



Experiência:

ARANDULAND - Cidade Virtual, inteligente, humana e sustentável

Foco: **Processos**

Modalidade: **Aprendizagem**

Categoria: **Prata**



Paulo Milet

pmilet@eschola.com

1. Organização:

RIOSOFT - SOCIEDADE NÚCLEO DE APOIO ÀS EMPRESAS DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO,

2. Descrição da Organização:

A **RIOSOFT - SOCIEDADE NÚCLEO DE APOIO ÀS EMPRESAS DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**, inscrito no CNPJ sob o n. 86.846.706/0001-94, com sede na Rua Buenos Aires, 68 – 3201, Centro, Rio de Janeiro (RJ), CEP 20270-900, fundada em 1993, com a combinação de ideais da classe empresarial, atuante em Tecnologia da Informação, e a vontade política da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, contando também com o apoio do Sebrae-RJ, da Assespro-RJ e do TI-Rio, tem como objetivo através de suas ações, fortalecer a Tecnologia da Informação no Estado do Rio de Janeiro. Em conjunto com o TI-Rio, tem acesso a uma base de cerca de 10 mil empresas de TI do Estado.

Em outubro de 2002, a RIOSOFT foi habilitada como uma OSCIP – Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, qualificação jurídica prevista na Lei nº 9790/99, o que permite firmar Termos de Parceria com órgãos públicos sem a ingerência da Lei nº 8666, pleitear recursos da Lei de Informática e dos Fundos Setoriais, além de outras iniciativas.

ARANDULAND foi um projeto submetido pela RIOSOFT, com o apoio da TiRio, e aprovado em agosto/2022 como um dos projetos privados selecionados pelo governo do Estado do Rio de Janeiro para o PROJETO RIO2030, com o título de Metaverso Rio2030.

Posteriormente o projeto foi rebatizado para Aranduland, onde ARANDU tem origem indígena e significa **“conhecer com a experiência de vida, na relação intrínseca com o ambiente”** e criada uma startup que permanece incubada na Riosoft como um projeto.

Em 2024, a RIOSOFT, como ICT que é, começou a atuar como consultora para a elaboração e participação em projetos submetidos à FINEP e reativou seu Conselho de P, D & I, com participantes de várias Universidades do Rio de Janeiro, como PUC, UFRJ, UFF, IME e outras com o objetivo de avaliar e validar projetos de TIC desenvolvidos internamente e em parceria.

Já em 2025, deu entrada no pedido de credenciamento junto ao CATI do MCTI, previsto para julho/2025, que permitirá a captação de recursos com base na Lei de Informática, onde os 3 primeiros projetos listados para o credenciamento, usam a plataforma ARANDULAND.

3. Nome da Experiência:

ARANDULAND, uma Cidade Virtual, inteligente, humana e sustentável

4. Descrição Experiência: Que permita ao leitor ter uma visão geral da Experiência e serão utilizadas na:

4.1 Frase

Aranduland é um ambiente urbano em 3D, com prédios, ruas, praças, rios e florestas, com o "PROPÓSITO" de exemplificar, motivar, educar e formar mentes e espíritos para a SUSTENTABILIDADE

4.2 Sumário

Aranduland é uma cidade virtual em 3D, adjetivada como uma cidade Inteligente, humana e sustentável, com prédios, ruas, praças, mares, rios e florestas, com o "PROPÓSITO" fundamental de mostrar, informar, exemplificar, motivar, educar e formar mentes e espíritos para e com a SUSTENTABILIDADE. Está focada nos 17 ODSs (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável) da ONU para 2030, incluindo as suas 169 metas e consequentemente englobando os 3 componentes no modelo ESG (Environment, Social, Governance).

Pretende mostrar como pode ser o futuro, através de cursos, games, eventos, exemplos, ações e processos urbanos, rurais e ambientais, com as metas dos 17 ODSs já atingidas

Aranduland é uma grande "VITRINE" para os participantes onde seu principal diferencial e valor é ser um ambiente coletivo, focado no desenvolvimento humano e social na direção de um mundo melhor em 2030. As empresas e organizações que entrarem, além de mostrar tudo de bom e útil que estão fazendo para os seus clientes e fornecedores, também poderão gerar informações para seus colaboradores, investidores e sociedade em geral, cobrindo todos seus stakeholders.

A **EDUCAÇÃO E O APRENDIZADO**, que são as motivações principais em Aranduland, nas escolas, Academias e fora delas, é incentivado incluindo novas formas agradáveis, lúdicas e inteligentes de aprender e ensinar, além do EaD, com imersão, tecnologia, gamificação, IA, RV, e, também, com "viagens, eventos e passeios".

Em 2025, Aranduland está focada no ODS4 – Educação de Qualidade para todos, com games, cursos, experiências e eventos e aproveitando a oportunidade da parceria com o RCE-Rio, acreditado pela Universidade das Nações Unidas/UNU.




Manifesto Brasil Digital 2024 / 2025
Experiência **ARANDULAND** Cidade Virtual, inteligente, humana e sustentável
Foco: **Processo** - Modalidade **Aprendizado** - Categoria **Prata**






Destaque em 2025: Convenio assinado com o Regional Center of Expertise (RCE-Rio), acreditado no Rio de Janeiro pela Universidade das Nações Unidas – UNU, para explorar os temas educação e sustentabilidade em Aranduland, incluindo a possibilidade de Certificados com o aval do RCE-Rio.
Paulo Milet



Aranduland é uma cidade virtual em 3D, adjetivada como uma cidade Inteligente, humana e sustentável, com prédios, ruas, praças, mares, rios e florestas, com o "PROPÓSITO" fundamental de mostrar, informar, exemplificar, motivar, educar e formar mentes e espíritos para e com a SUSTENTABILIDADE. Está focada nos 17 ODSs (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável) da ONU para 2030, incluindo as suas 169 metas e consequentemente englobando os 3 componentes no modelo ESG (Environment, Social, Governance). Pretende mostrar como pode ser o futuro, através de cursos, games, eventos, exemplos, ações e processos urbanos, rurais e ambientais, com as metas dos 17 ODSs já atingidas

Aranduland é uma grande "VITRINE" para os participantes onde seu principal diferencial e valor é ser um ambiente coletivo, focado no desenvolvimento humano e social na direção de um mundo melhor em 2030. As empresas e organizações que entrarem, além de mostrar tudo de bom e útil que estão fazendo para os seus clientes e fornecedores, também poderão gerar informações para seus colaboradores, investidores e sociedade em geral, cobrindo todos seus stakeholders.

A **EDUCAÇÃO E O APRENDIZADO**, que são as motivações principais em Aranduland, nas escolas, Academias e fora delas, é incentivado incluindo novas formas agradáveis, lúdicas e inteligentes de aprender e ensinar, além do EaD, com imersão, tecnologia, gamificação, IA, RV, e, também, com "viagens, eventos e passeios".

Em 2025, Aranduland está focada no ODS4 – Educação de Qualidade para todos, com games, cursos, experiências e eventos e aproveitando a oportunidade da parceria com o RCE-Rio, acreditado pela Universidade das Nações Unidas/UNU.

