverlo (por ejemplo, cuestiones normativas, legales, etc.)
Estratégico para Enel	Coherencia de la idea con la estrategia y los valores de Enel. “¿La solución afecta a las cuotas de mercado de los productos o los servicios de Enel ya existentes?”
Contrastabilidad*	“¿Es fácil probar la solución?” Cuanto más fácil y económico es probar por adelantado la idea de negocio, mayor es el reconocimiento
Previsión económica	Precisión de previsión de ganancias/ahorros, costes y resultado del proyecto
Mercado potencial*	“¿Esta solución se dirige a un gran mercado?” “¿La solución afecta a un mercado en declive, estable o en crecimiento?” “¿Cuánto confía el equipo en la existencia y el alcance del mercado que ha elegido?”
Modelo de negocio*	Evidencias sobre la escalabilidad del modelo de negocio. Claridad del equipo para describir cómo logra “ganar dinero”



Escala de adopción**	Impacto en términos de número de potenciales compañeros beneficiarios
----------------------	---

* Solo para Nuevos Modelos de Negocio (Green Journey).

**Solo para Ideas para mejorar Enel (Blue Journey).

4.6.3. Resultado de la votación

El resultado de la votación, “Go” o “No Go”, será comunicado al equipo en tiempo real.

- En caso de Go:
 - o si la idea proviene del Green Journey se indicará al equipo el presupuesto aprobado específicamente para la fase de Acceleration;
 - o si la idea proviene del Blue Journey será aplicada por la función/línea de negocios a la que hace referencia en colaboración con el equipo.
- En caso de No Go, el equipo será informado de los motivos.

4.7. Acceleration

A partir de esta fase, el recorrido se divide en función del tipo de idea:

- Nuevos Modelos de Negocio (Green Journey)
Los miembros del equipo que accedan a la fase de Acceleration trabajarán durante un plazo máximo de 6 meses en su idea con la ayuda, si es necesario, de colaboradores externos. Si es necesario, podrán contar con el soporte de los mentores y los compañeros de las líneas de negocio implicadas. El trabajo se desarrollará posiblemente: a tiempo completo con un enfoque Ágil; en un espacio de cotrabajo, interior o exterior de las oficinas de Enel.
- Ideas para mejorar Enel (Blue Journey)
En esta fase, los miembros del equipo completan su recorrido y regresan a su puesto de trabajo original. El desarrollo y la implementación de la idea pasa a ser responsabilidad de la función/línea de negocio a la que concierne dicha idea, con la ayuda del equipo que la ha diseñado. El desarrollo se controla todos los meses y el equipo original permanece informado sobre el proceso de implementación de la idea.

4.8. Demo Day (solo para el Green Journey)

Una vez completada la fase de Acceleration de cada idea, se organizará el Demo Day correspondiente. El Demo Day es el evento final del programa y se desarrolla en la línea de negocio de referencia, donde los equipos presentan su producto/servicio y los datos sobre la evaluación de mercado (manifestación de interés por parte de potenciales clientes) ante una comisión compuesta por los Decision Makers de la línea de negocio a la que concierne la idea.

Existen dos resultados posibles tras la votación:

- EXIT: la línea de negocio se hace cargo del proyecto;



- NO GO: la línea de negocio opta por un No GO, comunicando los motivos de su decisión al equipo.

En cualquier caso, los miembros del equipo serán reasignados a las funciones de proveniencia.

5. IDIOMA

La plataforma está disponible en 3 idiomas: italiano, español e inglés. Los materiales de los kits de herramientas a disposición de los participantes están disponibles en inglés.

Los equipos pueden rellenar el formulario durante la fase de Application en su primera lengua, mientras que los documentos que deben adjuntar al formulario durante la fase de Application y/o para reservar el Pitch Day deberán estar redactados en inglés.

El idioma para presentar la idea durante el Pitch Day variará en función de la composición del equipo y se comunicará con antelación a todos los participantes.

