

SOGRAPE IMPACT HACK 2024: TRANSFORMAR O FUTURO DO VINHO ATRAVÉS DE INOVAÇÕES DISRUPTIVAS

Equipas trabalharam em soluções inovadoras para o futuro do vinho nas áreas de *Direct-to-Consumer* e Enoturismo

20 de setembro de 2024 – A segunda edição do Sogrape Impact Hack voltou a reunir a comunidade inovadora para reinventar a indústria do vinho com soluções inovadoras e sustentáveis. Realizado no Espaço Casa Ferreirinha, em Vila Nova de Gaia, o evento envolveu mais de meia centena de participantes, reafirmando o compromisso da Sogrape de acelerar a inovação no setor.

Ao longo de 12 horas intensas, equipas de estudantes, profissionais e entusiastas do vinho responderam ao desafio de desenvolver soluções disruptivas para as áreas de *Direct-to-Consumer* e Enoturismo, duas áreas fundamentais para a criação de ligações entre marcas e consumidores. Esta maratona criativa, que contou com a participação de cerca de 20 quadros da Sogrape como mentores e jurados, teve início com uma sessão *online* no dia 16 de setembro, durante a qual as equipas começaram a esboçar ideias, culminando no evento presencial do dia 19 de setembro, onde os conceitos tomaram forma através de sessões de prototipagem e trabalho colaborativo.

"A segunda edição do Sogrape Impact Hack voltou a demonstrar o imenso potencial de criatividade e inovação quando se abre espaço para a cocriação e troca de ideias. Ficámos impressionados e inspirados com a qualidade das soluções apresentadas, que refletem o espírito empreendedor e inovador que a Sogrape quer cultivar", afirmou André Campos, Diretor de Estratégia, Inovação e Transformação da Sogrape. "Estas iniciativas ajudam-nos a repensar o futuro da indústria do vinho de forma sustentável, ao mesmo tempo que envolvem a comunidade num processo de colaboração aberta que é transformador e dinâmico."

Entre os mais de 10 projetos apresentados, três equipas foram distinguidas com prémios no valor total de 4.000€. Além disso, um montante adicional será doado a organizações não-governamentais, reforçando o compromisso da Sogrape com o impacto social positivo.

O 1º prémio foi atribuído ao projeto Slay, de uma equipa multidisciplinar de alunos da Faculdade de Engenharia, Faculdade de Economia e Faculdade de Ciências da Universidade do Porto e da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, que apresentou uma proposta de levar a Sogrape e as suas marcas às grandes cidades europeias, oferecendo curadoria de vinhos com diversos tipos de experiências.

O 2º prémio reconheceu o projeto SoUvas, da Faculdade de Engenharia do Porto, que sugeriu a criação de uma solução baseada em Inteligência Artificial, que com base no seu conhecimento vínico, terá capacidade de fazer recomendações vónicas com precisão.

Já o 3º prémio foi para o projeto Spotlight, de estudantes do IPAM, que apresentou uma solução de venda automática para pequenos formatos, de forma a servir zonas onde tipicamente não se encontra vinho com facilidade.

O Sogrape Impact Hack reafirma-se como parte integrante da estratégia de inovação aberta da Sogrape, apostando na colaboração e criatividade para reinventar o setor do vinho. Através deste evento, a Sogrape continua a afirmar a sua posição no ecossistema de inovação, promovendo iniciativas que contribuem para um futuro mais sustentável e positivo e reafirma o setor do vinho, muitas vezes considerado tradicional, como um setor dinâmico e de olhos postos no futuro.

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 mais de 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.

Para mais informações, por favor contactar:

Llorente & Cuenca

Carla Martins – cmartins@lyc.global

Rita Paulo – rita.paulo@lyc.global



Seja responsável. Beba com moderação.