Experiências de Sucesso – 2024 / 2025

Evoluções e Melhorias das Experiências publicadas na edição Anterior

Capítulo	2024	2025
Válido para todos os capítulos desse documento, tanto em relação as mudanças de 2024 para 2025, quanto aquelas previstas para 2026 até 2030.	Considerávamos que Aranduland estaria pronta em mais alguns meses.	A frase que nos guia agora é: “Aranduland não está pronta e nem estará nunca. Em construção permanente.” Esse é o espírito que sustenta sua vocação como território vivo, colaborativo e em constante melhoria, onde a aprendizagem, a inovação e a sustentabilidade caminham juntas, sempre em movimento.
Válido para todos os capítulos desse documento, tanto em relação as mudanças de 2024 para 2025, quanto aquelas previstas para 2026 até 2030.	Metas imediatas de crescimento no faturamento comercial	O foco não pode ser apenas comercial Aprendemos também que, nesse tema, o foco não pode ser apenas comercial. Temos um propósito institucional e já estamos (Riosoft) com credenciamento em andamento junto ao CATI/MCTI para captação de recursos dentro da Lei de Informática e apoiando empresas com projetos junto à Finep, sempre com algum link com Aranduland.
Válido para todos os capítulos desse documento, tanto em relação as mudanças de 2024 para 2025, quanto aquelas previstas para 2026 até 2030.	Aranduland é uma grande vitrine onde cada empresa/organização pode expor seus produtos	Aranduland é um ambiente moderno de APRENDIZAGEM (foco no ODS 4) com metodologias modernas de educação, usando IA, gameificação, microlearning, visitas guiadas e experiências, além de cursos EaD e palestras.

4.3. Descrição completa da Experiência:

Destaque em 2025: Convenio assinado com o Regional Center of Expertise (RCE-Rio), acreditado no Rio de Janeiro pela Universidade das Nações Unidas – UNU, para explorar os temas educação e sustentabilidade em Aranduland, incluindo a possibilidade de Certificados com o aval do RCE-Rio.



Aranduland é um ambiente urbano em 3D, adjetivada como uma cidade Inteligente, humana e sustentável, com prédios, ruas, praças, mares, rios e florestas, com o "PROPÓSITO" fundamental de mostrar, informar, exemplificar, motivar, educar e formar mentes e espíritos para e com a SUSTENTABILIDADE. Está focada nos 17 ODSs (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável) da ONU para 2030, incluindo as suas 169 metas e consequentemente englobando os 3 componentes no modelo ESG (Environment, Social, Governance).

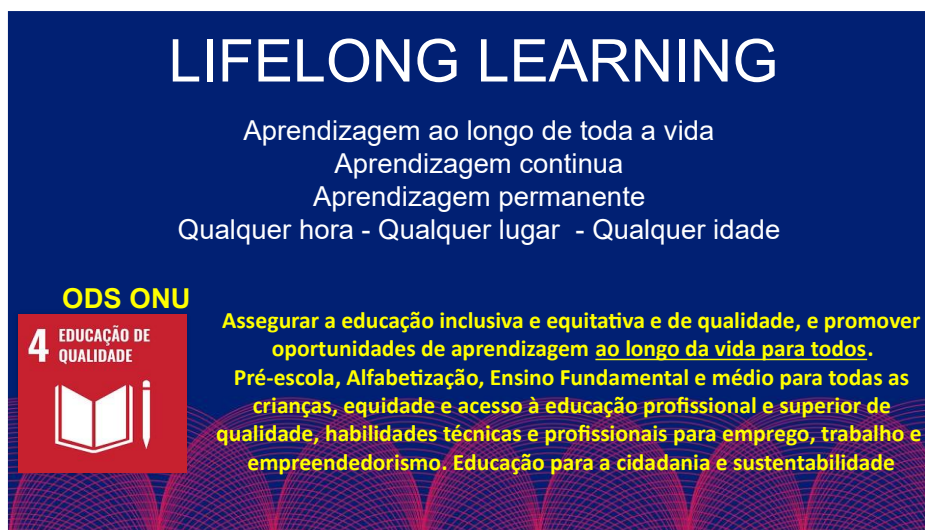
Pretende mostrar como pode ser o futuro, através de cursos, games, eventos, exemplos, ações e processos urbanos, rurais e ambientais, com as metas dos 17 ODSs já atingidas



Aranduland não é apenas uma grande “VITRINE” para exposição de projetos, mas para os participantes o seu principal diferencial e valor é ser um ambiente coletivo, focado no desenvolvimento humano e social na direção de um mundo melhor em 2030. As empresas e organizações que entrarem, além de mostrar tudo de bom e útil que estão fazendo para os seus clientes e fornecedores, também poderão gerar informações para APRENDER e ENSINAR os seus colaboradores, investidores e sociedade em geral, cobrindo todos seus stakeholders.

A **EDUCAÇÃO E O APRENDIZADO**, que são as motivações principais em Aranduland, nas escolas, Academias e fora delas, é incentivado incluindo novas formas agradáveis, lúdicas e inteligentes de aprender e ensinar, além do EaD,

com imersão, tecnologia, gamificação, IA, RV, e, também, com "viagens, eventos e passeios". Em 2025, Aranduland está focada no ODS4 – Educação de Qualidade para todos, com games, cursos, experiências e eventos e aproveitando a oportunidade da parceria com o RCE-Rio/UNU.



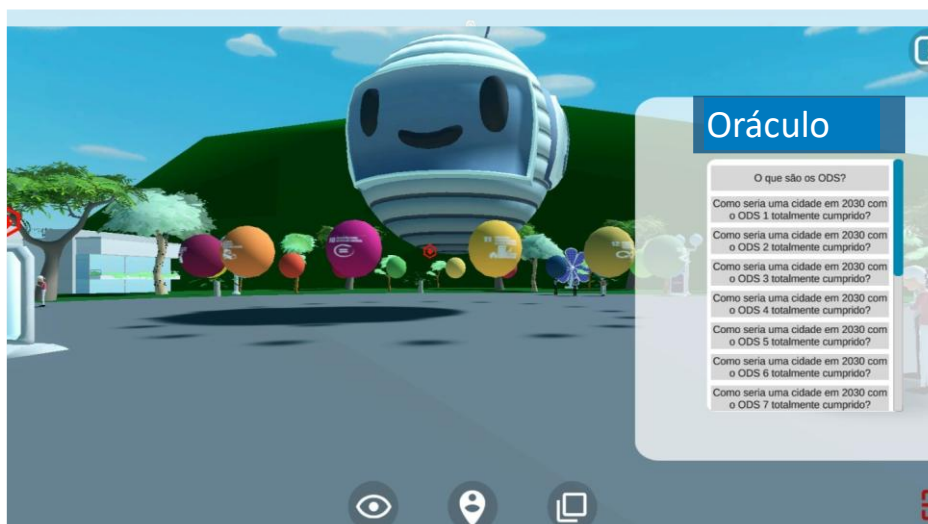
Dentro de Aranduland temos um espaço, batizado de **MARACANDÚ**, criado e formatado para a realização de **EVENTOS** virtuais, podendo ou não estar apoiado em eventos presenciais. Incluímos em 2024 opções de redesenhar e reprogramar o ambiente interno de Maracandú, como pode ser visto na imagem abaixo.



