



MAKE IT HAPPEN!
Regolamento



Sommario

1. COSA È “MAKE IT HAPPEN!”?	4
1.1. Come funziona “MAKE IT HAPPEN!”	4
1.2. Durata e scadenze “MAKE IT HAPPEN!”	4
2. CHI PUÒ PARTECIPARE?	5
3. COME PARTECIPARE A “MAKE IT HAPPEN!”	5
4. FASI DEL PROGRAMMA – DESCRIZIONE DI DETTAGLIO	5
4.1. Application	5
4.2. Preliminary Assessment	6
4.2.1. Compliance regolatoria e antitrust	6
4.2.2. Composizione della Preliminary Assessment Committee	6
4.2.3. votazione e criteri di valutazione	7
4.2.4. Esito della votazione	7
4.3. Design	7
4.4. Prenotazione Pitch Day	8
4.5. Pre selection	8
4.5.1. Composizione della Pre Pitch Committee e votazione	9
4.5.2. votazione e criteri di valutazione	9
4.5.3. Esito della votazione	10
4.6. Pitch Day	10
4.6.1. Composizione della Pitch Committee	10
4.6.2. votazione e criteri di valutazione	11
4.6.3. Esito della votazione	11
4.7. Acceleration	12
4.8. Demo Day (solo per il Green Journey)	12
5. LINGUA	12
6. ELEMENTI DI SUPPORTO	13
6.1. Toolkit	13
6.2. Help desk	13
7. PARTI ATTIVE	13
7.1. Partecipanti	13
7.2. Commissioni di valutazione	13
7.3. Mentor	13
8. REQUISITI COMMERCIALI E LEGALI	14



8.1. Diritti di proprietà intellettuale	14
8.2. Aspetti fiscali	14
8.3. Data Protection.....	14
8.4. Riservatezza e protezione dei dati.....	15
8.5. Rispetto della normativa applicabile.....	15
8.1. Utilizzo del Marchio Enel e pubblicità dell'idea Innovativa	15
8.2. Responsabilità personale.....	15
8.3. Modifiche al Regolamento.....	15



1. COSA È “MAKE IT HAPPEN!”?

Enel “MAKE IT HAPPEN!” è un programma (“Il Programma”) volto a stimolare la cultura della imprenditorialità in Enel attraverso la possibilità di proporre e realizzare in team progetti innovativi che creino valore per l’azienda.

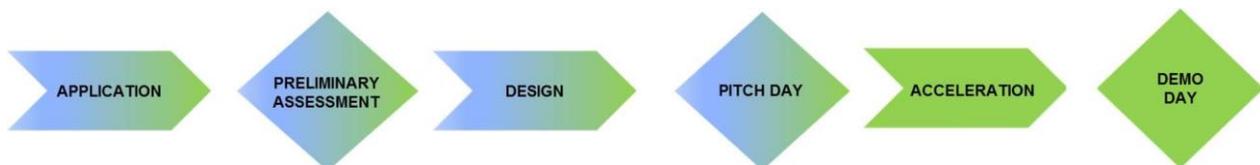
Il Programma è supportato dalla piattaforma Open Innovability, dove è stata realizzata una sezione dedicata denominata MAKE IT HAPPEN! (“la Piattaforma”).

In fase iniziale, i partecipanti possono proporre idee appartenenti alle seguenti categorie intraprendendo due percorsi:

- Nuovi Modelli di Business (Green Journey);
- Nuove idee per migliorare le attività e/o l'ambiente di lavoro di Enel (Blue Journey).

1.1. Come funziona “MAKE IT HAPPEN!”

Il Programma si suddivide in 6 fasi: Application, Preliminary Assessment, Design, Pitch Day, Acceleration e Demo Day (queste ultime due solo per il percorso Green), come meglio descritto nel paragrafo 4.



Nella fase di Application i partecipanti registrati sulla Piattaforma, una volta selezionata una delle due categorie (Green Journey o Blue Journey) sottomettono la propria idea corredata di tutte le informazioni richieste. Nel momento in cui un team invia la propria idea, questa viene valutata da una commissione nella fase di Preliminary Assessment. Se i team superano la selezione, entrano nella fase di Design dove avranno la possibilità di sviluppare un Minimum Viable Product (“MVP”) da presentare ad una seconda commissione durante il Pitch Day.

Se i partecipanti ricevono un parere positivo al Pitch Day, le successive fasi si differenziano sulla base del percorso scelto:

- i team del Green Journey entreranno in una fase di Accelerazione in cui potranno sviluppare il business model da presentare al Demo Day, evento con cui si concluderà il Programma;
- i team del Blue Journey completeranno il loro percorso, perché le loro idee saranno direttamente implementate dalla Funzione/Business Line a cui fanno riferimento.

