

张森

安徽省芜湖市镜湖区滨江翠竹园 10-1-202

+86 18154016962 | Sen.Zhang22@student.xjtlu.edu.cn | 29/07/2024 | 2954519433 | Sensen_kiss



教育经历

西交利物浦大学

理科学士信息与计算科学

苏州, 江苏省

09/2022 - 07/2026

• GPA: 3.85/4.0 (预计一等学位, 英国教育体系)

成就

- 2026 CSDN 上 800,000 浏览量, 排名 9600, (全球型)
- 2025 守望先锋主题同人皮肤设计大赛排名 39(39/211), (全球型)
- 2024 大学学术成就奖, (校级)
- 2023 中国大学生数学建模竞赛: 江苏省大学生组三等奖, (省级)

互联网

互联网

中国

中国

出版物

期刊文章

- [J1] Reevaluating the Gaze Cursor in Virtual Reality: A Comparative Analysis of Cursor Visibility, Confirmation Mechanisms, and Task Paradigms
Yushi Wei, Rongkai Shi, **Sen Zhang**, Anil Ufuk Batmaz, Pan Hui, Hai-Ning Liang
IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics pp. 1–13. 2025doi: 10.1109/TVCG.2025.3622042.
- [J2] D-Model: Understanding the Effect of Expected Delays in Moving Target Selection in VR
Yushi Wei, **Sen Zhang**, Rongkai Shi, Huawei Tu, Jin Huang, Pan Hui, Hai-Ning Liang
International Journal of Human-Computer Interaction. 2025.
- [J3] Optimal Raycast Selection Feedback in Virtual Reality for Older Adults: A Design and Analysis Study
Yushi Wei, **Sen Zhang**, Zeju Zheng, Rongkai Shi, Mingming Fan, Hai-Ning Liang
IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. 2025. (Accepted, to appear).
- [J4] How Should the Real World Look in VR? Investigating Real vs. Digital Views for Interaction
Zixuan Guo, Jia Zhang, **Sen Zhang**, Tingjie Wan, Yue Li, BoYu Gao, Xubo Yang, Hai-Ning Liang
IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. 2025. (Under Review).
- [J5] Assessing Arrival Orientation Control for Point & Select Teleportation in Complex Virtual Environments
Tingjie Wan, Yunxin Xu, Jia Zhang, **Sen Zhang**, Jianbin Song, Zixuan Guo, Lingyun Yu, Hai-Ning Liang, BoYu Gao
IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. 2025. (Under Review).
- [J6] Latency Governs Efficiency, Representation Modulates Experience: Detachment Testing of Latency and Effector Representation in VR Teleoperation
Fangtao Zhao, **Sen Zhang**, Hai-Ning Liang
IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. 2025. (Under Review).

会议论文

- [C1] FrameBeats: A Prototype for Composing Sound Effects for Visual Input
Sen Zhang, Chengyang Song, Lingyun Yu
Proceedings of the 12th China Visualization and Visual Analytics Conference (ChinaVis 2025), 2025, Hangzhou, China.
- [C2] RayFlex: Inducing Weight Perception through Raycast Pseudo-Haptics in Virtual Reality
Yushi Wei, **Sen Zhang**, Rongkai Shi, Simon Fong, Pan Hui, Hai-Ning Liang
Proceedings of the 33rd IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (IEEE VR), 2026, Daegu, South Korea.doi: 10.1109/TVCG.2026.3679883.

科研与工作经历

科研助理

FIT-AWE 实验室 | 香港科技大学 (广州)

广州, 广东省

08/2025 - 至今

导师: Prof. Hai-Ning Liang

职责: 程序开发 & 实验管理员 & 交互设计师 [J1, J2, J4, J5, C2].

科研助理 VIIS 实验室 西交利物浦大学 导师: Prof. Lingyun Yu 职责: 程序开发 & 实验管理员 & 交互设计师 [C1, J4]. 卡牌设计师, 游戏开发, 游戏测试 零之城堡游戏工作室 职责: 为功夫牌设计卡牌并实现进游戏, 还进行系统验证和测试。	苏州, 江苏省 12/2024 - 至今
科研助理 X-CHI 实验室 西交利物浦大学 导师: Prof. Hai-Ning Liang 职责: 程序开发 & 实验管理员 [J3, J6].	苏州, 江苏省 06/2024 - 09/2024
科研助理 西交利物浦大学 导师: Prof. Airong Wang 职责: 在线大学课程交流大规模分析的数据处理和语料库注释。	苏州, 江苏省 07/2023 - 04/2024
学生讲师 西交利物浦大学 职责: 为课程苹果产品介绍提供了教学课程, 涵盖了主要苹果设备的设计原则、功能和使用场景。	苏州, 江苏省 09/2023 - 11/2023