“CENTROS DE SABER” abrigarão informações, links, artigos, cursos, games e bancos de dados de temas selecionados como Empregos, Agro-Negócio, Economia do Mar/Azul, Créditos de Carbono, Energia, Saúde, StartUps, Cidades, Comunidades e muitos outros.

Cada empresa/organização presente em **Aranduland** poderá mostrar ao mundo suas ações e soluções e como está atuando em prol da sustentabilidade. Mostrar, demonstrar, exemplificar, ensinar e ajudar a multiplicar, junto a todos os seus "stakeholders" (clientes, fornecedores, empregados, acionistas, parceiros e sociedade).

Uma visão de futuro pode ser vista no **ORÁCULO**, com uma conexão com o Chatgpt (IA) e onde podemos especular como será em 2030 com cada um dos ODS totalmente cumprido. Vamos avançar em 2025 com projeções não apenas para 2030, mas também para 2035 e 2040.



Prefeituras poderão ter espaço próprio, e mostrar, dentro do conceito de Cidades Inteligentes, tudo que estão fazendo em termos de todos os ODSs, tanto em Agronegócio (2), Saúde (3), Educação (4), Emprego (8) e, principalmente do ODS 11, que trata de "Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e SUSTENTÁVEIS", com transporte, moradia, água, saneamento, energia, inovação, tecnologia, saúde, educação, cultura, turismo, diversidade e ações pró-ambiente.





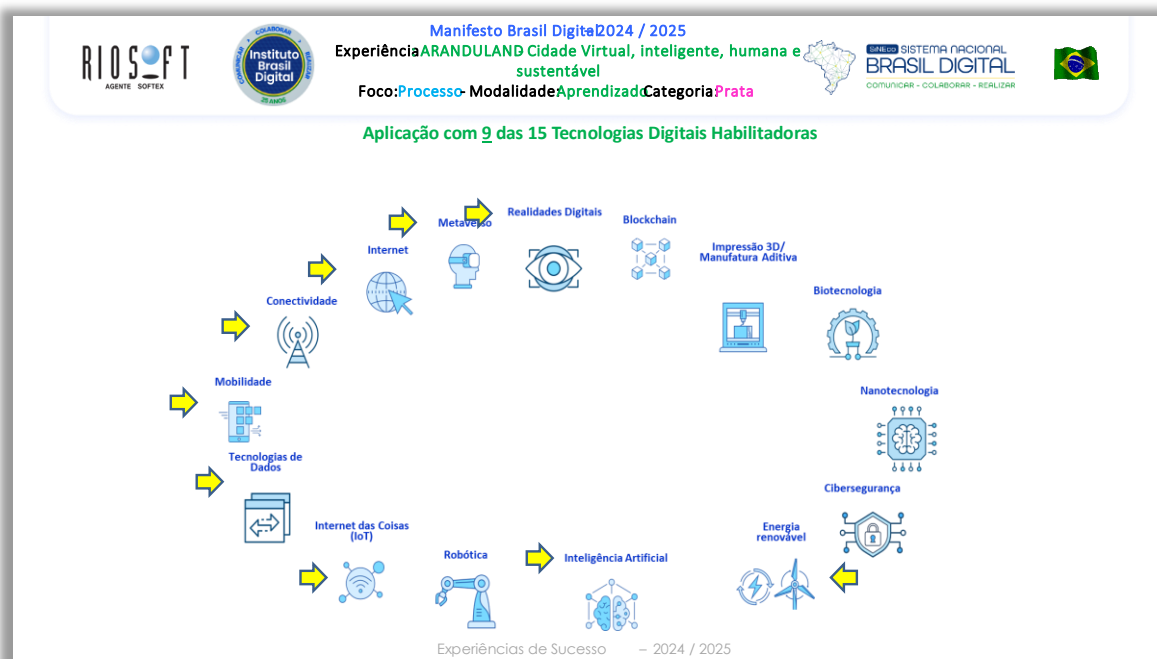
Estão sendo criadas áreas segmentadas focadas em temas dos ODS e sustentabilidade, onde existirão cursos, games e informações especializadas nesses temas, como: Energias alternativas, Economia Circular, Economia Azul, Cidades inteligentes, Comunidades Sustentáveis, Agronegócio, Clima e florestas, etc.

Em desenvolvimento e testes, “visitas guiadas” com formato gamificado, onde os participantes terão treinamentos, casando microlearning e mastery learning em um formato gamificado percorrendo pontos chave de informação dos temas citados acima enquanto aprendem.

Já implantada, uma trilha básica de 8 minicursos focados nos ODS, onde cada um dos 8 é realizado em um local diferente de Aranduland.

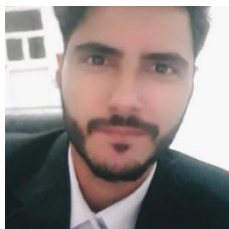
5. Aplicação das TDHs - Tecnologias Digitais Habilitadoras:

1. Inteligência Artificial	Existe um área chamada ORACULO, baseada no Chatgpt onde as pessoas podem receber informações de como seriam as cidades em 2030 se cada um dos ODSs da ONU tiver sido cumprido.
3. IoT – Internet das Coisas	Em desenvolvimento demonstrações de uso de lot para cidades inteligentes e parcerias com ABINC e COR Rio.
4. Tecnologias de Dados	Milhares de informações e links são associadas a cada local em Aranduland, em um sistema de bancos de dados especializados em informações sobre sustentabilidade e sua correlação com os ODSs. Nossos sistemas estão na nuvem.
5. Mobilidade	Todo o ambiente Aranduland é acessável de qualquer lugar e com qualquer equipamento que acesse a internet, podendo navegar, explorar informações, fazer cursos ou disputar games.
6. Conectividade	Aranduland é um grande exemplo de um ambiente que integra web 3 com web2, permitindo o acesso tanto em computadores, quanto em celulares
7. Internet	O acesso é aberto a qualquer usuário de internet em seus ambientes de informação e conhecimento (tendo uma área web3 alinhada com uma web2), sendo restritos apenas os eventos e propriedades fechadas.
8. Metaverso	Toda Aranduland é um grande metaverso, em ambiente 3D, onde as pessoas podem se deslocar e buscar informações, cursos e games
9. Realidades Digitais	Aranduland tem experiências como coleta de lixo seletiva e prevê instalações inéditas ou instalações twins com a finalidade de demonstrar o funcionamento e operação de empresas, prédios ou instalações, por exemplo, uma propriedade rural exemplificando o uso de tecnologias na gestão da propriedade
15. Energia Renovável	Uma grande “vitrine” corresponde aos exemplos de usos de energias alternativas, como eólica, solar e hidrogênio verde mostrando o seu funcionamento com textos, imersão e games



6. Depoimentos

6.1 Líderes internos que aprovaram e apoiaram a Experiência



“Aranduland é iniciativa sensacional, ao casar tecnologia com educação e sustentabilidade, que encantou o pessoal da RCE-Rio ao mostrar e demonstrar como pode ser bom para o planeta a realização dos 17 ODS’s do Pacto Global da ONU até 2030.

