



Banco Santander lança FootballCan 2041, uma competição internacional de inovação para tornar o futebol mais inclusivo, diverso e sustentável

- *As soluções apresentadas podem basear-se em tecnologias como inteligência artificial, machine learning, blockchain, realidade aumentada e virtual ou a internet das coisas, de forma a aprofundar a inclusão, a diversidade e a sustentabilidade no futebol.*
- *As três ideias eleitas poderão participar com o Santander num projeto-piloto.*
- *Do júri fazem parte representantes da UEFA, da Confederação Sul-Americana de Futebol, da LaLiga e personalidades do mundo do futebol, como Ronaldo Nazário*

Lisboa, 19 de março de 2021. NOTA DE IMPRENSA

O Banco Santander, alinhado com o objetivo de ajudar as pessoas e as empresas a progredir e com a sua estratégia de criar um impacto positivo na sociedade, apresenta o **FootballCan 2041**, em conjunto com o Global Sports Innovation Center (GSIC) *powered by* Microsoft. Uma iniciativa que pretende impulsionar em todo o mundo as melhores soluções de inovação para tornar o futebol mais inclusivo, diverso e sustentável.

O projeto visa identificar as soluções tecnológicas mais promissoras que consigam:

- promover iniciativas que garantam eventos mais acessíveis, inclusivos e ecológicos para os adeptos de futebol;
- desenvolver novas experiências nos eventos de futebol e melhorar a experiência do adepto para ter um impacto social positivo;
- ampliar o alcance e melhorar as capacidades do Fieeld, um sistema tátil de retransmissão desportiva em diferido, que permite aos invisuais sentir o futebol como nunca o haviam feito, seguindo os movimentos da bola e a trajetória das jogadas através das pontas dos dedos.



Juan Manuel Cendoya, vice-presidente de Espanha e responsável de Comunicação, Marketing Corporativo e Estudos do Grupo afirmou: *"Somos muitas pessoas, adeptas ou não, as que acreditamos na influência do futebol como agente de mudança e apreciamos o seu potencial para impactar positivamente a vida das pessoas. No Santander, a este poder transformador designamos de FootballCan, conceito sob o qual englobamos iniciativas alinhadas com a missão do banco e que contribuem para o progresso inclusivo, diverso e sustentável através do desporto rei".*

Iris Córdoba, diretora geral do GSIC, referiu: *"apostamos em empresas e organizações inovadoras que acrescentam valor à indústria do desporto nos seus processos de transformação digital. Fazer parte desta iniciativa permite-nos apoiar o Banco Santander na obtenção dos seus objetivos estratégicos e oferecer às três empresas vencedoras a adesão ao GSIC com todos os benefícios que isso traz, incluindo a nossa rede de contactos, especialistas, embaixadores e a participação em atividades que irão facilitar a possibilidade de lançar um projeto-piloto com o Santander".*

Os participantes poderão utilizar tecnologias como a inteligência artificial, o *machine learning*, o *blockchain*, a realidade aumentada e virtual ou a internet das coisas para apresentar iniciativas, experiências e/ou soluções que tenham um impacto real e tangível ao melhorar a vida das pessoas e da sociedade nas seguintes áreas:

- **Inclusão:** soluções que melhorem a experiência de grupos vulneráveis em risco de exclusão social, económica ou cultural, e soluções educativas ligadas ao futebol.
- **Diversidade:** soluções que promovam a igualdade no futebol, independentemente da raça, cor, género, orientação sexual, religião ou nacionalidade.
- **Sustentabilidade:** soluções que ajudem o futebol profissional a ser mais responsável perante as alterações climáticas e uma gestão sustentável da energia e dos recursos.

Este desafio representa mais um passo na estratégia do Banco Santander para promover a inovação e levar a transformação digital ao futebol, com iniciativas que sejam valorizadas pela indústria e pela sociedade e que deixem uma marca na modalidade.



Competição de startups

O processo de candidaturas decorre até 18 de abril e será concluído inicialmente com 30 *startups* que serão selecionadas por um júri composto por representantes do Santander, do GSIC e da Microsoft. Os candidatos irão realizar apresentações *online* das suas propostas e no final de abril serão apurados os 10 finalistas, que participarão em maio na grande final. Nessa altura, representantes da UEFA, da LaLiga e personalidades do mundo do futebol, como Ronaldo Nazário, irão escolher as 3 empresas, que terão a oportunidade de desenvolver projetos-piloto com o Santander.

Os finalistas recebem vários benefícios:

- 10.000€ em dinheiro. Além disso, se algum dos vencedores conseguir aplicar a sua tecnologia par melhorar as capacidades do Fieeld, receberá também um valor extra de 5.000€.
- Um ano de associação gratuita ao Global Sports Innovation Center powered by Microsoft.
- Assessoria e desenvolvimento de um projeto-piloto avaliado em 12.000€.
- Apoio na execução do projeto-piloto e reuniões de seguimento.

Para mais informações:

[Participa no FootballCan 2041](#)

[Bases legais para participação](#)