

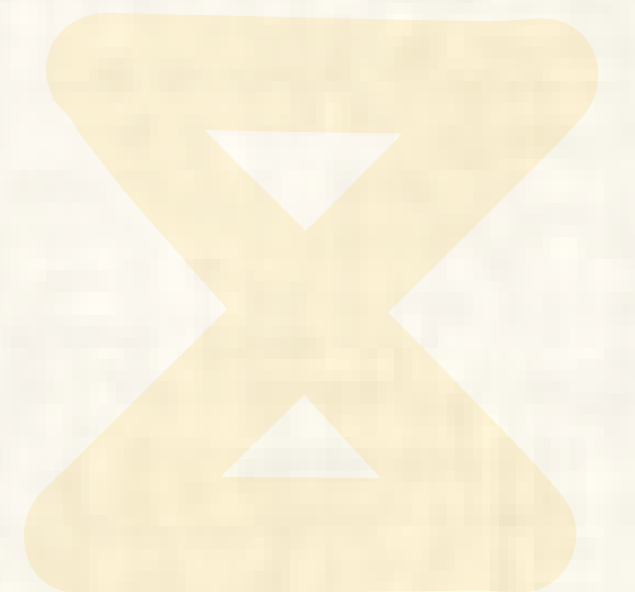


ترحال ..  
حضارة تتحرك معك



# Table Of Content

- Project Team	3
- Project Idea	4
- Target Audience	5
- Project Plan	6
- distributing tasks	7



# PROJECT TEAM



AYA AHMED



ESRAA MOHAMED



NORAN MAHMOUD



SALWA AHMED



ESRAA ALI





## Project Idea :

**“Terhal”** is an innovative cultural project that aims to introduce and celebrate the diversity of Egyptian heritage through immersive virtual reality experiences. Each experience will transport the user into a different cultural environment-Pharaonic, Islamic, Bedouin, Nubian, Folk, Modern, and Urban-allowing them to explore the unique art, architecture, and traditions of each culture in an engaging and interactive way.

### Reason for the Name:

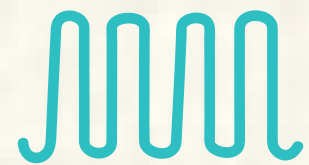
The name **“Terhal”** is derived from the Arabic word for “journey” or “wandering.” It reflects the core idea of the project: taking users on a cultural journey across time and place, enabling them to move virtually between Egypt’s diverse identities and experience its heritage in a fresh, modern format.

## فكرة المشروع:

«ترحال» هو مشروع ثقافي مبتكر يهدف إلى إبراز التنوع الثقافي في مصر من خلال تجارب غامرة بالواقع الافتراضي. ينقل المشروع المستخدم في رحلة داخل بيئات ثقافية مختلفة — فرعونية، إسلامية، بدوية، نوبية، شعبية، حديثة وحضرية — ليكتشف الفنون والعمارة والعادات المميزة لكل ثقافة بطريقة تفاعلية وجذابة.

## سبب اختيار الاسم:

اسم «ترحال» مستمد من الكلمة العربية التي تعني «السفر» أو «التنقل»، وهو يعكس جوهر الفكرة: أخذ المستخدمين في رحلة ثقافية عبر الزمن والمكان، للتنقل افتراضياً بين هويات مصر المتنوعة وتجربة تراثها بروح عصرية وحديثة.