Como coordenador da equipe técnica de programação, infra e gamificação, focada em tecnologia, RV, RA e Games, eu mobilizo o time técnico de Aranduland para várias atividades, como novos games, trilhas guiadas, imersão em edifícios que abrigam empresas parceiras, links para sites externos.”

Rian Walker

Coordenador da Equipe Técnica de desenvolvimento e operação de Aranduland

6.2 Clientes internos que se beneficiaram da Experiência



“Aranduland é um projeto motivador porque alinha novas tecnologias como Realidade Virtual e Aumentada e IA com os ODS da ONU, principalmente o ODS 4, que trata de Educação, com isso, quem atua nessa fronteira, tem muito a aprender e cocriar, ensinando e aprendendo ao mesmo tempo.”

Paulo Braga Prado

Diretor da TiRio e da By3



“Aranduland, como um Projeto da RIOSOFT, abre para o seu Conselho Técnico-científico & Inovação a possibilidade de participar de vários projetos usando essa plataforma totalmente inovadora. Mostra um bom futuro nas áreas de RV, RA e IA, transversais com a Educação, Sustentabilidade, ESG e ODS. Idem em relação à gamificação e metodologias modernas de aprendizagem reforçando as parcerias com o IFRJ e as várias Universidades do Rio de Janeiro participantes do Conselho”.

John Forman

Presidente do Conselho T&C&I da RIOSOFT

6.3 Clientes externos que se beneficiaram da Experiência

(Eduardo Nascimento e Paulo Alcantara Gomes)



"Aranduland é um modo fantástico de mostrar e demonstrar como funciona uma experiência de aprendizado. A cena de coleta seletiva com o caminhão do MINHA COLETA que colocamos em Aranduland vale mais do que 3 páginas de texto explicativo! A Minha Coleta está lá desde o início, tem um prédio com um funcionário (avatar) na porta e vários caminhões circulando. E vamos fazer muito mais!"

Eduardo Nascimento
Sócio e Diretor executivo da empresa Minha Coleta



"Ficamos agradavelmente surpresos com a conexão Aranduland X Regional Center of Expertise, RCE-Rio, acreditado pela Univ. das Nações Unidas/UNU. Compartilhamos o foco em Educação e Sustentabilidade de um modo moderno e desafiador e, certamente, vamos realizar vários projetos de apoio local no Rio de Janeiro e, também, com potencial de expansão futura para outros RCEs do mundo inteiro."

Paulo Alcantara Gomes,
Ex-reitor da UFRJ e Coordenador do RCE-Rio

7. Classificação da Experiência (Projeto):

Foco	Processo
Modalidade	Aprendizado
Categoria	prata

8. Melhores Práticas e Lições Aprendidas:

8.1. Melhores práticas:

FOCAR EM APRENDIZAGEM – ODS 4.

Ampliamos o conceito de Aranduland para uma cidade virtual, inteligente, humana e sustentável, onde, sem a necessidade de óculos ou luvas, os visitantes podem APRENDER, percorrendo e acessando as informações, cursos, games e eventos de modo imersivo e participativo. Fizemos parcerias com a ABINC, Associação Brasileira de Internet das Coisas (IoT), estamos negociando com o Centro de Operação, COR, do Rio de Janeiro, e com um projeto de Cidades Inteligentes de professores da UFF (Universidade Federal Fluminense), para que o conceito de Cidade Inteligente seja apoiado com projetos em andamento no mundo real. Reuniões com áreas de Câmaras Setoriais da ALERJ em andamento.

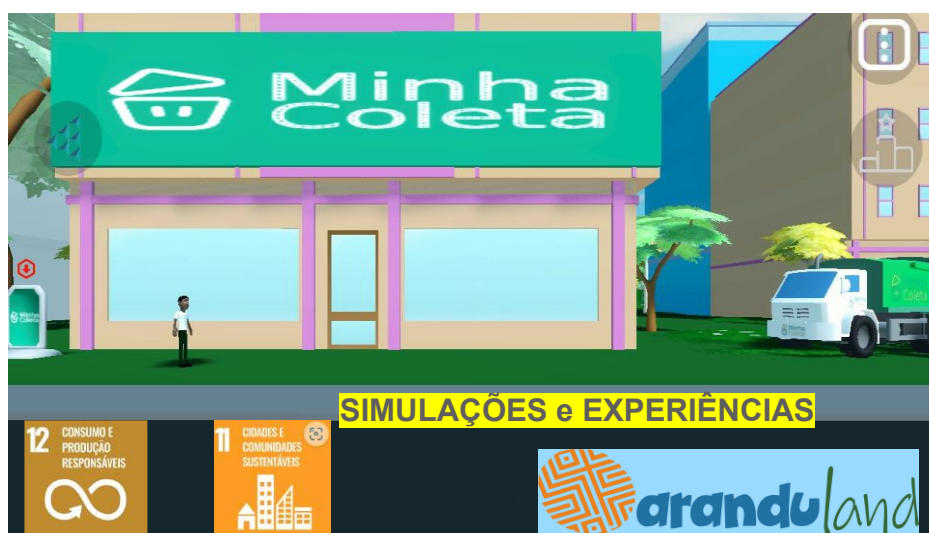
TRAZER PARCEIROS GRATUITAMENTE COM FOCO SIMILAR.

As empresas e organizações parceiras podem ter um “prédio” onde estão instaladas e de onde por meio de links as informações dos seus sites (web2) podem ser acessadas.

Hoje, além das mais de 20 empresas instaladas até 2024, aprofundamos com empresas e organizações de EaD, educação e Tecnologia, com destaque para a Universidade das Nações Unidas via RCE-Rio, e outras, novas e antigas, como: Instituto Coalizão Rio de Janeiro, DRM e seus milhares de clientes, ECOLIFE (consultoria em economia do mar e comunidades), SNASH (hub de startups da SNA), GREENRIO (evento gigante na Marina da Glória), CADERNO NACIONAL (Banco de currículos e vagas de empregos com IA), IRG (Instituto de Regeneração Global) com 8 prédios temáticos na cidade, Coordenação da RIO2030 (autoridade privada, nomeada pelo governo do estado do RJ) e participante de reuniões do G20, IFRJ (Instituto Federal do Estado do Rio de Janeiro), ESCHOLA.COM (empresa de EaD), PRYSMA e RFX (empresas de TI e games), Consultorias de ESG e ODS, TI RIO (Sindicato das empresas de TI do RJ), By3 (consultoria em design), INSIGHT (especializada em EAD), Minha Coleta (experiência com caminhões e avatar na coleta de lixo seletiva), Vidha Vera (meditação e tratamentos espirituais), e outras

USAR O CADASTRO DAS EMPRESAS PARA ATRAIR MOVIMENTO PARA ARANDULAND.

Essas empresas, em seus cadastros de clientes, representam milhões de nomes cadastrados, que ao longo do tempo estão sendo atraídas para visitas, ações e experiências em Aranduland, como, por exemplo a Minha coleta, com caminhões e avatares para coleta seletiva, como pode ser visto no quadro abaixo.



