



SOGRAPE IMPACT HACK: REINVENTAR O FUTURO DA INDÚSTRIA DO VINHO ATRAVÉS DA INOVAÇÃO

Primeira edição reuniu mais de 100 participantes numa competição única para um futuro mais positivo e sustentável

Press Release 25/09/2023 – A primeira edição contou com mais de 20 equipas que procuraram responder ao desafio lançado pela Sogrape de pensar o futuro da indústria do vinho de forma a gerar um impacto positivo, alavancando abordagens inovadoras em três áreas-chave: novos consumidores, novos produtos e novas práticas sustentáveis.

No dia 21 de setembro, o Espaço Casa Ferreirinha, em Vila Nova de Gaia, foi palco de uma competição única que, ao longo de 12 horas, reuniu mentes criativas e apaixonadas, entre estudantes, profissionais, empreendedores e entusiastas do vinho, com o objetivo de revolucionar a indústria do vinho com vista à criação de um futuro mais promissor.

“Esta primeira edição do Sogrape Impact Hack superou as nossas expectativas e dos parceiros que se associaram à Sogrape nesta competição única. Foi uma excelente oportunidade para discutirmos os desafios da indústria e encontrar soluções inovadoras e criativas, através de uma plataforma aberta que procurou reinventar o futuro da indústria do vinho e contribuir para construir o próximo legado da Sogrape, avaliou André Campos, Head of Strategy & Innovation da Sogrape. “Esta é mais uma iniciativa que nos permite reforçar a presença da Sogrape no ecossistema de inovação do setor e continuar a reforçar o nosso programa de inovação aberta”, acrescenta o responsável.

Organizado pela Sogrape, o Hackathon contou ainda com a participação de cerca de 20 quadros da Sogrape como mentores e jurados, e distinguiu 3 equipas com prémios no valor de 1500€, 1000€ e 500€, respetivamente, e que terão ainda a oportunidade de receber apoio para dar vida aos seus conceitos.

O 1º prémio foi atribuído ao projeto *Techrocks*, de alunos da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, que apresenta uma aplicação que permite recomendações personalizadas por meio de algoritmos de IA. O 2º prémio reconheceu o projeto *S4U*, da Faculdade de Economia do Porto, que através da *“Iniciativa Zero”*, focada nos pilares Produto, Embalagem e Local, sugere a criação de uma marca de produtos disruptivos e com baixo teor de álcool, dirigidos a consumidores jovens. Já o 3º prémio foi para o projeto *For the WINE*, também de alunos da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, que apresentou uma aplicação que permite aos clientes partilhar informações e histórico de compras em troca de prémios, ofertas, descontos e acesso antecipado a novos produtos.

Sobre a Sogrape

Fundada em 1942 por Fernando Van Zeller Guedes, a Sogrape nasceu para mostrar ao mundo a qualidade dos vinhos portugueses. De uma adega na região do Douro focada na produção de Mateus Rosé, esta empresa familiar tornou-se global, com presença em mais de 120 mercados, detendo hoje mais de 1.600 hectares de vinha distribuídos por Portugal, Espanha, Chile, Argentina e Nova Zelândia.

Movidos pelo propósito de *trazer Amizade e Felicidade a todos aqueles com quem se relaciona através dos seus grandes vinhos*, o espírito familiar e a cultura de equipa de alto desempenho que se vive na Sogrape são chave no caminho de sucesso que há 80 anos tem vindo a construir.

Sob a liderança de Fernando da Cunha Guedes, atual Presidente e representante da 3ª geração da família fundadora, a empresa líder em Portugal quer espalhar Sograpiness pelo mundo e afirmar-se como catalisadora de uma mudança social positiva, respeitando os limites do planeta na construção de um futuro mais sustentável e inclusivo.