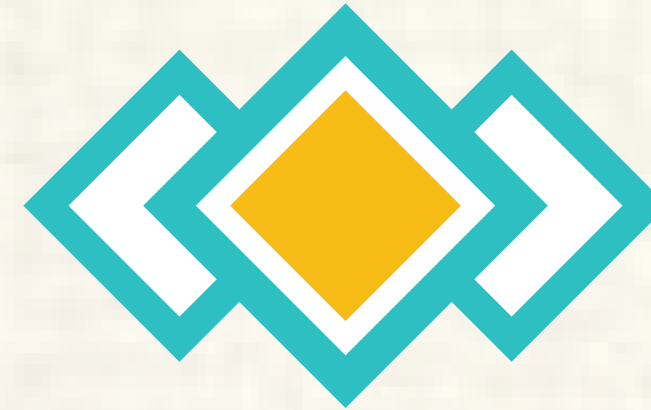


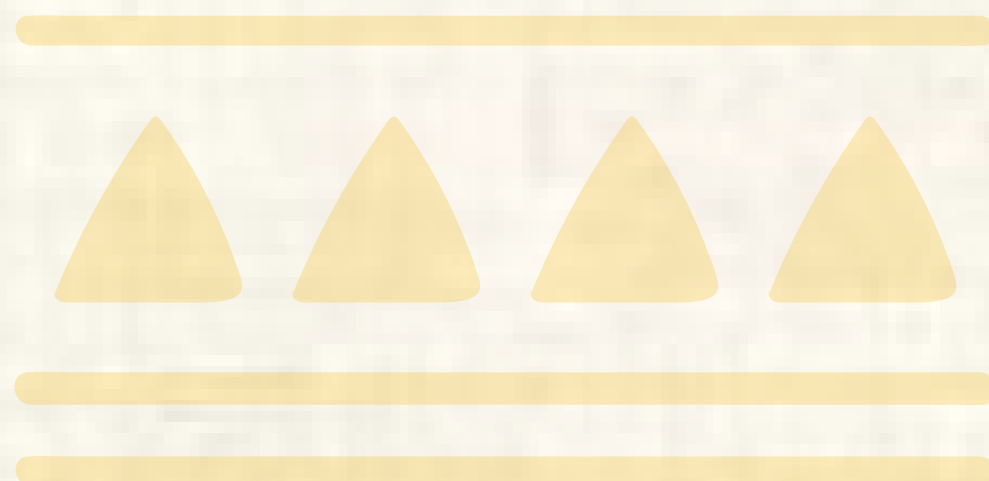


## الفئة المستهدفة / Target Audience

- ⌘ Local and international tourists: Seeking an authentic cultural experience in an engaging and safe virtual environment.
- ⌘ Students and researchers: Interested in studying Egyptian and Nubian cultural heritage in an interactive way.
- ⌘ Expatriates and Egyptian communities abroad: Looking to reconnect with their roots and culture remotely.
- ⌘ Educational and cultural institutions: Universities, schools, and museums that can use the platform as a learning tool.
- ⌘ Tech and VR enthusiasts: Attracted to innovative experiences that combine culture with modern technology.

⌘ السياح المحليون والدوليون: الباحثون عن تجربة ثقافية أصيلة في بيئة افتراضية آمنة وجذابة.  
⌘ الطلاب والباحثون: المهتمون بدراسة التراث الثقافي والحضاري المصري والنوبي بشكل تفاعلي.  
⌘ المغتربون والمجتمعات المصرية بالخارج: الراغبون في إعادة التواصل مع جذورهم وثقافتهم عن بُعد.  
⌘ المؤسسات التعليمية والثقافية: الجامعات، المدارس، والمتاحف التي يمكنها استخدام المنصة كأداة تعليمية.  
⌘ عشاق التكنولوجيا والواقع الافتراضي: المهتمون بتجارب مبتكرة تجمع بين الثقافة والتكنولوجيا الحديثة.





## خطة مشروع / Project Plan

### Risks & Solutions

- Limited time → Split work among parallel teams.
- Difficulty in obtaining documented cultural content → Collaborate with local experts.
- Technical issues in VR → Create an early prototype to test performance.

### Resources

- VR devices (e.g., Oculus).
- Design software (Adobe Suite).
- Game/VR engine (Unity or Unreal).
- Specialized team (Researcher – Designer – Developer – Project Manager).

### Deliverables

- Documented cultural content (photos, videos, sounds).
- Visual identity and logo.
- Fully integrated VR environment.
- Simplified user guide

### Scope

- Collecting and documenting cultural and heritage elements.
- Designing a visual identity consistent with the concept.
- Developing a Virtual Reality (VR) experience.
- Testing the product with users.
- Launching the first version of the experience.





# *distributing tasks to team members*



	<i>esraa mohamed</i>	<i>salwa ahmed</i>	<i>aya ahmed</i>	<i>esraa aly</i>	<i>noran mahmoud</i>
<i>project idea</i>	✓	✓	✓	✓	✓
logo design		✓			✓
flyer design	✓		✓		
planning	✓			✓	