Espalhadas por toda a cidade, ampliamos os bancos de dados e links de informações sobre os 17 ODSs e sobre práticas de sustentabilidade e destacamos a Economia Azul com grande crescimento.

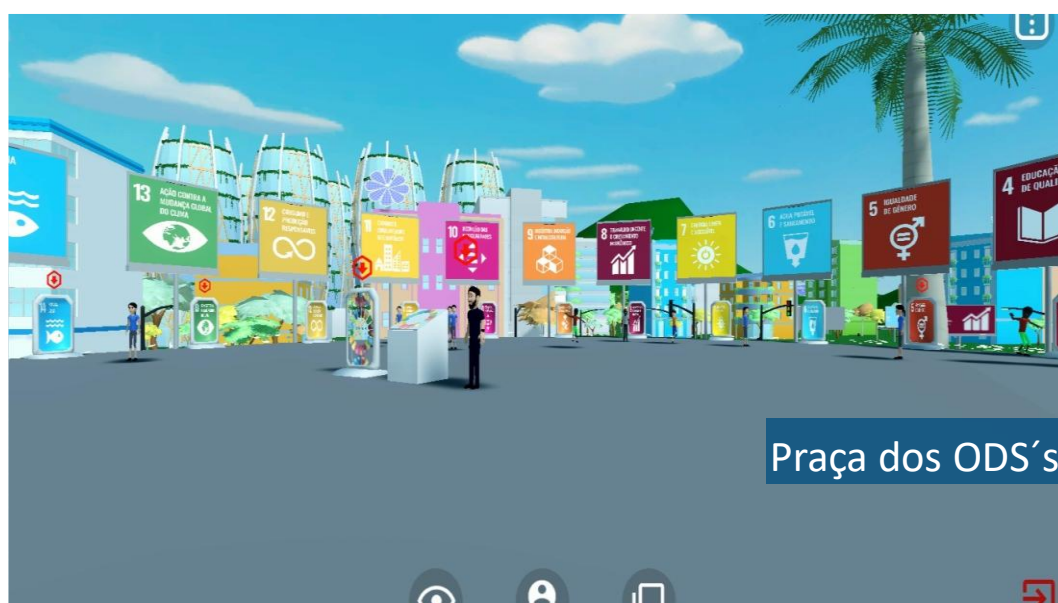
REFORÇAR O USO DE IA

Na praça principal da Cidade, 17 outdoors encaminham para informações específicas dos ODSs e, ao lado, estamos ampliando a conexão com o CHATGPT (ORÁCULO) com projeções de como seriam as cidades em 2030 com os ODSs cumpridos e perguntas para 10 e 15 anos a frente.

Além das pioneiras empresas de consultoria, convidamos a GreenRio e a Ecolife para se instalem em ARANDULAND, funcionando também como Embaixadores, apoiando a captação de clientes e parceiros.

CRIAR ÁREAS ESPECIAIS COM TEMAS DE DESTAQUE NO MUNDO DA SUSTENTABILIDADE.

Criamos uma área para informações sobre Crédito de carbono e outra sobre Economia do Mar (Economia Azul) que não estavam previstas no início. Expandimos o conceito de “CENTROS DE SABER”, que são instalações prediais virtuais, focadas em determinados assuntos e com possibilidades de patrocínios, para criar áreas focadas em determinados temas, como Energia, Economia Circular, agronegócio, comunidades e cidades Inteligentes.



8.2. Lições aprendidas:

Aranduland não está pronta. E nem estará.

Nos últimos dois anos, Aranduland deixou de ser apenas uma ideia originada em uma conversa de Paulo Milet (Diretor da Riosoft e Coordenador do Projeto) com a Autoridade para o Desenvolvimento Sustentável (Paulo Protasio) do Projeto RIO2030, para se tornar uma realidade acessível e transformadora. Neste curto espaço de tempo, conseguimos (Riosoft e parceiros) criar uma base sólida de experiências educativas, informativas e interativas, com ruas, prédios, avenidas, praças e veículos circulando. Com milhares de links organizados, dezenas de cursos temáticos, games educativos inovadores, um ginásio virtual para eventos e uma rede crescente de parceiros, especialistas e exploradores desse novo território digital.

Já cobrimos uma ampla gama dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, conectando temas como energia limpa, cidades inteligentes, educação, saúde, clima, economia azul, agronegócio, comunidades, inovação e economia circular. Criamos espaços, ambientes que aprendem, ferramentas e experiências que envolvem.

Mas, diante da pergunta inevitável — “Aranduland está pronta?” — nossa resposta é clara e honesta:

Não. Aranduland não está pronta. E nem estará.

Porque Aranduland é uma cidade em construção permanente.

Um organismo vivo, um território de aprendizagem contínua, um espaço que evolui com as ideias, com as pessoas e com o planeta.

O foco não pode ser apenas comercial

Aprendemos também que, nesse tema, o foco não pode ser apenas comercial. Temos um propósito e já estamos (Riosoft) com credenciamento em andamento junto ao CATI/MCTI para captação de recursos dentro da Lei de Informática e apoiando empresas com projetos junto à Finep, sempre com algum link com Aranduland.



9. Indicadores de Resultado e Desempenho:

9.1. Indicadores de Resultado:

O conceito básico de ARANDULAND é que o projeto está em construção permanente (nunca estará pronto, como qualquer cidade no mundo real) e os resultados são estruturais e estruturantes com a ampliação da participação de organizações empenhadas em ampliar as ações em Sustentabilidade e ODS.

Como projeto de impacto social, educacional e ambiental, Aranduland está orientado por resultados de médio e longo prazo. Não visa lucro direto, e sim transformação de mentalidades, formação cidadã e popularização dos ODS por meio da tecnologia e da ludicidade.

Os principais indicadores de resultado incluem:

- Evolução do número de acessos qualificados – 500 alunos de cursos ODS e 300 players de games até julho 2025 e a disponibilização de 10 painéis de debates sobre Sustentabilidade no estádio Maracandú, ao longo de jul/2024 e 2025
- Crescimento na visibilidade e reconhecimento institucional do projeto – Palestras na Rio +Agro (Agosto 2024), Rio Innovation week (Agosto 2024), Green Rio (outubro 2024) e Universidade Federal Fluminense UFF (Junho 2025). E, em destaque, Palestra na ALERJ (Assembleia Legislativa do estado do Rio de Janeiro) dentro da programação do G20 em novembro 2024.
- Integração da cidade como plataforma com 4 projetos submetidos a FINEP para aprovação de financiamentos relacionados à IA e Sustentabilidade e aos ODS.
- Alcance de indicadores subjetivos de engajamento, como depoimentos, estudos de caso e convites para parcerias com prefeituras e, em andamento, com a Câmara Setorial de Formação Profissional da ALERJ. Convites para apresentação e palestras no Circuito Mulher 2025 em Agosto e Evento de tecnologia e Inovação em Volta Redonda em Outubro.
- Gradual crescimento no número de visitantes e participantes, como resultado de ações de divulgação planejadas, com metas realistas e sustentáveis.