1.2. Durata e scadenze “MAKE IT HAPPEN!”

Il Programma è sempre aperto. I partecipanti possono in qualsiasi momento inviare la propria idea (Application).

La fase di Preliminary Assessment si attiva nel momento in cui viene inviata l’idea.



La durata della fase di Design è condizionata dalla scelta da parte dei partecipanti della data del Pitch Day a cui prenotarsi.

Sono previsti annualmente 4 Pitch Day (con date da definire di volta in volta).

Le date dei Pitch Day saranno pubblicate sulla piattaforma e saranno visibili solo ai team che hanno superato il Preliminary Assessment.

La Fase di Accelerazione ha una durata massima di 6 mesi.

Il Demo Day avrà luogo alla fine della fase di Accelerazione di ogni idea.

Le date e le scadenze del Programma potranno essere estese o modificate per motivi legati al numero elevato di candidature e/o in base alla disponibilità delle commissioni di selezione. Eventuali estensioni o cambiamenti saranno pubblicati sulla Piattaforma.

2. CHI PUÒ PARTECIPARE?

Tutte le Persone delle società del Gruppo Enel possono partecipare a “MAKE IT HAPPEN!”.

È necessario candidarsi in Team, candidature singole non sono ammesse. I team possono essere composti da un minimo di 2 ad un massimo 5 persone. Tutti i membri del team devono essere dipendenti di società del Gruppo Enel.

La stessa persona non può appartenere contemporaneamente a team diversi proponenti idee del Green Journey. Non è possibile cambiare la composizione del team lungo il percorso. Casi eccezionali saranno valutati di volta in volta.

3. COME PARTECIPARE A “MAKE IT HAPPEN!”

Per partecipare al Programma occorre registrarsi sulla piattaforma Open Innovability (se non c'è il login automatico dalla Intranet), accedendo alla sezione “MAKE IT HAPPEN!” dove i partecipanti dovranno indicare se la loro idea riguarda Nuovi Modelli di Business (Green Journey) oppure Idee per migliorare Enel (Blue Journey), come specificato nel Paragrafo 1.

4. FASI DEL PROGRAMMA – DESCRIZIONE DI DETTAGLIO

4.1. Application

Come indicato nel Paragrafo 1.2 i partecipanti registrati che intendono aderire al Programma possono in qualunque momento inserire la loro idea sulla Piattaforma compilando l'apposito application form.

L'Application dell'idea viene effettuata da un solo membro del team per conto di tutti e gli altri componenti del team saranno indicati nella apposita sezione del form del Journey prescelto. Un'email automatica da parte del sistema avviserà gli altri componenti che sono stati indicati come parte del team dell'idea inserita.

L'application form comprende i seguenti campi:

1. Problema/bisogno
2. Global Business Line/Funzione impattata dall'idea
3. Titolo dell'idea
4. Riassunto dell'idea
5. Descrizione dell'idea
6. Vantaggi/Oportunità di Business
7. Obiettivi di sviluppo sostenibile*



8. Paese
9. Investimenti necessari
10. Membri del team
11. Lean Business Model Canvas (solo per il Green Journey)
12. Video Pitch*
13. Presentazione PDF*

I campi contrassegnati con l'asterisco sono facoltativi.

In questa fase, sulla Piattaforma sarà disponibile per i partecipanti un toolkit, lo "Startup Toolkit", contenente del materiale didattico (in formato PDF, PPT e/o video) per fornirgli supporto nell'elaborazione dei contenuti.

È altresì presente una lista contenente i contatti di Mentor Interni, ossia colleghi Enel disposti a fornire suggerimenti e feedback ai team dai quali potranno essere contattati.

Per quanto riguarda questi ultimi due punti si rimanda ai paragrafi 6 e 7 del presente Regolamento.

Il titolo, il riassunto ed il nome di chi ha inviato l'idea saranno visibili a tutti i colleghi Enel su una pagina dedicata.

4.2. Preliminary Assessment

Una commissione di valutazione ("Preliminary Assessment Committee") diversa per ogni idea proposta, decide se questa può accedere alla fase di Design.

4.2.1. Compliance regolatoria e antitrust

Si ricorda che le prescrizioni regolatorie (unbundling) ed antitrust obbligano la società di distribuzione e le società di vendita operanti nel mercato libero e nel mercato tutelato, facenti parte di un gruppo verticalmente integrato, nonché i propri dipendenti, a trattare come riservate le informazioni cd. commercialmente sensibili, ed impedire trasferimenti incrociati di dati e risorse. Ciò per favorire lo sviluppo della concorrenza ed evitare che le società forniscano un vantaggio competitivo alle altre che fanno parte dello stesso gruppo societario.