6. ELEMENTOS DE SOPORTE

6.1. Kit de herramientas

En la plataforma estarán disponibles dos kits de herramientas:

- el “Startup Toolkit” disponible ya desde la fase de Application en la “Página de inicio” de MAKE IT HAPPEN!;
- el “Design Toolkit” disponible solo para los equipos que superan el Preliminary Assessment en la sección “My Applications to MAKE IT HAPPEN!”.

Ambos kits de herramientas contienen el material principal de ayuda y las plantillas de los documentos que los participantes deben emitir y enviar (i.e. Lean Business Model Canvas para la fase de Application del Green Journey y Pitch Deck para inscribirse en el Pitch Day de ambos recorridos).

Asimismo, los kits de herramientas contienen una lista de mentores a los que los participantes pueden solicitar consejos y sugerencias. Los kits de herramientas se pueden descargar de la plataforma después de haberse registrado.

6.2. Mesa de ayuda

Los participantes podrán solicitar asistencia en todo momento enviando un mensaje a la dirección makeithappen@enel.com dedicada al programa “MAKE IT HAPPEN!” en la plataforma.

El administrador de “MAKE IT HAPPEN!” es responsable de responder a las solicitudes de asistencia en un tiempo razonable y en función de la política “Primero en tiempo, primero en derecho”.

7. PARTES ACTIVAS

7.1. Participantes

Equipos que se han registrado con éxito en el “MAKE IT HAPPEN!”, según lo indicado en el Apartado 3.

7.2. Comisiones de evaluación

La composición de las comisiones de evaluación y selección se indican en los puntos 4.2.1, 4.5.1 y 4.6.1 de este reglamento.



7.3. Mentor

Los mentores son colaboradores del grupo Enel o expertos externos provenientes de los ecosistemas de empresas emergentes internacionales a disposición de los equipos para ofrecerles consejos y asistencia.

La lista de mentores internos estará disponible ya desde la fase de Application dentro del kit de herramientas “Startup Toolkit”, mientras que la lista de mentores externos sólo será visible para los equipos que hayan propuesto Nuevos Modelos de Negocio (Green Journey) que superen el Preliminary Assessment.

El equipo puede contactar con uno o más mentores para beneficiarse de sus conocimientos y/o experiencia. A discreción, los mentores podrán elegir si ofrecer o no asistencia al equipo que lo solicita.

8. REQUISITOS COMERCIALES Y LEGALES

8.1. Derechos de propiedad intelectual

Aceptando las condiciones de este reglamento, los participantes declaran y aceptan que (i) todos los conocimientos y el material utilizado, así como el desarrollado, relativos a las ideas presentadas y desarrolladas para participar en el programa “MAKE IT HAPPEN!” (en adelante “propiedad intelectual”) serán propiedad exclusiva de Enel SpA, quien podrá utilizarla 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, por ejemplo, dibujos, fotos, documentos, etc.).

Enel SpA podrá (i) utilizar la propiedad intelectual desarrollada en el entorno del programa “MAKE IT HAPPEN!” sin restricción alguna, incluso parcialmente, haciendo uso de cualquier herramienta por un periodo indefinido; (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. Aceptando este contrato, el participante está obligado a colaborar con Enel SpA en la emisión de cualquier documento relativo a los derechos de propiedad intelectual arriba indicados, cuando ello sea necesario para transferirlos a terceras partes o para su protección.

Los participantes serán los únicos responsables de cualquier violación relativa a la propiedad intelectual por parte de terceros contenida en las ideas y en el material desarrollado y presentado durante el programa “MAKE IT HAPPEN!”. Los participantes deberán informar inmediatamente a Enel SpA si se detecta alguna de las violaciones arriba indicadas y deberán resarcir e indemnizar completamente a Enel SpA y a sus sociedades controladas en caso de reclamación o acción de compensación emprendida por terceras partes contra Enel SpA.

8.2. Aspectos fiscales

Los eventuales aspectos de importancia fiscal que puedan surgir serán tratados de acuerdo con las normas locales aplicables.