O melhor resultado alcançado é a Parceria assinada com a UNU (Universidade das Nações Unidas), representada pelo Regional Center of Expertise (RCE) do Rio de Janeiro alinhada à Missão Global

Como destacou **António Guterres**, Secretário-Geral da ONU,

“ao longo de meio século, a UNU tem impulsionado paz e progresso, conectando educação, pesquisa e políticas públicas, sendo uma fonte confiável para a formulação de políticas baseadas em evidências e unindo o mundo por meio do conhecimento e parcerias”.

A parceria entre o RCE Rio e a Riosoft/Aranduland reflete esse multilateralismo em ação, combinando a expertise do RCE RJ em educação para o desenvolvimento sustentável com a tecnologia imersiva de Aranduland, uma cidade virtual 3D alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU.

Tshilidzi Marwala, Reitor da UNU e Subsecretário-Geral da ONU, reforça:

“Nos últimos 50 anos, a UNU avançou imensamente em sua missão de oferecer educação, pesquisa e soluções baseadas em evidências para o desenvolvimento sustentável. Olhando para o futuro, focaremos em conhecimento, parcerias e impacto, especialmente no Sul Global”.

Nesse contexto, o RCE Rio/UNU e ARANDULAND/RIOSoft unem-se para amplificar o impacto da Universidade das Nações Unidas no Brasil, promovendo iniciativas que capacitam comunidades, fortalecem parcerias e geram soluções inovadoras para desafios globais.

Esse acordo é o maior e melhor resultado, pois ainda viabiliza o crescimento futuro para as outras 197 RCEs em cidades do mundo inteiro. Inclusive vamos aplicar para concorrer ao INTERNATIONAL AWARD dos RCEs mundiais em Outubro/2025.

Em resumo, os resultados serão percebidos pela capilaridade e transformação social que a plataforma promove. O foco não está na monetização imediata, mas sim na geração de valor público, cultural e educacional com base nos princípios da Agenda 2030.

9.2. Indicadores de Desempenho:

Aranduland é um ambiente virtual inovador que atua como plataforma de aprendizagem imersiva e mobilização cidadã em torno dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Os indicadores de desempenho priorizam a qualidade e consistência das entregas educativas e experimentais, não estando focados inicialmente em métricas financeiras ou em número massivo de acessos.

Entre os indicadores de desempenho considerados:

- Número de cursos, experiências e jogos interativos já desenvolvidos e disponíveis na cidade virtual.
- Volume e diversidade de temas e ODS contemplados nos conteúdos já implementados.
- Grau de integração entre diferentes temas (ODS, sustentabilidade, tecnologia, inclusão) por meio de simulações e experiências.
- Número de parcerias institucionais e educacionais firmadas para apoio, uso ou divulgação da plataforma, com a implementação do conceito de “VERTICAIS” e Núcleos responsáveis por áreas inteiras de conhecimento, tais como: Saúde, Agronegócios, Energia, Economia Azul, Florestas/Clima, Cidades e comunidades Inteligentes e outras que poderão ser operadas por parceiros, filiais ou mesmo subsidiárias de ARANDULAND.
- Capacidade técnica e criativa demonstrada na criação de um ambiente gamificado, realista e educativo, utilizando tecnologias como Unity e IA generativa, como por exemplo a parceria com a empresa Minha Coleta, especializada em coleta seletiva, que tem vários Caminhões de Coleta em Aranduland, com um avatar que interage com o visitante e explica critérios de seleção do lixo para coleta melhorando a informação para o cliente final.
- Nível de interoperabilidade e escalabilidade da cidade para integração com novas ações, cursos e projetos.

São indicadores que medem o desempenho na criação de uma base sólida, replicável e de impacto educacional, ainda que os públicos em massa somente estejam sendo trabalhados em etapas futuras.

10. Planos Futuros

A maior prioridade no segundo semestre de 2025 é a alavancagem de recursos financeiros institucionais, principalmente via Lei de Informática e/ou projetos na FINEP, visando sustentabilidade e independente de interesses comerciais diretos de clientes, para viabilizar todas as ações e metas descritas a seguir e cronogramadas no final.

1. Aprimoramento da Aprendizagem Imersiva (ODS 4 como eixo central)

- Expandir os Centros de Saber por tema estratégico (ODS) com conteúdos dinâmicos e curadoria ativa.
- Desenvolver trilhas de aprendizagem personalizadas com IA generativa, a partir de perfis e testes de personalidade.
- Integrar novas experiências multissensoriais e interativas sem a necessidade de equipamentos especiais (luvas ou óculos).
- Criar “Missões dos ODS” com objetivos de aprendizagem gamificados por faixa etária e interesse.

2. Crescimento da Rede de Parcerias e Embaixadores

- Consolidar o modelo de “prédios parceiros” para organizações ligadas a ESG, inovação, sustentabilidade, educação e tecnologia.
- Criar o Programa Embaixadores Aranduland, com atribuições como captação de parceiros, realização de eventos e curadoria temática.
- Realizar rodadas periódicas de Pitch dos ODS com startups, hubs de inovação e entidades acadêmicas.
- Estimular que cada parceiro compartilhe Aranduland com sua base de usuários (estratégia de marketing viral com impacto).

3. Desenvolvimento Temático e Territorial

- Implantar novos bairros temáticos: biodiversidade, energias renováveis, economia circular, inclusão e diversidade, etc.
- Criar roteiros urbanos com missões interativas para entender os impactos dos ODS em espaços físicos.
- Desenvolver zonas de experimentação para simular políticas públicas sustentáveis (transporte limpo, hortas urbanas, inclusão digital etc.).
- Expandir a área da Economia Azul, incluindo portos, rios e laboratórios flutuantes de inovação.

4. Tecnologia e Inteligência Artificial Aplicada

- Ampliar a presença do ChatGPT-Oráculo com personalidades e narrativas distintas (visões futuras, históricos dos ODS, desafios globais).
- Conectar avatares inteligentes com reconhecimento de voz para atendimento personalizado em ambientes públicos (bancos, hospital, escola, mercado).
- Criar tutores-IA por curso, capazes de adaptar o conteúdo conforme a progressão do aluno e recomendar novos caminhos.
- Integrar com sistemas públicos reais (como o COR ou cidades inteligentes do RJ) em tempo real para experiências educacionais baseadas em dados reais.

5. Expansão e Valorização dos Conteúdos ODS

- Criar séries de painéis temáticos mensais, com apoio dos parceiros, sobre desafios e oportunidades dos ODS.
- Expandir os outdoors e quiosques interativos com informações visuais, áudio e simulações sobre os 17 ODS.
- Produzir podcasts, vídeos curtos e animações educativas com avatares em Aranduland para circulação nas redes sociais e escolas.

6. Modelo de Sustentação e Captação de Recursos

- Consolidar modelo de plano freemium para instituições de ensino, com áreas públicas e conteúdos premium com patrocínio.
- Criar projetos vinculados ao CATI/MCTI e à Finep com foco em aplicações reais de Aranduland (tecnologias educacionais, jogos educativos, cidades inteligentes).
- Formalizar modelo de adoção de espaços temáticos por empresas, com contrapartidas em visibilidade, formação e inovação aberta.