Pertanto, al fine di verificare la conformità dei Progetti alla normativa di riferimento, tra cui quella regolatoria (unbundling) ed antitrust, saranno esaminate:

- la composizione dei team;
- l'idea proposta, sia in termini di contenuto che di finalità.

L'eventuale riscontro di difformità rispetto alla normativa/regolazione sopra citata comporterà l'esclusione del Progetto dal Programma.

4.2.2. Composizione della Preliminary Assessment Committee

La composizione della Preliminary Assessment Committee differisce in base al percorso scelto dal team:

- Nuovi Modelli di Business (Green Journey)

La Preliminary Assessment Committee che valuta le idee inviate per questo Journey è composta da 7 membri, suddivisi come di seguito descritto:

- 3 senior manager, selezionati casualmente ogni volta da un algoritmo tramite la Piattaforma;
- 3 young manager, selezionati casualmente ogni volta da un algoritmo tramite la Piattaforma;
- 1 Innovation Manager Global appartenente alla Business Line a cui afferisce l'idea (se l'idea afferisce ad una Funzione in cui non è presente un Innovation Manager Global, questo è selezionato casualmente da un algoritmo come per gli altri giudici).



Nella Preliminary Assessment Committee del Green Journey, 3 membri (2 senior e 1 young manager) devono appartenere alla Funzione/Business Line a cui afferisce l'idea che si apprestano a valutare.

- Idee per migliorare Enel (Blue Journey)

La Preliminary Assessment Committee che valuta le idee inviate per questo Journey è composta da 7 membri, suddivisi come di seguito:

- 3 senior manager, selezionati casualmente ogni volta da un algoritmo tramite la Piattaforma; 3 young manager, selezionati casualmente ogni volta da un algoritmo tramite la Piattaforma;
- 1 Innovation Manager Global appartenente alla Business Line a cui afferisce l'idea (se l'idea afferisce ad una Funzione in cui non è presente un Innovation Manager Global, questo è selezionato casualmente da un algoritmo come per gli altri giudici).

Nessun membro della Preliminary Assessment Committee del Blue Journey, ad eccezione dell'Innovation Manager Global, deve appartenere alla Funzione/Business Line a cui afferisce l'idea che si appresta a valutare.

4.2.3. Votazione e criteri di valutazione

Entro 5 giorni lavorativi dall'invio dell'idea tutti i membri delle Preliminary Assessment Committee esprimono il proprio voto, indicando un punteggio che parte dal minimo di 1 al massimo di 4, secondo i seguenti criteri:

CRITERI	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
Problema/bisogno	Esistenza e rilevanza del problema/bisogno	Da 1 a 4
Fattore "wow"	Grado di innovazione dell'idea proposta nel risolvere il problema/bisogno	Da 1 a 4
Vantaggi/opportunità di business	Opportunità di business o vantaggi in termini di nuovi ricavi e/o di risparmio/ efficienza	Da 1 a 4
Strategico per Enel	Coerenza dell'idea rispetto alla strategia ed ai valori di Enel	Da 1 a 4
Qualità della proposta	Qualità della descrizione dell'idea e chiarezza delle informazioni fornite	Da 1 a 4

Il risultato per ciascun criterio viene calcolato come media semplice del voto di ciascun giudice. Successivamente, il punteggio finale viene calcolato come media dei risultati di ciascun criterio.

In caso di mancanza di votazione entro i 5 giorni lavorativi da parte di uno o più giudici, si procederà con la sostituzione degli stessi e di conseguenza vi sarà una dilazione dei termini della votazione.

4.2.4. Esito della votazione

L'idea viene approvata se raggiunge un punteggio finale maggiore di 2,5.

Ogni membro della Preliminary Assessment Committee aggiunge una motivazione generale al proprio voto. Gli esiti delle votazioni, incluse le motivazioni, sono comunicati via e-mail a tutti i membri del team proponente.

In caso di esito positivo, il team accede alla fase di Design.

4.3. Design

I team che accedono alla fase di Design devono sviluppare un Minimum Viable Product ("MVP") e tutta la documentazione necessaria per prenotarsi ad uno dei Pitch Day previsti. Per MVP si intende una versione iniziale del prodotto/servizio costruita in modo tale da ricomprendere il set minimo di caratteristiche



indispensabili per capire cosa desiderano i clienti. L'MVP consente al team di ottenere il maggior numero possibile di informazioni con il minimo sforzo in termini di capitale, di tempo e di energie: grazie ad esso, la startup evita di mettere sul mercato un prodotto/servizio che nessuno vuole comprare.