8.3. Protección de datos

De acuerdo con la normativa europea e italiana contenida en el Reg. UE 2016/679 (“GDPR”) y el D.Lgs. n. 196/2003 tal y como modificado por el D.LGS. 201/2018, Enel SpA, en calidad de titular del tratamiento, informa a los participantes en el programa que procederá al tratamiento de los datos personales necesarios para realizar el registro; la entrega de los datos personales es fundamental e indispensable para participar en el programa “MAKE IT HAPPEN!”. El titular de los datos ha nombrado un responsable para la protección de los datos personales con quien se puede contactar enviando un mensaje a dpoenel@enel.com. Los datos serán



tratados de acuerdo con la norma aplicable, con herramientas tecnológicas e informáticas o en soporte papel para los fines estrictamente relacionados con la gestión de las actividades necesarias para desarrollar el programa.

Los datos personales recogidos se podrán facilitar al Grupo Enel o a terceros que colaboren con el Grupo Enel, nombrado específicamente responsable del tratamiento, y no serán comunicados a terceras partes excepto en los casos permitidos por la ley. Los datos personales objeto de tratamiento para las finalidades arriba indicadas se conservarán conforme a los principios de proporcionalidad y necesidad, hasta el logro de las finalidades del tratamiento.

El participante en el programa puede presentar una solicitud o ejercer sus derechos (previstos por los arts. 15-21 del GDPR), en especial, puede acceder y solicitar la copia de los datos personales proporcionados, solicitar su rectificación y su eliminación, obtener la limitación del tratamiento y oponerse al tratamiento enviando un mensaje a makeithappen@enel.com

8.4. Confidencialidad y protección de los datos

La confidencialidad de la información de Enel SpA y sus controladas debe ser protegida. Por lo tanto, se prohíbe la publicación de los contenidos relativos a actividades, infraestructuras, instalaciones, sistemas, tecnología y todo tipo de información propiedad de Enel, clasificados como confidenciales en las políticas de empresa aplicables y/o relativas a patentes en trámite. Los participantes se comprometen a no presentar otra información que puedan violar las obligaciones de confidencialidad.

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

8.5. Respeto de la norma aplicable

Este reglamento se aplicará de acuerdo con las normas locales aplicables y/o los contratos colectivos en vigor en los países/sociedades controladas del Grupo Enel.

8.1. Uso de la marca Enel y publicidad de la idea innovadora

Todo uso de la marca Enel por parte de los participantes deberá ser autorizado previamente por la función comunicación de Holding. La difusión de la idea innovadora y su comunicación a terceros, en fase de prueba o en otra fase y con particular atención al uso de canales web y sociales, deberá ser autorizada previamente por la función Innovability de Innovation Holding.

8.2. Responsabilidad personal

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

En ningún caso, Enel podrá ser considerada responsable de las violaciones cometidas por los participantes durante esta competición.

8.3. Modificaciones del reglamento

La administración se reserva el derecho a suspender el programa “MAKE IT HAPPEN!” por justa causa, informando a los participantes en tiempo útil y en forma adecuada. La dirección del programa podrá modificar el reglamento sin perjudicar los derechos ya adquiridos por los participantes e informará en forma adecuada a todos los participantes. El nuevo reglamento tendrá validez a partir de la fecha de publicación en la sección dedicada a “MAKE IT HAPPEN!” de la plataforma Open Innovability. Las modificaciones no pueden tener



efectos retroactivos, con objeto de garantizar a todos los participantes registrados hasta la fecha de modificación los mismos derechos. Cualquier tipo de modificación, incluida la ampliación o la reducción del periodo de validez, será publicada y divulgada con la máxima diligencia. El periodo de validez de esas modificaciones coincide con la fecha de publicación en la sección “MAKE IT HAPPEN!” de la plataforma Open Innovability. No se permiten reclamaciones de los participantes relativas a las modificaciones del reglamento a partir del momento en que la modificación esté disponible para su consulta en la sección “MAKE IT HAPPEN!” de la plataforma Open Innovability.