7. Governança e Iteração Contínua

- Criar um Comitê Permanente de Curadoria e Evolução, com representantes dos principais parceiros e especialistas.
- Implantar uma plataforma de escuta ativa dos usuários, com sugestões, desafios, votações e melhoria contínua.
- Realizar ciclos anuais de Avaliação de Impacto Social, Educacional e Ambiental de Aranduland, com relatórios públicos.

8. Comunicação, Visibilidade e Impacto

- Criar campanhas com influenciadores e educadores digitais promovendo Aranduland como “território do futuro”.
- Produzir minisséries/documentários sobre a construção de Aranduland e seus impactos no Brasil e no mundo.
- Estabelecer parcerias com veículos de mídia educativa e com plataformas de streaming para divulgar experiências da cidade virtual.

Aranduland é, como dito, um organismo vivo, que evolui a partir das ideias, dos parceiros e das práticas. O plano acima (com o cronograma abaixo) mantém o foco no ODS 4 como base de tudo e amplia a cidade em direções convergentes com os demais ODS, conectando educação, tecnologia, sustentabilidade, impacto social e visão de futuro. A proposta é manter o espírito não acabado, mas em contínuo aprendizado e transformação.

CRONOGRAMA ESTRATÉGICO ARANDULAND 2026–2030

Ações por semestre – foco em educação, inovação, sustentabilidade e impacto social

Ano	Semestre	Ações Estratégicas	Categoria	Observações
2026	1º sem.	Lançamento dos Centros de Saber temáticos (Energia, Clima, Comunidades)	Educação Imersiva (ODS 4)	Implantação inicial com trilhas e patrocínios
	2º sem.	Expansão do programa Prédios Parceiros e instalação do Comitê de Curadoria Permanente	Parcerias e Governança	30 novos parceiros + coordenação temática
2027	1º sem.	Início das Missões dos ODS com itinerários gamificados e atividades práticas na cidade	Games Educativos	Atividades por faixa etária e perfil do visitante
	2º sem.	Integração de avatares com IA e reconhecimento de voz nos espaços públicos	Inteligência Artificial Aplicada	Primeiras experiências no ginásio virtual
2028	1º sem.	Expansão dos bairros temáticos: biodiversidade, inclusão, cidades resilientes	Desenvolvimento Territorial	Criação de espaços urbanos interativos
	2º sem.	Lançamento de séries animadas e vídeos educativos com avatares e roteiros baseados em ODS	Comunicação e Conteúdo Audiovisual	Veiculação em plataformas educacionais e redes sociais
2029	1º sem.	Implantação do portal freemium para escolas públicas e ONGs com áreas abertas e trilhas patrocinadas	Inclusão Educacional	Ampliação de acesso para populações vulneráveis
	2º sem.	Lançamento da plataforma de escuta ativa + novo ciclo de parcerias com foco agroecologia e bioeconomia	Governança Participativa / Sustentabilidade	Nova rodada de prédios e laboratórios vivos
2030	1º sem.	Realização do Festival Aranduland 2030 + instalação da Zona 2040 de experimentações futuras	Eventos e Projeção de Futuro	Encontro internacional + testes com propostas dos novos ODS

Ano	Semestre	Ações Estratégicas	Categoria	Observações
	2º sem.	Publicação do Relatório Final 2030 + início da revisão estratégica para o ciclo 2040	Avaliação e Planejamento	Análise dos impactos e planejamento da próxima fase de expansão

ENCERRAMENTO 2030 – Revisão e Preparação para os ODS 2040

ETAPA FINAL (2030 – T4)

Revisão Estratégica com base nos novos ODS 2040

- *Avaliação global do que foi aprendido, implementado e melhorado.*
- *Revisão dos Centros de Saber para adequação às novas diretrizes da ONU.*
- *Redesenho de bairros e ambientes temáticos, com base nos novos desafios globais.*
- *Planejamento participativo da nova fase: Aranduland 2040 – Território Vivo de Futuro Sustentável.*

11. Alinhamento da Experiência aos Fundamentos aos Pilares do Brasil Digital:



OBS: Estão preenchidos apenas os itens correspondentes aos Fundamentos e Pilares com os quais ARANDULAND tem correspondência. Os restantes foram excluídos, para maior clareza.

O Alinhamento, nesse e nos quadros seguintes, permanece bem parecido com a versão 2023/24, apenas com maior amplitude dentro dos mesmo Fundamentos. Essa observação vale também para os itens 12 e 13.

Pessoas Protagonistas:



Propósito: “Pessoas Protagonistas na Inovação e na Transformação Digital”

Desenvolver as Pessoas em todos os níveis e atividades nas Organizações, Governos e Sociedade para atuarem como Protagonistas na Inovação e na Transformação Digital com foco na Educação, Qualidade de Vida, Inclusão e Sustentabilidade Econômica, Social e Ambiental.

Gestão das Mudança para Organizações Exponenciais	Permite que as organizações exponenciais utilizem Aranduland para a divulgação aos seus stakeholders das suas ações inovadoras de mudança em ESG e ODS
Consolidar a Cultura Organizacional de Inovação e Transformação Digital	Uma ferramenta como Aranduland facilita e permite “ao vivo” a internalização de conceitos de Inovação e Transformação digital. E agora também Sustentabilidade. Inclusive com Universidades Corporativas
Promover o Autodesenvolvimento	Dezenas de cursos EaD e Games auto executáveis, baseados em modelos heurísticos e focados em lifelong learning (ODS4)

Sociedade:



Propósito: “Sociedade Ética, Inclusiva e Sustentável por meio da Inovação e Transformação Digital”

Construir uma Sociedade Ética e Igualitária, que garanta o bem-estar de todos, a partir do uso inteligente dos recursos e tecnologias para promover coletivamente a Educação e a Cultura Digital gerando Qualidade de Vida, Inclusão e Sustentabilidade Econômica, Social e Ambiental.

Pessoas ao Centro	Ao focar nos ODSs vários deles priorizam pessoas, como os ODSs 1, 2, 3, 4, 5 e 10
Inclusão	O ODS 5 trata diversidade e o 10 trata de desigualdade, assim totalmente INCLUSIVOS.
Sustentabilidade	Todo o projeto, desde o primeiro minuto é focado nos ODSs da ONU para 2030, tratando de exemplos, eventos, cursos e games sobre clima, floresta, mares, cidades, comunidades e vida de um modo geral

Negócios Digitais:



Propósito: “Negócios aprimorados pela Inovação e Transformação Digital”

Aprimorar a cadeia de valor dos Negócios e a experiência do Cliente por meio da Inovação e Transformação Digital dos seus processos e modelos, para gerar melhores resultados, e promover a Qualidade de Vida, Inclusão e Sustentabilidade: *Econômica, Social e Ambiental*.

Experiência do Cliente	Os clientes dos clientes tem uma experiencia imersiva, onde as características dos produtos e serviços ficam muito mais perceptíveis relevados
Processos	Aranduland como um todo é um mergulho nos processos web3 e facilitam sua absorção, além de tratar intrinsecamente de Melhoria de processos.
Modelo de Negócio	Aranduland é uma vitrine onde os clientes podem “exibir” seus produtos e serviços. Mais que um market place, é um Business place. Além disso, Eventos, informações, cursos, games e simplesmente divulgação compõem o modelo de negócios, bem como a divulgação dos Relatórios de Sustentabilidade obrigatórios.