La funzione dell'MVP è quindi quella di ottenere i feedback dai potenziali clienti in maniera da colmare il gap delle caratteristiche carenti del prodotto/servizio. Il suo utilizzo permette al team di avere una visione più ampia del mercato attraverso un percorso fatto di iterazioni e piccoli passi avanti.

Le attività relative alla fase di Design potranno essere svolte nell'ambito del contesto aziendale, espletate le attività lavorative di competenza. Le eventuali attività rivolte verso soggetti terzi (es. erogazione di survey/test), invece, dovranno essere effettuate a titolo personale ed esclusivamente fuori dal contesto lavorativo ed aziendale. Riguardo queste ultime attività, i team dovranno, pertanto, presentarsi come persone fisiche e si impegneranno a:

- non spendere il nome di Enel, marchi e/o loghi;
- non spendere la qualifica di dipendenti Enel;
- non diffondere e/o comunicare informazioni e/o materiali confidenziali delle società del Gruppo Enel;
- non utilizzare asset di Enel forniti a titolo esclusivamente professionale;
- svolgere attività esclusivamente al di fuori del contesto lavorativo ed aziendale;
- non raccogliere dati personali di soggetti terzi (erogando survey/test esclusivamente in forma anonima).

Il Dipendente accettando il presente regolamento manleva Enel da qualsiasi responsabilità derivante dallo svolgimento di tutte le attività effettuate durante la fase di Design.

In questa fase saranno disponibili sulla Piattaforma:

- un secondo toolkit, il "Design Toolkit", contenente il template per la presentazione dell'idea al Pitch Day (Pitch Deck);
- una seconda lista di Mentor, in questo caso professionisti esterni (facenti parte di ecosistemi Startup internazionali), da poter contattare per ricevere suggerimenti e supporto per la fase di sviluppo dell'MVP.

4.4. Prenotazione Pitch Day

Le date dei Pitch Day alle quali è possibile prenotarsi, saranno visibili sulla Piattaforma per i team che si trovano nella fase di Design. Questi avranno la possibilità di prenotarsi entro 40 giorni lavorativi precedenti alla data del Pitch Day.

Per prenotarsi è necessario inviare tramite la Piattaforma la presentazione del Pitch in PDF (Pitch Deck). La Piattaforma ammette l'iscrizione fino a un massimo di 8 idee per Pitch day.

Una volta raggiunto il limite delle prenotazioni, i team non potranno più prenotarsi e dovranno scegliere un'altra data, se ancora disponibile.

L'ammissione al Pitch Day sarà valutata in maniera preventiva da una commissione durante una fase intermedia di Pre Selection ("Pre Pitch Committee").

4.5. Pre selection

Il Pitch Deck inviato dal team sarà analizzato da una commissione che deciderà se l'idea del team possiede i requisiti necessari per accedere al Pitch Day ("Pre Pitch Committee").



4.5.1. Composizione della Pre Pitch Committee e votazione

La Pre Pitch Committee che decide sull'ammissione delle idee relative al Green Journey al Pitch Day è composta da 3 Innovation Manager Global, tra cui l'innovation Manager Global appartenente alla Business Line a cui afferisce l'idea (se l'idea afferisce ad una Funzione in cui non è presente un Innovation Manager Global, questo è selezionato casualmente da un algoritmo come per gli altri).

La Pre Pitch Committee che decide sull'ammissione delle idee relative al Blue Journey è composta da 3 membri così individuati: il responsabile dello sviluppo GBL/Country e due business expert da lui individuati sulla base dell'idea proposta.

4.5.2. Votazione e criteri di valutazione

La Pre Pitch Committee potrà contattare il team per ricevere chiarimenti e/o incontrarlo e deciderà in modo discrezionale la validità delle candidature, in base ai seguenti criteri:

CRITERI	DESCRIZIONE
Problema/bisogno	Esistenza e rilevanza del problema/bisogno
Fattore "wow"	Grado di innovazione dell'idea proposta nel risolvere il problema/bisogno
Efficacia della soluzione (MVP)	Efficacia della soluzione nel risolvere il problema/bisogno identificato. Efficacia della "value proposition"
Valore creato	Capacità della soluzione/prodotto di creare valore per l'azienda in termini di nuove revenue o saving
Previsione economica	Accuratezza nella previsione di ricavi/risparmi, costi e risultati del progetto
Qualità della proposta	Qualità della descrizione dell'idea e chiarezza delle informazioni fornite
Imprenditorialità del team	Abilità del team nel "vendere" la sua visione con chiarezza ed efficacia nello sviluppare con successo la soluzione
Investimento necessario	Ragionevolezza e idoneità dell'investimento richiesto
Fattibilità	Capacità del team di chiarire qualsiasi possibile problema che influisca sulla fattibilità e sulle eventuali azioni per arginarlo. Fattibilità della soluzione anche da un punto di vista tecnico
Strategicità per Enel	Coerenza dell'idea rispetto alla strategia ed ai valori di Enel. "La soluzione intacca le quote di mercato dei prodotti/servizi di Enel già esistenti?"
Testabilità*	"Quanto è facile testare la soluzione?". Più facile ed economico è testare in anticipo l'idea di business, maggiore è l'apprezzamento
Vantaggio competitivo sostenibile*	Con quanta facilità il team può proteggere il vantaggio competitivo dai competitors attuali o emergenti



Mercato potenziale*	“Questa soluzione si rivolge ad un grande mercato?”. “La soluzione impatta su un mercato in declino, stabile o in crescita?”. “Quanto è sicuro il team dell'esistenza e della dimensione del mercato che ha scelto?”
Modello di Business*	Evidenze riguardo la scalabilità del modello di business. Chiarezza del team nel descrivere come fa a “fare soldi”
Potenziale scala di adozione **	Impatto in termini di numero di potenziali colleghi beneficiari

* Solo per Nuovi modelli di Business (Green Journey).

**Solo per Idee per migliorare Enel (Blue Journey).

4.5.3. Esito della votazione

L'esito della votazione sarà comunicato via e-mail a tutti i membri del team proponente.

In caso di esito positivo, verrà anche confermata, sempre via e-mail, la partecipazione al Pitch Day prenotato.

In caso di esito negativo, ai team saranno inviati i risultati e le motivazioni.

4.6. Pitch Day

I team presenteranno ad una committee ("Pitch Committee"), dal vivo o in collegamento da remoto, le idee afferenti ai due Journey (Blue o Green) sulla base del Pitch Deck che avranno inviato (disponibile nel toolkit scaricato in fase Design).

Sarebbe preferibile che i Team siano presenti fisicamente alla sessione di Pitch; in ogni caso sarà consentito l'uso della telepresenza e/o di altre tecnologie di conference da remoto.

La lingua con cui sostenere la presentazione varierà in base alla composizione dei team e sarà comunicata per tempo a tutti partecipanti.

Per assicurare trattamenti omogenei, tutte le sessioni di Pitch seguiranno la seguente agenda:

- › Presentazione del Pitch Deck. Durata: 5';
- › Q&A, sessione interattiva, dove i partecipanti rispondono alle domande della Pitch Committee;
- › la Pitch Committee si riunisce e prepara il feedback;
- › Feedback ai partecipanti: la Pitch Committee dà un feedback ai partecipanti, specificando quali elementi devono eventualmente essere approfonditi, etc..

4.6.1. Composizione della Pitch Committee

La Pitch Committee che decide sull'ammissione alla fase di Acceleration delle idee relative al Green Journey è composta da 3 Direttori a capo di Funzioni/Business Line non correlate direttamente all'idea oggetto di valutazione, selezionati sulla base della disponibilità degli stessi.

Per quanto riguarda le idee relative al Blue Journey saranno valutate con la stessa composizione, ma in caso di esito positivo non si aprirà la fase di Acceleration e le idee verranno direttamente implementate dalla Funzione/Business Line a cui fanno riferimento.

In entrambi i casi sarà presente anche un “esperto della materia” della Business Line a cui afferisce l'idea che, pur non avendo potere di voto, potrà fornire consigli e suggerimenti alla Pitch Committee.



4.6.2. Votazione e criteri di valutazione

La Pitch Committee approverà in modo discrezionale i progetti presentati, in base ai seguenti criteri:

CRITERI	DESCRIZIONE
Problema/bisogno	Esistenza e rilevanza del problema/bisogno
Fattore “wow”	Grado di innovazione dell’idea proposta nel risolvere il problema/bisogno
Efficacia della soluzione (MVP)	Efficacia della soluzione nel risolvere il problema/bisogno identificato. Efficacia della “value proposition”
Valore creato	Capacità della soluzione/prodotto di creare valore per l’azienda in termini di nuove revenue o saving
Previsione economica	Accuratezza nella previsione di ricavi/risparmi, costi e risultati del progetto
Qualità della proposta	Qualità della descrizione dell’idea e chiarezza delle informazioni fornite
Imprenditorialità del team	Abilità del team nel “vendere” la sua visione con chiarezza ed efficacia nello sviluppare con successo la soluzione
Investimento necessario	Ragionevolezza e idoneità dell’investimento richiesto
Fattibilità	Capacità del team di chiarire qualsiasi possibile problema che influisca sulla fattibilità e sulle eventuali azioni per arginarlo. Fattibilità della soluzione anche da un punto di vista tecnico
Strategicità per Enel	Coerenza dell’idea rispetto alla strategia ed ai valori di Enel. “La soluzione intacca le quote di mercato dei prodotti/servizi di Enel già esistenti?”
Testabilità*	“Quanto è facile testare la soluzione?” Più facile ed economico è testare in anticipo l’idea di business, maggiore è l’apprezzamento
Vantaggio competitivo sostenibile*	Con quanta facilità il team può proteggere il vantaggio competitivo dai competitors attuali o emergenti
Mercato potenziale*	“Questa soluzione si rivolge ad un grande mercato?”. “La soluzione impatta su un mercato in declino, stabile o in crescita?”. “Quanto è sicuro il team dell’esistenza e della dimensione del mercato che ha scelto?”
Modello di Business*	Evidenze riguardo la scalabilità del modello di business. Chiarezza del team nel descrivere come fa a “fare soldi”
Potenziale scala di adozione **	Impatto in termini di numero di potenziali colleghi beneficiari

* Solo per Nuovi modelli di Business (Green Journey).

**Solo per Idee per migliorare Enel (Blue Journey).

4.6.3. Esito della votazione

L’esito della votazione, “Go” o “No Go”, viene comunicato al team in tempo reale.



- In caso di Go:
 - o se l'idea proviene dal Green Journey viene fornito al team il budget allocato appositamente per la fase di Acceleration;
 - o se l'idea proviene dal Blue Journey viene implementata dalla Funzione/Business Line a cui fa riferimento con la collaborazione eventuale del Team.
- In caso di No Go, il team ne riceve motivazione.

4.7. Acceleration

A partire da questa fase il percorso si divide in base alla tipologia di idea:

- Nuovi Modelli di Business (Green Journey)
I membri del team che accedono alla fase di Acceleration lavoreranno per un massimo di 6 mesi sulla loro idea con il supporto, se necessario, di Partner esterni*. E' previsto, se necessario, anche il supporto dei Mentor e dei colleghi delle Business Line coinvolte.
Il lavoro si svolgerà possibilmente: full time e con approccio Agile; in uno spazio di co-working, interno o esterno agli uffici Enel.
- Idee per migliorare Enel (Blue Journey)
I membri del team completano qui il loro percorso e tornano al loro lavoro originario. Lo sviluppo e l'implementazione dell'idea viene preso in carico dalla Funzione/Business Line a cui l'idea afferisce con il supporto volontario del team che l'ha proposta.
Lo sviluppo viene monitorato mensilmente ed il team originario rimane informato sull'implementazione dell'idea.

4.8. Demo Day (solo per il Green Journey)

Alla fine della fase di Acceleration di ogni idea verrà organizzato il Demo Day corrispondente.

Il Demo Day è l'evento finale del Programma e si svolge presso la Business Line di riferimento, dove i team presentano il loro prodotto/servizio e i dati sulla validazione di mercato (manifestazione di interesse da parte di potenziali clienti) davanti ad una Commissione composta dai Decision Makers della Business Line alla quale afferisce l'idea.

I possibili esiti della votazione sono due:

- EXIT: la Business Line di riferimento prende in carico il progetto;
- NO GO: la Business line opta per un No GO, motivando la sua scelta al team.

In ogni caso, i membri del team vengono riassegnati alle funzioni di provenienza.

5. LINGUA

La Piattaforma è disponibile in 3 lingue, italiano, spagnolo ed inglese. I materiali dei Toolkit a disposizione dei partecipanti sono in inglese.

I team possono compilare il form in fase di Application nella loro lingua madre, mentre i documenti che devono allegare al form in fase di Application e/o per la prenotazione al Pitch Day dovranno essere in inglese. La lingua con cui sostenere la presentazione del Pitch Day varierà in base alla composizione dei team e sarà comunicata per tempo a tutti i partecipanti.



6. ELEMENTI DI SUPPORTO

6.1. Toolkit

Sulla Piattaforma saranno disponibili due toolkit:

- lo “Startup Toolkit” disponibile fin dalla fase di Application sulla “Home Page” di MAKE IT HAPPEN!;
- il “Design Toolkit” disponibile solo per i team che hanno superato il Preliminary Assessment nella sezione “My Applications to MAKE IT HAPPEN!”.