精选项目

RayFlex: Inducing Weight Perception through Raycast Pseudo-Haptics in Virtual Realitys FIT-AWE 实验室 • 设计一个名为 Rayflex 的系统, 通过视觉位移和动态光线变形帮助用户感受虚拟世界中物体的重量。 • 开发相应的系统, 并设计三个相关场景来评估该系统, 包括理想情况和实际应用。	广州, 广东省 04/2025 - 06/2025
Reevaluating the Gaze Cursor in Virtual Reality: A Comparative Analysis of Cursor Visibility, Confirmation Mechanisms, and Task Paradigms FIT-AWE 实验室 • 基于费茨定律设计三种确认方法, 包括空气轻击 (Air Tap)、眨眼 (Blink) 和凝视 (Dwell), 以完成选择任务。 • 开发这三种方法和两个实验系统, 包括指向选择任务和追踪任务。 • 完成并分析实验结果, 为选择和跟踪任务提供八条光标设计建议。	广州, 广东省 12/2024 - 02/2025

游戏经历

FPS	擅长团队沟通与指挥, 享受与队友协作取胜的过程 • 《守望先锋》,800h, 擅长输出与奶位, 段位大师 • 《CS2》,600h, 擅长自由人
MOBA	既可以玩辅助和中单指挥支援全局游戏, 又可以作为核心后期带领队伍, 喜欢帮助队友一起拿下胜利 • 《Dota2》,300h, 擅长刷钱, 段位传奇 • 《王者荣耀》校级冠军, 擅长中单、射手、辅助, 段位荣耀王者
FTG	喜欢通过练习去提升自己技术的感觉 • 《街霸 6》,80h, 经典 jp, 段位铂金 • 《任天堂全明星大乱斗》,50h, 擅长 Joker, Snake, Cloud
RPG	喜欢体验剧情以及完成所有任务的成就感 • 《巫师 3》130h, 最高难度, 本体 +2DLC 全主线通关, 虽然有很多 bug, 但是整体的游玩体验认为还是最好玩的 rpg 游戏, 任务的双剧情设计引人入胜 • 《神界: 原罪 2》,200h, 最高难度通关 + 三次通关, 相较于博德之门更喜欢这部作品里的技能设计

SLG	喜欢思考以及规划, 最后取得胜利的全过程 《文明 6》400h, 种田流玩家, 擅长秦始皇、朱棣。六代画风为系列最佳, 各文明特色鲜明, 原版中文配音和配乐增色不少。 《云顶之弈》大师
潜入类游戏	最喜欢的游戏制作人是小岛秀夫, 所以他后来的作品都会玩, 喜欢他的叙事风格、游戏设计以及想传达的价值观 《合金装备 5》, 100h, 主线通关, 先观测敌情再规划游戏路线 《死亡搁浅》, 60h, 主线通关, 与 2 代相比更像艺术作品的一部, 虽然游玩性不如 2 代, 但是音乐和美术带来的氛围感我都很喜欢
独立游戏	独立游戏方面喜欢玩肉鸽类游戏, 小时候很喜欢玩《以撒的结合》, 别的动作类或者多人游戏也会玩 《杀戮尖塔》, 80h, 擅长机器人, 几乎全成就 《胡闹厨房》全 3 星通关, 指挥全局, 分配任务, 喜欢和朋友们一起通关的感觉
手机游戏	成年前陪伴自己成长的游戏, 长大后更多都是玩电脑端和主机端 《崩坏 3》, 88 级, 喜欢崩坏 3 的剧情和动作手感 《光遇》, 喜欢这里的音乐和美术, 能让我有时候感受到宁静

个人爱好

影视剧	- 豆瓣 top200 几乎都看过, 一般电影直播间的作品也都看过 - 喜欢的导演有诺兰、佐杜洛夫斯基、黑泽明
动漫	- 喜欢上世纪手绘动画 - 例如《吸血鬼猎人 D》、《星际牛仔》、《新世纪福音战士》、《阿基拉》
音乐	- 喜欢摇滚、爵士、原声带 - 对于 60-70 年代的摇滚的摇滚比较熟悉, 喜欢的乐队有 Pink Floyd、The Beatles
F1	- 喜欢赛车运动, 尤其喜欢维斯塔潘 - 每个比赛周都会去看排位赛和正赛

附录

CSDN	https://blog.csdn.net/sensen_kiss?spm=1000.2115.3001.5343
Steam	https://steamcommunity.com/profiles/76561198171946075/
GitHub	https://github.com/SensenHarrison?tab=repositories/
个人网站	https://sensenharrison.github.io/
相关游戏	https://store.steampowered.com/app/3340780/_/

可应要求提供参考资料。