Economia Digital:



Propósito: “Economia com igualdade de oportunidades por meio da Inovação e Transformação Digital”

A Economia do futuro será digital e construída pela sinergia e complementaridade das realizações dos Negócios e dos Governos, estimuladas pelos programas de Melhoria Contínua da Produtividade, Competitividade, Inovação e Empreendedorismo Inovador, para modernizar as empresas e melhorar o ambiente de negócios, proporcionando igualdade de oportunidades para todos, em todas as regiões do País e privilegiando a Qualidade de Vida, a Inclusão e a Sustentabilidade: Econômica, Social e Ambiental, da Sociedade.

Inovação Aberta e Empreendedorismo Inovador	Temos uma área focada em startups permitindo a aproximação entre empresas, investidores e startups que se destacarão simplesmente por se exibirem em Aranduland inclusive uma parceria com SNASH, núcleo agro de startups ligado a SNA.
Produtividade, Digitalização e Capacidade Empresarial	Um mundo digital exibindo Pessoas, Processos, organizações, Planeta e governança entre eles
Educação e Capacitação Profissional	Centenas de cursos EaD, palestras e games disponibilizados para todos os níveis de aprendizado, tanto formal quanto livres (lifelong Learning), além de experiencias e visitas guiadas.



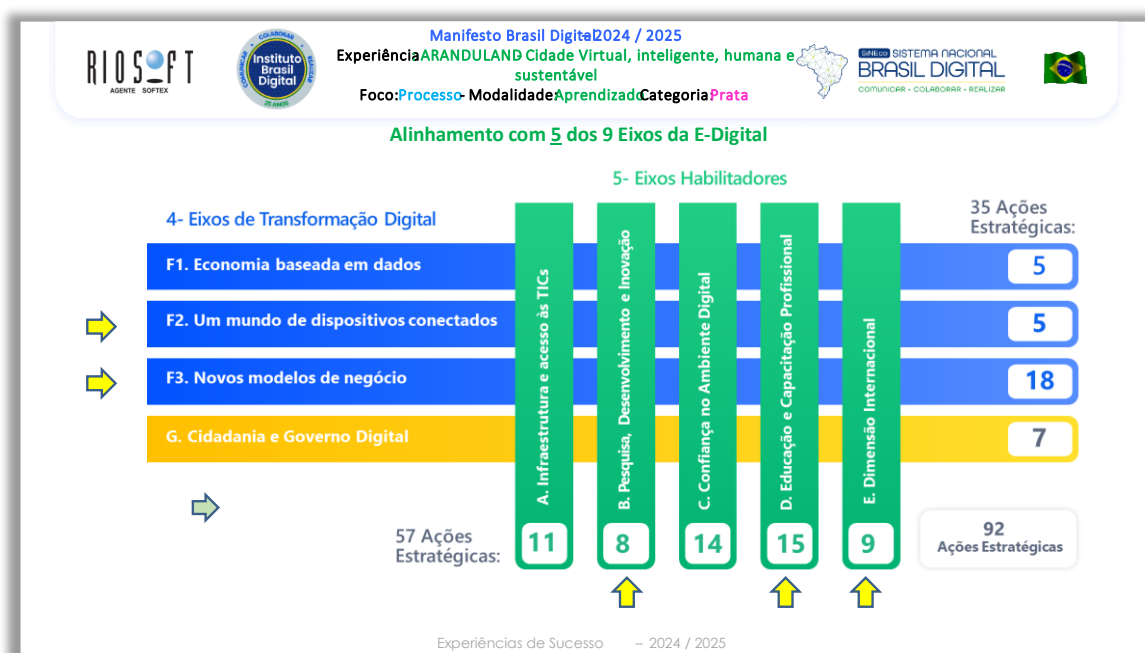
12. Alinhamento aos Eixos da E-Digital:

Eixos Habilitadores:

B Pesquisa Desenvolvimento e Inovação (8)	A INOVAÇÃO é óbvia em um ambiente com um formato METAVERSO representando uma cidade 3d inteligente, humana e sustentável e incluindo Gamificação, EaD e Inteligencia Artificial
D Educação e Capacitação Profissional (15 AEs)	Centenas de cursos online, games e ações gamificadas, além de eventos em Maracandú e parceria com o IFRJ e com o RCE-Rio/UNU
F Dimensão Internacional (9 AEs)	O foco nos ODSs para 2030, apoiado pelo Programa Rio2030 e participação em eventos do G20 já abrem as portas internacionais. Completadas agora com a parceira com a UNU, representada pelo RCE-Rio.

Eixos de Transformação:

F2 Um mundo de dispositivos conectados (5 AEs)	Equipamentos de todos os tipos, micros, tablets e celulares podem se conectar para acessar informações de um modo lúdico e interessante
F3 Novos modelos de negócios	Um business place onde as empresas e organizações podem oferecer seus produtos e serviços em um formato inédito e focado em sustentabilidade



13. Alinhamento com a Governança ESG



Academias	Parceria com o Instituto Federal do Rio de Janeiro e apoiada no Conselho de C, T & I da Riosoft, com participação de representantes originados nas maiores universidades do RJ (PUC, IME, UFF, UERJ e UFRJ)
Governos	Projeto aprovado pelo Rio2030 do gov do RJ
Empresas	Parceria com empresas de empregos (Caderno Nacional), treinamento (Eschola.com, DRM e outras), games (Prysm e RFX) e sindicato de empresas TIC (TiRIO)
Sociedade (S)	SNASH, Exibição de modelos de Comunidades sustentáveis e mais de 900 projetos Sustentáveis mundiais do IRG, Instituto de Regeneração Global
Meio Ambiente (E)	Empresa Minha Coleta representando a coleta seletiva. E Ambiente mostrando projetos de Economia Azul e Florestas e IRG
Governança ESG (G)	Já cuidando de jovens para o trabalho, Bases de dados de Relatórios de Sustentabilidade de mais de 200 empresas e parceiros para Consultoria especializada em ESG e ODS.

Alinhamento com Governança ESG

Academia:
Parceria com o Instituto Federal do Rio de Janeiro e apoiada no Conselho de C T & I da Riosoft, com participação de representantes originados nas maiores universidades do RJ (PUC, IME, UFF, UERJ e UFRJ)

Governo:
Projeto aprovado pelo Rio2030 do gov do RJ

Empresa:
Parceria com empresas de empregos (Caderno Nacional), treinamento (Eschola.com, DRM e outras), games (Prysm e RFX) e sindicato de empresas TIC (TiRIO)

Sociedade (S):
SNASH, Exibição de modelos de Comunidades sustentáveis e mais de 900 projetos Sustentáveis mundiais do IRG, Instituto de Regeneração Global

Meio Ambiente (E):
<Empresa Minha Coleta representando a coleta seletiva. E Ambiente mostrando projetos de Economia Azul e Florestas e IRG

Governança ESG (G):
<Já cuidando de jovens para o trabalho, Bases de dados de Relatórios de Sustentabilidade de mais de 200 empresas e parceiros para Consultoria especializada em ESG e ODS.

Experiências de Sucesso – 2024 / 2025