Entrambi i Toolkit contengono i principali materiali di supporto ed i template dei documenti che i partecipanti devono realizzare ed inviare (i.e. Lean Business Model Canvas per la fase di Application del Green Journey e Pitch Deck per l’iscrizione al Pitch Day di entrambi i Journey).

I Toolkit contengono, inoltre, una lista di Mentor a cui i partecipanti possono chiedere consigli e suggerimenti. I Toolkit possono essere scaricati dalla Piattaforma dopo essersi correttamente registrati.

6.2. Help desk

Sarà sempre possibile per i partecipanti contattare la casella di posta di supporto makeithappen@enel.com dedicata al Programma “MAKE IT HAPPEN!” sulla Piattaforma.

L’amministrazione di “MAKE IT HAPPEN!” è responsabile di rispondere alle richieste di supporto in un tempo ragionevole e in base alla politica “Firts come, First served”.

7. PARTI ATTIVE

7.1. Partecipanti

Team che si sono registrati con successo a “MAKE IT HAPPEN!”, secondo quanto specificato nel Paragrafo 3.

7.2. Commissioni di valutazione

Le composizioni delle commissioni di valutazione e selezione sono indicate nei punti 4.2.1, 4.5.1 e 4.6.1 di questo Regolamento.

7.3. Mentor

I Mentor sono colleghi del gruppo Enel o esperti esterni provenienti degli ecosistemi Startup internazionali che sono disponibili a dare consigli e suggerimenti ai team.

La lista dei Mentor interni sarà disponibile fin dalla fase di Application all’interno dello “Startup Toolkit”, mentre la lista dei Mentor esterni sarà visibile solo ai team che hanno proposto Nuovi Modelli di Business (Green Journey) che hanno superato il Preliminary Assessment.

Il team può contattare uno o più Mentor per fare affidamento sulla sua conoscenza e/o esperienza. I Mentor possono scegliere in maniera discrezionale se fornire supporto al team che ne fa richiesta.



8. REQUISITI COMMERCIALI E LEGALI

8.1. Diritti di proprietà intellettuale

Con l'accettazione delle condizioni del presente Regolamento, i partecipanti dichiarano ed accettano che (i) tutte le conoscenze, il materiale utilizzato, nonché quello sviluppato, relativi alle idee presentate o sviluppate per la partecipazione al Programma "MAKE IT HAPPEN!" (di seguito la "Proprietà Intellettuale") sarà di proprietà esclusiva di Enel SpA, che potrà liberamente utilizzarla per sé e per le società del Gruppo Enel e (ii) rinunciano a qualsiasi forma di pagamento, rimborso o indennizzo correlato alla Proprietà Intellettuale acquisita da Enel S.p.A.. Conseguentemente Enel S.p.A. non avrà alcun obbligo di restituire alcun materiale ricevuto dai Partecipanti (inclusi ad esempio, disegni, foto, documenti, etc...).

Enel SpA potrà (i) utilizzare la Proprietà Intellettuale sviluppata nell'ambito del programma "MAKE IT HAPPEN!" senza alcuna restrizione, anche parzialmente, utilizzando qualsiasi strumento per un periodo indefinito; (ii) modificare i contenuti relativi alla Proprietà Intellettuale, trasferirli, utilizzarli insieme ad altre idee, anche in caso di cessazione, sospensione o interruzione del rapporto di lavoro del partecipante interessato. Il partecipante si obbliga altresì con l'accettazione del presente Regolamento a collaborare con Enel SpA per la realizzazione di qualsiasi documento relativo ai sopracitati diritti di Proprietà Intellettuale, qualora questo sia necessario per trasferimenti a terze parti o per provvedere alla protezione degli stessi.

I Partecipanti saranno esclusivamente responsabili per qualsiasi violazione relativa a proprietà intellettuale di terzi contenuta nelle idee e nel materiale sviluppato presentati nell'ambito del Programma "MAKE IT HAPPEN!". I partecipanti dovranno immediatamente informare Enel SpA qualora le violazioni sopra citate dovessero verificarsi, e dovranno manlevare e indennizzare completamente Enel SpA e le sue società controllate nel caso di qualsiasi tipo di reclamo o azione risarcitoria intentata da terze parti nei confronti di Enel SpA.

8.2. Aspetti fiscali

Qualora dovessero sorgere aspetti di rilevanza fiscale, saranno trattati secondo la normativa locale applicabile.

8.3. Data Protection

Nel rispetto della normativa Europea ed Italiana di cui al Reg. UE 2016/679 ("GDPR") e il D.Lgs. n. 196/2003 così come modificato dal D.LGS. 201/2018, Enel SpA, in quanto titolare del trattamento, informa i partecipanti al Programma che tratterà i dati personali necessari ai fini della registrazione, il rilascio dei dati personali è essenziale ed indispensabile per la partecipazione stessa al Programma "MAKE IT HAPPEN!". Il titolare dei dati ha nominato un responsabile per la protezione dei dati personali che può essere contattato al seguente indirizzo email: dpoenel@enel.com.

I dati saranno trattati in conformità alla normativa vigente, con strumenti tecnologici ed informatici o su carta per finalità strettamente connesse alla gestione delle attività necessarie al Programma. I dati personali raccolti possono essere comunicati al Gruppo Enel o a qualsiasi soggetto terzo che collabora con lo stesso Gruppo Enel, nominato appositamente responsabile del trattamento, e non saranno comunicati a terze parti ad eccezione dei casi consentiti dalla legge. I dati personali oggetto di trattamento per le finalità di cui sopra saranno conservati nel rispetto dei principi di proporzionalità e necessità, e comunque fino a che non siano state perseguite le finalità del trattamento.

Il partecipante al Programma può presentare una richiesta o esercitare i suoi diritti (previsti dagli artt. 15-21 del GDPR) in particolare può accedere e chiedere copia dei dati personali forniti, richiedere la rettifica, richiedere la cancellazione, ottenere la limitazione del trattamento e opporsi al trattamento inviando una email a makeithappen@enel.com.



8.4. Riservatezza e protezione dei dati

La riservatezza delle informazioni da Enel SpA e sue controllate deve essere protetta. Pertanto, è vietata la pubblicazione di contenuti relativi ad attività, infrastrutture, impianti, sistemi, tecnologia ed eventuali altre informazioni proprietà di Enel, classificate come confidenziali nelle policy aziendali vigenti e/o relative procedure di brevetto. I partecipanti si impegnano a non presentare eventuali altre informazioni che potrebbero violare gli obblighi di riservatezza.

Inoltre, tutte le informazioni presentate dai partecipanti devono essere considerate confidenziali, pertanto non possono essere comunicate a terze parti esterne.

8.5. Rispetto della normativa applicabile

Questo Regolamento si applicherà in conformità alle normative locali applicabili e/o ai contratti collettivi in vigore nei diversi Paesi/società controllate del Gruppo Enel.

8.1. Utilizzo del Marchio Enel e pubblicità dell'idea Innovativa

Qualsiasi utilizzo del Marchio Enel da parte dei partecipanti dovrà essere previamente autorizzato dalla funzione Comunicazione di Holding. La diffusione dell'idea innovativa e la sua comunicazione a terzi, in fase di test o in altra fase, con particolare riguardo all'uso di canali web e social dovrà essere previamente autorizzata dalla Funzione Innovability di Innovation Holding.

8.2. Responsabilità personale

I partecipanti sono responsabili personalmente per eventuali infrazioni legali commesse durante le attività legate al Programma "MAKE IT HAPPEN!", inclusa la violazione dei diritti di proprietà intellettuale.

Enel non sarà in nessun caso riconosciuta responsabile per eventuali violazioni commesse dai partecipanti durante la presente competizione.

8.3. Modifiche al Regolamento

L'amministrazione si riserva il diritto di sospendere il Programma "MAKE IT HAPPEN!" per giusta causa, informando i partecipanti in tempo utile ed in modo appropriato. Il Program Management può modificare il Regolamento, senza pregiudicare diritti già acquisiti dei partecipanti ed informerà in modo adeguato tutti i partecipanti. Il nuovo Regolamento sarà valido dalla data della sua pubblicazione sulla sezione dedicata a "MAKE IT HAPPEN!" sulla piattaforma Open Innovability. Le modifiche non possono avere effetti retroattivi, al fine di garantire che tutti i partecipanti registrati alla data della modifica avranno gli stessi diritti. Ogni modifica, incluse l'estensione ovvero la riduzione del periodo di validità, sarà diligentemente pubblicata e pubblicizzata. La decorrenza di validità di queste modifiche coincide con la data di pubblicazione sulla sezione "MAKE IT HAPPEN!" sulla piattaforma Open Innovability. I reclami dei partecipanti in merito alle modifiche del regolamento non sono permesse a decorrere dal momento in cui la modifica è disponibile per la consultazione sulla sezione "MAKE IT HAPPEN!" sulla piattaforma Open Innovability.